

Guide pratique

CHANTER ET/OU COMPOSER UN FUTUR TUBE

1^{ère} version (été 2026)

www.futurtube.com

Vous pouvez faire imprimer ce livre chez un imprimeur
au format A5 (dos carré collé, recto verso) afin
d'améliorer votre confort de lecture !

BENJAMIN KIENTZ

4^{ième} de couverture

Ce guide aurait pu s'appeler « Anti-manuel de musicologie ». Comment formater une chanson et en faire un tube, sans pour autant en perdre sa conscience artistique ? Simple, facile, aisé, ce guide amusant – car réaliste – vous y aidera.

Au programme, 13 chapitres :

La voix du chanteur • La composition musicale • L'enregistrement • Le mixage du morceau • Le solfège • Le logiciel Cubase • Les instruments virtuels • Les paroles • Le clip musical • L'équipe • Les coûts du matériel • S'améliorer • La promotion

En bonus : un exemple de composition d'une chanson – un futur tube – de A à Z. Ainsi qu'un test et autres réjouissances.

Prérequis : avoir un peu de talent (pas forcément beaucoup !) et être plutôt à l'aise avec l'outil informatique.

INTRODUCTION

Vous voulez devenir chanteur et/ou compositeur, en amateur pour le moment, ou professionnellement, mais vous avez peur de foncer droit dans un mur ? Ce livre est là pour mettre les choses au clair.

Pas besoin de faire le conservatoire, mais cela demande malgré tout beaucoup de temps d'entraînement, des mois, voire des années.

Le but de ce guide n'est pas de vous permettre d'obtenir quatre T (« TTTT ») dans Téléràma, mais de parvenir à vous faire atteindre les dix meilleures ventes de disques de la semaine.

Tentez l'aventure, foncez, on ne sait jamais, sur un malentendu, ça peut fonctionner (*dixit* Les bronzés font du ski). Il y a toujours une part de chance. Vous n'êtes pas sûr de vous ? Aucun problème, même Lady Gaga se sent illégitime dans son métier.

Vous voulez être une star, être connu, ou rester dans l'ombre à l'instar des Daft Punk avec leur casque ? Chanter ou composer pour le simple plai-

sir ? Pour l'argent ? Pour avoir une vie trépidante ?
Ou simplement pour chanter devant un public ?
Dans tous les cas, ce livre est fait pour vous !

Pourquoi ai-je choisi un tel titre, avec un slash :
« Chanter et/ou composer un futur tube » ? Parce
qu'un chanteur a plus de chances de réussir s'il
compose sa propre musique. Et qu'un compositeur
doit pouvoir placer sa voix sur la maquette d'une
chanson ; mieux vaut faire bonne impression, car si
la voix est mauvaise, aucun autre chanteur ne vou-
dra la chanter.

J'aurais pu ajouter à ce titre « et/ou mixer »,
mais cela aurait dépassé la longueur maximale psy-
chologique ! Un chanteur doit avoir des bases en
mixage (traitement du son) pour se mettre en
valeur s'il s'enregistre chez lui, pareil pour un com-
positeur qui doit mixer une maquette avec un
talent proche de celui de l'ingénieur du son.

Élisa Tovati (chanteuse), avait expliqué aux chan-
teurs en herbe de la Star Academy que pour faire
un tube, il ne faut pas avoir une voix exception-
nelle, mais une bonne chanson. Elle a avoué ne pas
se sentir chanteuse à voix, mais que le tube qu'elle
a chanté en duo avec Tom Dice (« Il nous faut »)
était bien conçu. Je suis totalement d'accord avec

ce point de vue. On a assez de bons chanteurs, mais pas assez de bons compositeurs, finalement. Ce livre a pour mission d'y remédier !

Si vous n'avez ni argent ni envie d'attendre des années avant de percer, il vous faudra être extrêmement talentueux(se) dans un domaine précis (chant, composition, paroles, etc.). Ce livre sert alors à comprendre le système, le travail de ceux avec qui vous collaborerez.

Chapitre 1

LA VOIX DU CHANTEUR

La voix d'un chanteur est l'instrument le plus difficile à maîtriser. Heureusement, on peut chanter gratuitement chez soi, partout où cela ne gêne pas son entourage. Ce qui aide.

Les cours de chant ne sont pas gratuits. Alors : faut-il être autodidacte ou pas ? Vous pouvez vous enregistrer avec votre smartphone et chercher à corriger les erreurs à l'envi. Avec un microphone, ce sera plus confortable, mais il faut avoir un bon son, comme nous le verrons aux chapitres 3 et 4 dédiés respectivement à l'enregistrement et au mixage.

Un professeur de chant vous dira toujours que vous avez un potentiel qu'il vous faut travailler. Des qualités et des défauts. C'est la meilleure raison pour vous inciter à prendre des cours. Et il aura trop tendance à inculquer son propre style, sa propre vision, toujours un peu subjective. C'est pourquoi il est parfois conseillé de ne pas dépendre d'un seul professeur de chant, mais de deux, et qui ont été formés.

Que vous appreniez seul ou avec un professeur de chant, voici les différents points qui seront à

étudier : la respiration, le timbre, l'endurance, la justesse, le rythme, etc.

La respiration

On voit souvent à la télévision des professeurs de chant appuyant sur le ventre des chanteurs coachés, pour voir s'ils ventilent bien les cordes vocales avec le bas du ventre plutôt qu'avec le haut (pour faire simple). Les notes durent plus longtemps, et de manière plus naturelle, lorsqu'il y a eu inspiration profonde avec le diaphragme.

Le souffle du chanteur

Croyez-le ou non, le souffle produit par la respiration vocale fait partie de la musique... voire de la mélodie. C'est l'ingénieur du son qui vous le fera remarquer si vous ne respirez pas au bon moment. Enregistrez-vous en faisant exprès de reprendre votre souffle n'importe quand, puis constatez : il vaut mieux être précis et naturel au moment de respirer. Lors du mixage, le volume du souffle pourra être divisé par deux pour qu'on l'entende moins.

L'articulation

Comme lorsque l'on parle, il faut bien articuler et « dire » les paroles, travaillez là-dessus aussi.

La résonance

Chaque voix résonne dans la bouche en fonction de sa forme intérieure plus ou moins innée, ce qui participe au style du chanteur. Mais cela peut être modulé en jouant sur la gorge (le son est plus ou moins râpé, chuchoté, etc.), sur le nez (un son plus ou moins nasal), la mâchoire, les lèvres, la langue. Les imitateurs maîtrisent bien cela.

La posture

Les pieds ni trop éloignés, ni trop rapprochés. Testez différentes positions du corps et constatez. *A priori*, il faut rester droit, mais si vous dansez plus ou moins, en même temps que vous chantez...

L'endurance

Si vous chantez dans les aigus avec une certaine puissance durant quelques heures chaque jour... vous avez toutes les chances de devenir aphone au bout de quelques jours. C'est la raison pour laquelle Jean-Jacques Goldman a commencé à prendre des cours de chant après un concert qui lui avait fait perdre la voix, alors qu'il avait déjà plusieurs albums à son actif !

Il ne faut pas composer des chansons devant être chantées constamment dans les aigus, mais cela dépend aussi du chanteur.

Le chant est un sport d'athlète à partir du moment où les cordes vocales sont des muscles d'une précision qui se travaille. Il faut travailler les notes puissantes et les notes douces par alternance, sinon on « désapprend » les notes peu entraînées.

Plus généralement, ne poussez pas trop en volume quand vous chantez, il s'agit d'une erreur de débutant, car on a l'impression que les chanteurs chantent à fond même lorsque ce n'est pas le cas (par exemple à cause du mixage qui donne l'impression que le chanteur chante dans une grande salle).

Le timbre

Chaque note que vous chantez doit progresser un peu (un peu j'ai dit) comme le son d'un saxophone : des variations de volume, le dosage du grain (voix cassée, feutrée, rocailleuse, écorchée, etc.), le vibrato en volume (par opposition au vibrato en fréquence, plus rare). Le vibrato est une aptitude parfois innée, parfois il faut être aidé par un professeur de chant. Si votre style un peu rock (par exemple) implique que vos notes soient bien droites (sans variations importantes), cela ne vous empêche pas de vous entraîner comme si votre voix était un saxophone, histoire d'apprendre à tenir la note de manière plus naturelle même si au final vous la chanterez plutôt droite.

L'émotion d'un timbre doit être très précise : ni trop caricaturale, ni trop neutre. C'est presque plus important que la justesse... Une moindre petite différence du point de vue du chanteur devient une grosse différence lors de la réécoute.

Par ailleurs, entraînez-vous à chanter dans différents lieux qui ne présentent pas la même acoustique (résonance de la pièce).

Quand vous vous entraînez à améliorer votre timbre de voix pensez à vous trouver un style et à le renforcer. Si vous cherchez à chanter comme

Kurt Cobain, vous finirez au bout de quelques mois par avoir un timbre légèrement saturé. Si vous chantez tous les jours avec une voix lisse, vous finirez par avoir le timbre tout le temps lisse. Vos cordes vocales s'adaptent, au fil du temps, à ce que vous chantez.

La justesse

Le plus important ? Par principe, un chanteur est quelqu'un qui chante juste.

Pour se rendre compte à quel point on chante juste ou faux, il suffit d'approcher un bon professeur de chant, ou d'utiliser un logiciel comme Melodyne qui vous montrera la différence avec et sans les faussetés, qui deviendront évidentes. Il pourra même corriger lui-même la justesse dans votre logiciel de musique !

Le problème, en cas d'utilisation dans une production professionnelle, est le manque de naturel de ces outils s'ils ne sont pas utilisés avec parcimonie. À moins qu'il s'agisse de l'effet recherché. Au niveau de la composition, quand on a improvisé une mélodie à la voix sans qu'elle soit parfaitement juste, ce « plug-in » permet de rendre la voix juste,

et de l'apprendre du coup avec des notes justes en tête.

Donc Melodyne : oui pour repérer ses erreurs et s'améliorer, oui pour rendre juste quelques notes légèrement fausses, mais non pour rendre juste une voix très fausse (sauf en période d'apprentissage).

Comme pour le vibrato, chez certains c'est inné, chez d'autres il faudra travailler des années.

Notez qu'avoir l'oreille absolue (reconnaître une note indépendamment des autres) n'est pas une nécessité pour être un bon musicien (Wikipédia). Elle peut même parfois être gênante.

Le rythme

Pour être en rythme, il faut chanter comme si on avait un batteur dans les cordes vocales. Il faut anticiper chaque note pour qu'elle soit bien dans le tempo. Il faut compter les temps quand il y a une pause longue. Il faut chanter le texte sans faire d'effort pour se le rappeler, sinon on se déconnecte du tempo. Donc pour être bien en rythme... il faut connaître les paroles sur le bout des doigts sans réfléchir. Là encore, enregistrez-vous, pour

vous rendre compte, avant et après avoir bien appris un texte.

S'échauffer la voix

Avant de s'échauffer la voix, il faut déjà avoir bien dormi ! Démarrez la journée lentement avec quelques vocalises : chantonnez grave et aigu sans trop pousser. Sachez à quel moment de la journée vous avez la meilleure voix : un timbre avec des graves et des aigus équilibrés (ni trop présents, ni pas assez). Agréable à écouter.

Oui, entraînez-vous, enregistrez-vous avec un smartphone/dictaphone par exemple, apprenez, travaillez, des mois ou des années.

Maintenant que vous chantez comme un Dieu ou une Déesse, il faut passer des castings, vous trouver un compositeur attitré si vous ne l'êtes pas vous-même, ou encore faire partie d'un groupe et faire de la scène. Tout est bon à prendre, il faut accumuler de l'expérience. Vous vous améliorerez notamment grâce au chapitre 12 « S'améliorer ».

Chapitre 2

LA COMPOSITION MUSICALE

Pour un chanteur qui n'arrive pas à percer, il existe une autre porte d'entrée : devenir compositeur de ses propres chansons. Il n'y a rien de mieux pour imposer son style, son univers. On peut même composer sans chanter soi-même. Une musique sans chanteur peut également fonctionner, mais c'est plus rare.

Comment appliquer une recette sans qu'elle paraisse trop formatée ? Car c'est bien là que se situe la problématique : rationaliser quelque chose d'intuitif, de personnel, d'impalpable.

À quoi doit ressembler une chanson ?

Pour un tube, il n'y a pas beaucoup de possibilités. Une bonne chanson doit rendre addict pour provoquer l'envie de la réécouter souvent. Elle doit soulager, libérer l'esprit, sans lasser, du début à la fin du morceau. Générer du plaisir. C'est la loi de l'art en général... et du business !

Une chanson type, c'est ça :

- ♦ **Une introduction (intro)** : pas trop longue, pour amener le sujet (musical).
- ♦ **Un premier couplet** : répétitif ou non.
- ♦ **Un pré-refrain** : une transition se concrétisant sous forme d'une mélodie, de coups de batterie, d'un silence, etc.
- ♦ **Un refrain** : répétitif ou non. Doit contraster avec le couplet, par exemple des notes longues si elle sont courtes dans le couplet.
- ♦ **Un post-refrain** : cette fois pour faire le lien entre le refrain et le couplet n°2.
- ♦ **Un deuxième couplet** : avec une progression, par exemple une note plus aiguë, ou un nouvel instrument (arrivée de la batterie, d'un violon).
- ♦ **Un pré-refrain.**
- ♦ **Un refrain.**
- ♦ **Pont** : envolée vocale, solo de guitare électrique, etc., obligatoire si le morceau n'est pas assez long (au moins 2'45'').
- ♦ **Un refrain** (facultatif).

♦ **Une conclusion (« outro »)** : volume de plus en plus faible ou mélodie finale.

Bien sûr, il peut y avoir trois couplets, du moment où il y a une progression. Par exemple après le pont.

Et en plus du couplet et du refrain, il peut y avoir un troisième élément entre le couplet et le refrain, plus poussé qu'un simple pré-refrain. Personnellement, je vous recommande ce troisième élément, même si c'est plus compliqué à composer.

Vous êtes désormais à deux doigts de composer le tube de l'été, mais il reste encore deux ou trois choses à savoir avant d'atteindre le Graal ! Et cela sans effort, uniquement par la passion. Bon, OK, les deux doigts peuvent se transformer en dix ans, mais quand on aime, on ne compte pas !

La durée d'une chanson

Il s'agit d'une norme plus ou moins imposée par les radios mais que je trouve légitime : un morceau doit durer entre 2 min 45 et 5 min 30 (varie selon la

radio). Sinon le cerveau n'est pas assez – ou trop – stimulé. C'est mathématique.

Il y a comme toujours des exceptions à la règle, par exemple dans d'autres domaines : le Monopoly avait été refusé dans un premier temps car trop long à jouer ; le film Avatar 2 dure trois heures ; etc.

Partir d'une idée musicale

Le plus important sur le plan créatif (mais pas suffisant), c'est de trouver l'élément déclencheur qui permettra de démarrer la création du morceau sur une bonne base. Tout le reste de la chanson découlera de cette première idée. Ce qui en fera sa singularité.

Cette première idée peut être : une suite d'accords à la guitare, une mélodie au piano ou autres instruments joués par ordinateur, une ligne de basse, un début de refrain chanté à la voix, le timbre d'un instrument électronique.

Par exemple, Michael Jackson a démarré la composition de sa chanson Billie Jean avec l'air de la basse, chantée avec sa voix.

On peut même composer toute la partie chant d'un morceau avec la voix (assez logiquement) et laisser un arrangeur rajouter les instruments. Un créatif est souvent paresseux – mais ambitieux.

Vous ne savez toujours pas concrètement comment on fait pour trouver cette idée de démarrage ? La solution se trouve quelques lignes ci-dessous.

Improviser pendant des heures

Avec un instrument que vous maîtrisez un peu, avec votre voix ou, au pire, avec la souris de votre ordinateur qui peut cliquer sur les notes d'un instrument virtuel : passez des heures à improviser des mélodies et/ou des accords (plus difficile à la voix ou avec la souris...). Si vous improvisez la partie chant avec votre voix et si le texte n'est pas déjà écrit, chantez en yaourt (improvisez les syllabes même si elles ne veulent rien dire). Puis, dès que vous tombez sur quelque chose d'intéressant, mémorisez-le (enregistrez-vous pendant ou après l'improvisation avec l'enregistreur vocal du dossier Samsung d'un smartphone sous Android). Ce sera le point de départ.

Il n'y a plus qu'à terminer le reste grâce à cet élément déclencheur, en improvisant encore et toujours, ou en ajoutant des notes une à une dans votre logiciel préféré (en testant presque toutes les solutions possibles). C'est votre oreille qui vous dira ce qui respecte l'alchimie du morceau et ce qui s'en éloigne.

Concentrez-vous sur la musique comme si elle était déjà terminée (Léonard De Vinci disait qu'il fallait voir un dessin comme s'il était déjà terminé). C'est de l'art abstrait.

Personnellement, voici comment je fais : dans le logiciel de MAO (Musique Assistée par Ordinateur), j'écoute en boucle une partie du morceau déjà enregistrée, puis à chaque passage du curseur, j'ajoute, retire ou modifie à la volée une ou plusieurs notes d'un instrument virtuel jusqu'à en être pleinement satisfait. Je le répète, il n'y a pas qu'une seule façon de faire.

C'est jouissif car la musique évolue en la composant. Et plus il y a du plaisir, plus on est inspiré. Mais il faut être par moments un peu sévère avec sa composition, sinon on ne voit plus les imperfections. On peut toujours faire mieux, bien sûr.

Deviner les lois musicales

Passez beaucoup de temps à improviser (piano, voix) pour finir par sentir les lois musicales. Quelles sont-elles ? Ce qui sonne et ce qui ne sonne pas. Certains préfèrent la théorie, qui peut paraître plus objective, mais pour créer une atmosphère bien à vous, il n'y a rien de mieux que de vous fier à vos oreilles. Chaque instrument doit participer à créer cette atmosphère, cette singularité. Ce sont vos émotions qui vont vous guider : écoutez-les !

Il y a les accords (plusieurs notes en même temps) qui sonnent et les accords qui dissonent. Par exemple, deux notes de piano côte à côte (une de couleur blanche, une de couleur noire) jouées en même temps sonnent faux.

Un accord comprenant six demi-tons d'écart (par exemple un si et un fa) dissone légèrement. Évitez ce type d'accord et vos improvisations sonneront correctement.

Créez des harmonies : l'ensemble des instruments (dont la voix), un instant donné, forme un accord plutôt que la même note.

Ce n'est pas très intuitif : la musique se joue sur 24 tonalités au choix. La première, uniquement les

notes blanches du piano. On l'appelle la tonalité en do majeur. La plus simple.

On distingue :

♦ **12 tonalités majeures** : celle qui commence par un do et comprend toutes les notes blanches uniquement, celle qui commence par un do# (la note noire juste après le do), celle qui commence par un ré, un ré#, un mi, etc. C'est à chaque fois les mêmes notes que la tonalité précédente mais décalées d'une demi-note (un demi-ton) vers la droite (sur un clavier).

♦ **12 tonalités mineures** : elles aident à créer des mélodies plus tristes que les tonalités majeures. La différence avec les tonalités majeures, c'est que, pour la tonalité en do mineur par exemple, plutôt que d'appuyer sur le mi, il faut appuyer sur ré# (la note noire après le ré). Et plutôt que d'appuyer sur un la et un si, il faut appuyer sur un sol# et un la#. Il y a donc un léger décalage entre les notes par rapport à une tonalité majeure.

♦ **Et sinon** : dans le jazz, il y en a d'autres, mais par mesure de simplification, je vais en rester là.

Un bon musicien passe facilement d'une tonalité à l'autre. Ce n'est pas une nécessité quand on compose, puisqu'on ne cherche pas à lire la musique, mais à l'écrire, le logiciel utilisé aidant.

Un tube n'est généralement pas un morceau de musique classique : il ne faut pas changer trop souvent de tonalité. Entraînez-vous quand même à jouer dans telle ou telle tonalité, pour enrichir votre vocabulaire musical et ne pas improviser uniquement sur les notes blanches !

Le clavier bien tempéré de Bach est joué dans chacune des 24 tonalités. Une référence. La chanteuse Maurane avait repris le premier prélude en y ajoutant sa voix, pour former une chanson originale (un tube !). Écoutable en streaming (Maurane et Bach).

S'il y a plusieurs instruments qui sont joués en même temps (la basse, la batterie, le piano, le violon, les chœurs, etc.), ils doivent être joués dans la même tonalité et doivent changer de tonalité en même temps (si changement il y a) sinon ça sonne faux (dissonant). D'où l'importance de savoir ce qu'est une tonalité.

Les connaître par cœur aide les compositeurs à aller plus vite, et les musiciens davantage encore.

Rassurez-vous, même si vous avez du mal avec les tonalités, il est encore possible de composer un tube. C'est le bon sens des oreilles qui prime !

On peut distinguer la composition des arrangements : le compositeur trouve la mélodie, voire les accords, et l'arrangeur ajoute du détail et des instruments. L'intérêt pour le compositeur est d'éviter des étapes trop « techniques ».

Chapitre 3

L'ENREGISTREMENT

Vous aurez besoin d'enregistrer votre voix et des instruments : au moment de la composition, juste avant le mixage si la chanson est terminée, ou simplement pour vous entraîner à chanter, à jouer d'un instrument. Selon le contexte, vous pourrez utiliser soit un smartphone, soit un dictaphone, soit un micro de scène que l'on peut tenir dans sa main, genre Muse à 10 € (pour enregistrer une idée) ou Shure à 110 € (pour vraiment chanter devant un public), soit un micro de studio (plus cher et plus précis).

En période d'apprentissage, un bon microphone et du matériel haut de gamme permettent de progresser plus vite. Car les défauts et les qualités de la voix par exemple sont davantage visibles.

Vous devez brancher votre microphone ou votre synthétiseur sur une interface audio (carte son externe) branchée à un port USB de votre ordinateur. Cliquez sur le rond rouge dans votre logiciel de musique (appelé un « DAW ») qui enregistrera le son en provenance du microphone.

Pour améliorer l'acoustique de votre Home Studio et éviter la résonance de la pièce, une solution est de placer des panneaux absorbants un peu partout sur les murs, ou, *a minima*, derrière les enceintes. Une cabine est très chère, et pas forcément dotée d'une bonne acoustique à l'intérieur. Personnellement, j'ai opté, en attendant d'habiter dans une maison, pour une cabine vocale de tête (allez voir du côté du fabriquant takoustik).

Précisions : insonoriser une pièce pour éviter le bruit des voisins ou son propre bruit envers les voisins n'est pas la même chose que de faire disparaître la résonance de la pièce pour améliorer l'enregistrement ou l'écoute lors du mixage.

Placez un filtre anti-pop à 10 cm du microphone (gros minimum) et deux ou trois fois plus loin pour votre bouche. Testez : si vous êtes trop proche du microphone, on entend trop les graves et les aigus (manque de naturel), si vous êtes trop loin, on entend trop les bruits de fond (souffle et résonance de la pièce).

Vous pouvez vous enregistrer avec un casque (audio !) sur la tête pour vous entendre chanter et entendre le tempo du morceau. Activez le métronome de votre DAW avec un précompte de 4

temps par exemple (4 bips avant de commencer à devoir chanter).

Enregistrez-vous souvent pour vous évaluer et vous améliorer. Après avoir enregistré – votre voix par exemple – vérifiez la justesse (Melodyne), le tempo (à l'oreille ou en zoomant sur le contenu de la piste fraîchement enregistrée pour voir si les crêtes sont au bon endroit), et le naturel du timbre de la voix. Il n'y a jamais deux prises identiques.

Pour un son encore plus pro, en plus d'un très bon microphone, achetez un préampli micro, voire des convertisseurs AN/NA : Analogique => Numérique (vers l'ordinateur) / Numérique => Analogique (vers les enceintes).

Dans un préampli externe ou dans ceux intégrés à votre carte son externe (moins bons), il faut mettre le volume au maximum sans que cela ne sature dans le rouge (dans le cas d'un préampli externe connecté à votre carte son externe, mettez les préamplis de cette carte son à zéro). C'est là que le son sera le mieux défini, avec le moins de souffle et de défauts.

Personnellement, j'utilise les convertisseurs de mon interface audio Scarlett (carte son externe).

Vous pouvez également vous enregistrer en jouant du clavier maître qui ne contient pas forcément de sons, mais qui guide l'ordinateur et ses instruments virtuels, comme nous le verrons au chapitre 7 « Les instruments virtuels ».

Une remarque pour ce qui est de l'enregistrement de la voix : pour éviter les bruits de bouche, il faut que le chanteur boive de l'eau assez souvent afin d'éviter que la salive ne soit « pâteuse ». Au pire, cela peut être corrigé au niveau du mixage en utilisant un « effet virtuel » mais le résultat n'est pas toujours parfait.

Chapitre 4
**LE MIXAGE DU
MORCEAU**

Sans mixage, une musique ne sera pas très lisible, comme un brouhaha. On peut mixer tout en composant la musique pour améliorer la musicalité, si par exemple on utilise un logiciel et des instruments virtuels. On peut aussi enregistrer d'abord, par exemple un morceau composé au piano, et mixer après avec la voix.

Notons que si le compositeur mixe lui-même sa maquette de chanson, elle sera réenregistrée en studio pro et mixée à nouveau avec un autre matériel que celui du Home Studio. Sauf si vous faites une maquette assez professionnelle pour avoir peu à réenregistrer en studio (les musiciens s'il y en a).

Il n'y a pas de méthode toute faite, ce livre cherche à vous aider à obtenir un futur tube le plus proche possible de sa version finale commercialisable. Les petits Home Studios à bas prix ne sont que des ponts vers des solutions de home-studistes plus onéreuses mais plus motivantes. Quel bonheur de mixer quand on aime le résultat produit par tel ou tel instrument virtuel coûteux. Ou d'aimer s'écouter chanter avec le meilleur microphone du monde. Bien sûr, le prix ne fait pas tout.

Le volume

Pour qu'un tube interplanétaire terrasse tout sur son passage, il faut que le volume de l'ensemble soit le plus fort possible sans saturer. On parle alors de « normalisation ». Votre (futur) logiciel peut s'en charger. Ce qu'on appelle la compression aide à cela en diminuant les écarts entre les sons faibles et les sons forts. L'ensemble pourra donc encore augmenter en volume.

Cependant, le volume de votre écran (si le casque est connecté à lui), ainsi que le volume dans votre logiciel (mais pas le volume du bureau de votre ordinateur, désactivé lorsqu'on utilise son DAW), ne doit pas être trop élevé. Si le son au niveau des enceintes ou du casque est trop fort, vous ne remarquerez pas certaines imperfections. Une musique mise à fond donne l'impression que les graves et les aigus sont meilleurs, plus puissants. Les ingénieurs du son mixent à un volume moyennement fort pour ne pas être « flattés » à tort.

Le volume de chaque piste (instruments, batterie, voix) doit être dosé de manière très fine, très subtile, au demi-décibel près. Quand on débute, on croit que c'est facile, alors que non. Rien que pour

mettre l'ensemble des chansons d'un album au même volume subjectif, cela demande un temps fou et du recul – il faut se réécouter quelques jours plus tard (il y a des logiciels qui font ça automatiquement...).

La compression

Comme dit quelques lignes plus haut, la compression permet de diminuer l'écart entre les sons faibles et les sons forts, de manière à « aplatis » le volume. Appliquée à la caisse claire, on peut obtenir un son plus percutant en dosant l'attaque de la compression ni trop courte, ni trop longue (30 ms par exemple). En manipulant le compresseur (il peut s'agir d'un matériel hardware), on obtient des sons de batterie plus ou moins typés. Il faut passer du temps à tester.

Appliquée à la voix, la compression permet d'augmenter automatiquement le volume quand le chanteur chante tout bas, et de diminuer le volume quand il chante à pleins poumons. Ainsi, la voix est toujours audible même avec des instruments qui auraient « caché » les passages chuchotés s'ils n'étaient pas compressés. Mais sur un vers entier, on peut modifier manuellement le volume plutôt

que d'attendre que le compresseur fasse le travail, le résultat sera plus naturel. On peut aussi faire les deux à la fois : compression et « automation ».

Pour aller plus loin, renseignez-vous sur la compression multibande et la compression parallèle.

L'égalisation

Vous savez forcément ce que c'est : vous avez déjà augmenté ou baissé les graves et les aigus d'un appareil à musique (bouton « méga basse » par exemple). Il vous faut maintenant devenir un pro de l'égalisation, car elle permet de rendre la musique plus claire.

Le principe d'un égaliseur est d'augmenter le volume de certaines fréquences (des plus graves aux plus aiguës) et de baisser le volume d'autres fréquences. Le but est de séparer les instruments : chacun doit bénéficier d'une plage de fréquences qui lui correspond, par exemple les graves pour la basse, les aiguës pour les percussions (autres que la grosse caisse).

Pour bien égaliser chaque piste séparément, il faut connaître les plages de fréquences des diffé-

rents instruments, des plus graves aux plus aiguës (en passant par les médiums) :

- ♦ La basse (le plus grave).
- ♦ La grosse caisse (boum boum).
- ♦ Le piano, la guitare, les violons.
- ♦ La voix (dont le timbre est plutôt aigu).
- ♦ La caisse claire, la cymbale ride.
- ♦ Les ultrasons (si vous êtes une chauve-souris).

À noter : dans la musique techno, la grosse caisse est généralement plus grave que la basse, mais chacun fait ce qu'il veut, bien évidemment. Rien n'est obligatoire.

Dans un piano-voix sans basse, on peut remplacer les graves de la basse par les notes graves du piano.

Les « égaliseurs paramétriques » sont carrément plus précis que les autres, on voit la courbe des fréquences de la piste qu'on est en train de mixer tout en pouvant modifier cette courbe. Un égaliseur hardware ne sera généralement pas meilleur.

Les « sifflantes » sur les « s » (dans les aigus) peuvent être retirées grâce à l'effet appelé un « déesueur ». Avec mon matériel, je n'en ai pas besoin, les « s » restent naturels.

Enfin, un égaliseur dynamique permet d'égaliser certaines fréquences uniquement si elles dépassent un certain seuil de volume.

La stéréo (le panoramique)

Une musique doit être écoutable même en mode monophonique (à vérifier de temps en temps pendant le mixage). La stéréo, quant à elle, améliore l'effet d'immersion dans la musique et clarifie l'ensemble en plaçant chaque instrument dans l'espace stéréo (à droite, à gauche, au centre, etc.).

Par défaut, on place la basse et la grosse caisse au centre tout simplement parce que l'oreille a du mal à spatialiser les sons graves. La voix aussi est au centre, mais c'est moins important. Le piano a naturellement les notes graves à gauche et les notes aiguës à droite. Elles forment ainsi une sorte de dégradé. S'il y a deux guitares, on en met une à gauche et l'autre à droite. Enfin, les percussions se placent aux extrémités du panoramique. Mais pas

trop : si un son se trouve complètement à droite, on aura l'impression que l'oreille gauche est bouchée. Dans la réalité, un son qui arrive par la droite s'entend un peu aussi dans l'oreille gauche grâce à la résonance de la pièce.

La réverbe (résonance)

La réverbération n'est pas un écho (qui répète un son à l'identique de moins en moins fort) mais un filet dégressif comme une étoile filante, comme un bruit dans une église. Il en faut généralement un peu, mais pas trop non plus. Il est difficile de bien la doser. Chez Georges Brassens ou Gérard de Palmas, on ne l'entend pas trop (si jamais il y en a).

Il y en a parfois beaucoup dans les slows, dans les rythmes assez lents, dans les enregistrements en public. La réverbe augmente la sensation de mélancolie, elle adouci la voix ou les instruments, elle donne l'impression que ceux-là ont été enregistrés de loin, utile pour une nappe de synthétiseur lointaine (une nappe est un son long).

Une bonne réverbe matérielle coûte très cher. Les réverbés logicielles parviennent de plus en plus à les remplacer, même dans les studios professionnels. Elles sont beaucoup moins chères.

Une bonne réverb ne doit pas sonner « métallique ». Elle ne doit pas voiler le son (de la voix, de l'instrument). Elle doit être naturelle même lorsqu'elle est courte (ne pas tester que les réverbres longues !). Comparez votre réverb avec celle de morceaux connus.

Personnellement, j'utilise la réverb fournie par mon logiciel Cubase : en ajustant la taille de la pièce (*Room size*) et le « mix » (dosage du volume de la réverb), je suis satisfait du résultat. Sinon, il y a des réverbres logicielles payantes : Valhalla, Lexicon PCM Native Reverb, Relab LX480. Ou matérielles : Lexicon PCM92 par exemple.

La réverb permet notamment de transformer une voix monophonique (enregistrée avec un seul microphone) en voix stéréophonique, grâce aux réflexions sur les murs de la pièce simulée.

Il est possible de cumuler deux réverbres, sur la voix par exemple : une proche pour le naturel, et une longue pour le style.

La porte de bruit

La porte de bruit (« gate ») consiste à supprimer les passages à faible volume (quand on n'entend plus que le bruit de fond) de manière à avoir le

volume à zéro, sans le moindre bruit. De cette manière, quand un chanteur est en train de chanter, le bruit de fond est caché par la voix, et dans les passages non chantés, le bruit de fond est simplement supprimé. Pareil pour chaque instrument. L'ensemble paraît alors plus propre.

Avec mon matériel de Home Studio, je n'en ai pas besoin tellement il y a peu de bruit de fond.

Il y a bien d'autres effets à appliquer sur sa musique, des plug-ins souvent gratuits, mais avec l'expérience, on se rend compte que la plupart ne sont pas utiles.

Mixer, c'est comme jouer au Rubik's Cube. Quand vous changez quelque chose, cela impacte les autres faces/pistes. Par exemple, si vous augmentez le volume de la voix pour qu'elle passe devant le piano, les percussions donneront l'impression d'être reculées. Et si, pour contrer ça, on avance les percussions, le piano reculera encore (trop), et ainsi de suite. Pareil pour l'égalisation. Il faut trouver des compromis.

En cours d'apprentissage, écoutez vos mixages sur un maximum d'écoutes différentes. Vous comprendrez plein de choses, par exemple qu'une

basse égalisée trop dans les graves ne s'entendra pas sur un radio-cassette ou certains écouteurs. Et plein d'autres choses du genre : volumes, réverbés, etc.

La pré-masterisation

Un bon mixage audio permet de sublimer une composition. La pré-masterisation, elle, va encore plus loin. À tel point qu'on peut faire appel à un ingénieur du son spécialisé qui le fait parfois mieux que l'ingénieur du son du mixage.

Ce dernier mixe chaque piste une par une (trois à cinq jours de travail par chanson) alors que l'ingénieur de mastering va beaucoup plus vite, mais pour ne mixer que l'ensemble des pistes en même temps comme s'il n'y en avait qu'une seule. Il retouche le son global pour que toutes les fréquences soient bien équilibrées. Il ajuste le volume pour que tous les morceaux soient au même niveau subjectif. Il propose des améliorations. Et il fournit les informations qui seront utiles au pressing du CD (la masterisation).

Chapitre 5

LE SOLFÈGE

Pour composer et mixer un morceau avec un logiciel de MAO (Musique Assistée par Ordinateur), il n'y a pas besoin de connaître grand-chose en solfège. Je résume le plus important ci-dessous. Ce sera utile si vous travaillez avec des musiciens qui, eux, savent lire une partition plus ou moins en temps réel ! Le logiciel Cubase peut éditer des partitions à partir des notes placées sur les pistes.

Déjà, voyons la correspondance entre la notation française et anglo-saxonne, ce sera utile lors de l'utilisation d'un logiciel et de ses plug-ins pas toujours très français :

C	D	E	F	G	A	B	C	(anglo-saxonne)
Do	Ré	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do	(latine)

Ensuite, voici une portée toute simple avec la clef de sol de do à do (correspond à une octave) :



Une noire dure un temps :



Une croche dure un demi-temps (plus rapide) :



Une blanche dure deux temps (plus longue):



Une noire pointée dure un temps et demi, une ronde dure quatre temps, etc. Une mesure dure généralement quatre temps, comme la ronde. Elle rassemble les notes par paquets de quatre temps.

Une dièse (« # ») correspond à la note noire positionnée juste après la note visée (sur un piano), par exemple le do#. Pour un bémol (« b »), c'est la note noire juste avant. Il n'y a pas de do bémol (ou alors c'est le si, puisqu'un demi-ton les sépare) !

Le bémol annule une dièse ou un bémol quand ils sont indiqués en début de portée.

On parle aussi de pause (un silence de 4 temps), de demi-pause (2 temps), de soupir (1 temps) et de demi-soupir (un demi-temps).

Un joueur de guitare utilise les tablatures. Si vous voulez composer un tube à la guitare et jouer vous-même de cet instrument... prenez des cours (avec un professeur, un livre, un site Web). L'objectif à viser : connaître par cœur tous les accords possibles. Personnellement, je n'ai jamais fait l'effort, je préfère le clavier, parce que là j'ai l'habitude des accords qui sonnent et ceux qui ne sonnent pas. Chacun ses préférences, il n'y a pas un seul moyen de faire de la musique (d'où la difficulté d'écrire un tel livre).

Sachez que Michel Berger, en 1954, a voulu abandonner le solfège, désapprendre, « ne plus jouer les trucs des autres, [...] rejeter la technique classique ». Julien Clerc, lui, se sent mauvais en solfège, et se décrit simplement comme un « mélo-diste ».

Le principal intérêt à connaître le solfège, c'est la possibilité de jouer sans avoir à apprendre un morceau par cœur. Une très bonne chose pour les musiciens d'émissions télévisées ! Personnellement, je n'ai fait que deux années de solfège, et une année de batterie, avant d'abandonner et de passer du côté de la force créatrice. À vous de voir ce qui vous convient.

Rassurez-vous : Michael Jackson ne savait pas lire une notation musicale, et encore moins en écrire. Pourtant il en a fait, des tubes !

Chapitre 6

LE LOGICIEL CUBASE

Tous les logiciels gratuits – ou pas chers – que j’ai testés... m’ont fait perdre mon temps. Il faut absolument avoir un logiciel dont le prix se compte en centaines d’euros, disons 100 € dans sa version la plus simple pour Cubase (suffisante si vous jouez un simple piano-voix).

Un tel logiciel de musique est fait pour composer de la musique électronique autant que pour le classique... en passant par tous types de tubes !

Pourquoi Cubase ?

« Ableton Live » est un logiciel de MAO recommandé pour la musique électronique, destiné aussi à la scène. Il est censé ne pas planter.

« Pro Tools » est destiné à l’enregistrement en studio professionnel. C’est le plus utilisé dans le monde.

« Cubase » est plus destiné aux compositeurs. C’est justement ce qui nous intéresse ! On peut

tout faire avec. Sur macOS, certains préfèrent Apple Logic Pro.

Et aussi : FL Studio, Reason, Studio One, Waveform, etc.

Vous l'aurez compris, Steinberg Cubase est une simple préférence de ma part. C'est quand même eux qui ont inventé la norme VST pour les instruments virtuels.

N'hésitez pas à regarder quelques tutoriels sur le Web pour comprendre visuellement et auditivement ce qui est écrit verbalement dans ce livre.

Présentation de l'interface

Elle se présente comme une table de mixage mais avec des pistes horizontales plutôt que verticales. Une piste peut être la voix, la basse, le piano, les chœurs, mais aussi un élément de batterie (caisse claire, grosse caisse, etc.). On ne mixe pas de la même manière chacun de ces éléments, ne serait-ce que le panoramique (grosse caisse au centre, charley à droite). Et s'il y a plusieurs prises pour la voix, cela fait tout autant de pistes à façonner en ne gardant que le meilleur de chacune. Il

peut y avoir des dizaines de pistes au final, pensez à mettre des couleurs et des noms à chaque piste.

Cela peut avoir l'air compliqué, mais chacune des pistes fait presque tout de la même manière, avec la possibilité de modifier le volume, l'égalisation, etc. On en a parlé dans le chapitre 4 « Le mixage du morceau ».

Il y a deux façons d'ajouter un effet (égalisation, compression, réverb, etc.) : soit en « insert » pour l'ajouter au son de la piste ; soit en « send » pour l'envoyer vers une piste d'effet partagée entre plusieurs pistes. Pour accéder à la liste d'effets insert et d'effets send de la piste, cliquez sur le « e » juste en dessous du nom de la piste (pour « éditer les paramètres de voie »).

Un effet peut être logiciel (effet VST) ou hardware (aller-retour vers une réverb externe à l'ordinateur).

On discerne deux principaux types de pistes : les pistes audio qui permettent d'enregistrer le son d'un micro, d'un piano numérique ou d'un synthétiseur, et les pistes MIDI (pour *Musical Instrument Digital Interface*) qui enregistrent non pas le son, mais les notes sous forme de chiffres (représentés par des traits sur une sorte de piano vertical) qui

prennent beaucoup moins de place en mémoire et qui sont enregistrées grâce à un clavier maître (MIDI ou USB). Les pistes MIDI sont modifiables à la souris, si par exemple vous avez raté une note en jouant, ou si vous voulez que les notes soient replacées dans le tempo (on parle alors de quantification). À router vers les pistes « instruments virtuels » qui peuvent, elles, comporter des effets VST.

Les autres pistes possibles : pistes de voie FX (pour recevoir les effets send, donc presque incontournables), pistes tempo (pour changer le tempo du morceau en cours de lecture), pistes arrangement (je suis dubitatif quant à leur nécessité, mais cela fait gagner du temps si la musique est répétitive), pistes d'accords (et la recherche artistique ?), etc.

Quand on appuie sur le bouton « *play* », les pistes sont toutes jouées en même temps de gauche à droite (comme une partition musicale). On peut ne jouer qu'une seule piste à la fois. Pour cela, il faut la mettre en *solo*, ou mettre les autres pistes en *mute*.

Pensez aux raccourcis clavier qui font gagner beaucoup de temps aux utilisateurs chevronnés.

Tout ce qui est imaginable est possible avec ce logiciel, quel que soit le style de musique. Et cela devient simple avec la pratique.

Personnellement, il y a une vingtaine d'années, j'ai lu le livre intitulé « Mixage et Mastering sous Cubase SX/SL 2 », puis j'ai utilisé le logiciel plusieurs mois pour ensuite relire cet ouvrage une seconde fois... et tout s'est illuminé.

Je vous conseille fortement de maîtriser un tel logiciel de A à Z (ou presque, selon vos besoins) à coups de tutoriels vidéo si vous voulez ensuite vous affranchir de la technique et vous concentrer sur l'essentiel, comme on le dit souvent : l'aspect créatif de la musique.

Pour vous aider

Un problème récurrent, c'est quand le logiciel ne produit pas de son, par exemple au niveau du microphone qui paraît ne pas fonctionner. Voici comment résoudre le problème si cela vous arrive (lecture facultative) : allez dans « Studio > Configuration du studio ». Choisissez la carte son interne livrée avec votre ordinateur, ou votre carte son externe (par exemple la Scarlett). Pour ce faire, cliquez sur « Système audio » puis choisissez le pilote

ASIO correspondant à la carte son désirée. Ensuite, si le son ne fonctionne toujours pas, allez dans « Studio > Connexions audio » et ajoutez (clic droit) un bus d'entrée et sélectionnez « input 3 » si vous avez branché le microphone à un préampli (câble XLR stéréo inséré dans la Scarlett à l'arrière, en haut à droite). Dans l'inspecteur de la piste sélectionnée (prête à enregistrer), routez l'entrée depuis ce nouveau bus. Enfin, si c'est le microphone qui ne produit pas de son, vérifiez que vous avez bien enfoncé le bouton +48V de votre préampli (pour les micros de studio et non de scène). Sans parler du bouton de monitoring direct dans l'inspecteur de la piste sélectionnée, juste à droite du bouton rouge permettant d'activer l'enregistrement. Vous pouvez le désactiver (le monitoring direct) pour ne pas entendre le retour de ce que vous enregistrez dans le microphone, que je trouve personnellement dérangent pendant qu'on s'enregistre. On dirait qu'il y a une double voix car le retour n'est pas instantané. Je me sens plus à l'aise en retirant le côté gauche du casque pour m'entendre chanter et entendre la musique dans l'oreille droite. À chacun sa technique.

Tout Cubase en détail

Le jour où vous en aurez le courage, téléchargez et lisez (plus ou moins) le manuel de Cubase disponible gratuitement même si vous n'avez pas encore acheté le logiciel. Il se trouve dans le support de Steinberg.fr.

Les livres qui existent sur le sujet sont assez rares, ou alors il faut acheter d'occasion. Le manuel gratuit du support de Cubase n'est pas très synthétique, alors que le livre que vous avez entre les mains ne fait que poser les bases.

On trouve des tonnes de tutoriels sur YouTube, c'est chronophage, mais pour la bonne cause !

Enfin, n'hésitez pas à télécharger la version d'essai de 60 jours de Cubase Pro. Personnellement, j'utilise la version « Artist » de ce logiciel, cela me suffit.

Chapitre 7

LES INSTRUMENTS VIRTUELS

Vous n'avez pas de piano ? Vous êtes sur la bonne voie ! Vous jouez mal de la guitare ? Super ! Vous n'avez pas d'ami qui sache jouer de la batterie ? Incroyable.

Les instruments virtuels vont tout remplacer (en attendant un éventuel enregistrement en studio professionnel). Vous pouvez en avoir un sur chaque piste de votre logiciel favori et y jouer à l'aide d'un clavier maître. Parfois c'est gratuit, mais les meilleurs sont très souvent payants. Il faut compter 150 € à 300 € pour un piano, un peu moins pour une batterie, des violons, une basse. Si vous avez dix instruments virtuels, faites le calcul... c'est comme mettre de l'argent dans le capital d'une entreprise qui fera des bénéfices substantiels (ou pas).

Écoutez, testez, choisissez

Testez un maximum d'instruments virtuels en allant par exemple sur audiofanzine.com (matos / MAO / logiciels de musique / instruments virtuels)

qui vous aidera à les dénicher. Écoutez de nombreux extraits musicaux montrant ce qu'ils sont capable de faire. C'est un travail chronophage mais nécessaire quand on débute. J'ai pour ma part passé pas mal de temps sur native-instruments.com. Ils vendent des instruments virtuels reconnus et pléthores.

Improvissez

En testant de nombreux instruments virtuels, même gratuits, vous serez amené à improviser des mélodies ou des harmonies ne serait-ce que pour tester leur qualité. Du coup, vous tomberez de temps en temps des idées musicales (comme on en a parlé dans le chapitre 2) qui feront coïncider ce que vous avez trouvé comme mélodie avec le son de l'instrument. Ce qui sonne avec un son de synthétiseur ne sonnera pas forcément avec un son de piano. Il n'y a rien de mieux que de trouver une idée musicale qui colle avec l'instrument joué. Par exemple, si vous jouez le « 4^{ième} rendez-vous » de Jean-Michel Jarre avec un piano acoustique, le résultat n'est pas très engageant. Si vous jouez du Mozart avec un son de synthétiseur électronique, parfois – toujours – ce sera la catastrophe.

Soit dit en passant, un instrument virtuel utilise la norme MIDI alors qu'un synthétiseur arrive dans l'interface audio comme s'il s'agissait d'un microphone (ou plutôt d'une entrée ligne) et non d'un clavier maître. Ce n'est donc pas la même chose, cependant, un instrument virtuel peut imiter le son d'un synthétiseur physique. De là à le remplacer... ?

Plus les instruments virtuels que vous utilisez seront pros, avec un bon son, plus vous serez inspiré pour composer votre tube. Et plus il sera facile de séduire un chanteur ou un producteur (si ce n'est pas vous le chanteur ou producteur). Vous n'aurez peut-être même pas besoin de réenregistrer en studio pro.

De plus, un son de mauvaise qualité ne donne pas envie de composer. Alors il faut y mettre le prix !

Notons que pour un instrument virtuel, il est plus facile d'imiter le son d'un piano ou d'une batterie que celui d'une guitare acoustique ou électrique. Ayez toujours une Fender sous le coude !

Comment on fabrique un instrument virtuel

Pour mieux comprendre ce qu'est un instrument virtuel, il faut savoir comment on le fabrique. Il peut être créé en enregistrant chaque note d'un vrai piano, plus ou moins fortement avec 12 niveaux de vélocité gros minimum (la vélocité est la force de frappe). Plus les niveaux de vélocité sont nombreux, plus le piano sera subtil. Il peut également être créé de manière synthétique, à l'aide d'un algorithme informatique qui imite le son d'un instrument. Il reste encore du chemin à faire avec cette méthode.

Un sampler permet de jouer les sons d'une « banque de sons », il s'agit d'une sorte de piano dans lequel on choisit les sons de chaque note. Ce n'est pas exactement un instrument virtuel, mais ça revient au même.

Pour vous, ce qui doit être déterminant dans le choix d'un instrument virtuel, c'est le naturel, la charge émotionnelle, le réalisme... et surtout, le style qui doit correspondre au vôtre.

Chapitre 8

LES PAROLES

Comme pour la composition musicale, pour écrire des paroles, il faut une idée de départ. Trouver le « principe » du texte. L'émotion présente dans la musique (si vous avez d'abord composé la musique) peut vous aider. Elle peut vous faire trouver une accroche.

Voici quelques idées qui me viennent à l'esprit sans réfléchir : rejoindre une fille sur le quai de la gare ; Être incapable de dire certaines choses à un(e) ami(e) ; Avoir perdu son temps ; L'éloignement d'un enfant. Rien de compliqué !

Pour noter vos idées, ayez toujours un carnet sur vous (ou un smartphone)... et baladez-vous, vivez.

Les paroles peuvent raconter une histoire ou être complètement abstraites. Je ne sais pas pourquoi, mais il faut absolument respecter les rimes ! Sinon ça ne passera jamais dans l'émission de Nagui « N'oubliez pas les paroles ».

Il ne faut pas avoir honte d'utiliser un dictionnaire des rimes et des synonymes. On en trouve des gratuits sur le Web.

Analysez les paroles des auteurs à succès.

Si le parolier et le compositeur sont des personnes distinctes, ils se partagent les droits d'auteur. C'est peut-être pour ça que des chanteurs veulent absolument écrire leurs paroles... Encore plus de sous-sous dans la po-poche !

Pourtant, il faut savoir déléguer et ne pas tout faire soi-même, surtout si cela permet d'augmenter les ventes. C'est le résultat – comptable – qui compte !

Les paroles d'une chanson ne sont pas une poésie. Elles sont faites pour être écoutées et doivent embellir la musique, alors qu'une poésie est faite pour être lue et non chantée. Nuance !

Chapitre 9

LE CLIP MUSICAL

Si vous voulez être présent sur le Web, la réalisation d'un clip musical devient incontournable. Un clip amateur ne vous aidera pas à vendre votre chanson, mais à démarcher votre future équipe, à approcher un producteur, des journalistes, à être accepté à passer un casting, etc. Un clip pro vous fera connaître du public.

Le look

Pour se filmer, il faut être tout beau ! Vous pouvez faire appel à un maquilleur professionnel le jour du tournage. Travaillez votre look vestimentaire, votre coiffure. Faites-vous aider.

Le réflecteur est un outil qui sert à faire refléter la lumière sur votre corps/visage, il faut au moins deux sources de lumière pour produire un effet professionnel. Il doit mettre en valeur votre look.

La danse

Entraînez-vous à danser devant une glace, trouvez votre style : Michael Jackson ou danseur étoile, Hip Hop ou claquettes.

Si vous êtes motivé, inventez une chorégraphie, sinon, si vous préférez, apprenez à « bouger » comme si vous étiez habité par la musique. Pas besoin d'apprendre quoi que ce soit par cœur si vous changez de plan assez souvent au moment du tournage : filmez quelques mouvements, changez de plan puis rajoutez quelques mouvements, et ainsi de suite. Une danse peut être plus ou moins improvisée.

Un bon danseur est très dynamique et bouge tout son corps en même temps. Il n'est pas concentré uniquement sur ses jambes, ou ses bras. Il est concentré sur l'ensemble, y compris le visage.

L'enregistrement vidéo

Vous êtes prêt ? Clap ! Il y a deux approches : l'enregistrement amateur et l'enregistrement professionnel. Tout est dans le matériel utilisé. Vous pouvez vous munir d'un smartphone (au pire) ou, préférablement, d'un Reflex ou d'une caméra.

On a déjà parlé du réflecteur au niveau du look.

Un trépied vous sera utile à placer l'appareil à la bonne hauteur (au niveau des yeux en général).

Flouter le fond du champ de vision derrière vous – « faible profondeur de champ » – peut être bénéfique. N'importe quel lieu de tournage peut alors faire l'affaire.

Quelqu'un peut tenir l'appareil (vive le stabilisateur d'images), et pour faire très professionnel, il faut un chariot et des rails pour un travelling en douceur. Personnellement, j'ai filmé mon premier clip avec un smartphone. L'avantage est que j'ai pu recommencer autant de fois que je voulais, pas forcément le même jour. Une vidéo qui fait très « vintage ».

Enregistrez plan par plan, ou enregistrez plusieurs fois l'ensemble de la chanson sous des angles différents, donc avec plusieurs appareils photo. C'est le montage qui fera le reste en choisissant les meilleurs moments des différentes prises.

Le montage vidéo

Il est plus facile de monter un clip vidéo que de mixer de la musique. Il y a d'ailleurs des ressemblances : un logiciel de montage contient des

pistes (vidéo et audio, mais pas de piste MIDI). Il contient également des effets (la luminosité, le contraste, le gain, etc.). Au-dessus des pistes, on peut voir le résultat vidéo de ce que contiennent les pistes.

On met les enregistrements sur différentes pistes, on coupe les passages inutiles, on ajoute une piste audio, le plus dur étant de bien synchroniser l'image et le son. Il faut s'entraîner avec un clip simplifié.

Un bon montage vidéo commence et termine au bon endroit (il faut retirer ce qui a été filmé en trop au début et à la fin), tout s'enchaîne naturellement, les plans changent approximativement toutes les trois secondes (ce n'est absolument pas obligatoire) et pas forcément dans le tempo, mais un peu avant, probablement parce que le cerveau met un petit moment à analyser une image nouvelle alors que le son s'analyse quasi instantanément. Évitez les transitions gadget entre les plans.

Pour importer un enregistrement vidéo dans la timeline d'un logiciel, il faut généralement glisser-déposer à partir de l'explorateur. On trouve facilement des tutoriels sur internet.

Filmer en 4K coûte plus cher que le full HD et demande un ordinateur plus puissant que pour la

musique. Je ne sais pas quoi vous conseiller entre les deux, il y a des avantages et des inconvénients dans chaque format.

Les logiciels de montage

Sur macOS, il existe le logiciel gratuit iMovie et le logiciel payant Final Cut Pro (quelques centaines d'euros) qui se chargeront de mettre vos idées en vidéo. Sur Windows et macOS, il existe le logiciel de montage Adobe Premier Element (entrée de gamme) et Adobe Premier Pro (coûteux, mais en le louant, c'est moins cher). Sur Windows uniquement, il existe en gratuit : DaVinci Resolve (nécessite 16 Go de mémoire vive), Shotcut (passable), As4you (publicité incrustée), OpenShot, et en plus ou moins cher : Vegas Pro ainsi que Pinnacle Studio. Ouf !

Chapitre 10

L'ÉQUIPE

Trouvez l'équipe « *bancable* » qui vous fera gagner pas mal d'argent de légitimité. Déléguer le travail, c'est être efficace. Sachez tout faire, mais ne faites pas tout.

Trouvez vos comparses dans un festival, dans un bar, dans un forum internet. Former un groupe (bassiste, clavier, etc.) est une chose, mais former une équipe comprenant un chanteur, un compositeur (co-compositeurs possibles), des musiciens, un arrangeur, un ingénieur du son, un producteur réalisateur ou financeur (de clip ou d'album), un éditeur, un coach, un manager, des danseurs, un parolier, un attaché presse, un agent artistique, un tourneur ou booker (pour les concerts), etc., en est une autre. Il vous faut du CV (une chaîne YouTube par exemple) afin de les approcher plus facilement.

« Sachez tout
faire, mais ne
faites pas tout. »

Chacun apportera son expertise et financera son propre matériel : un instrument de musique pour un musicien, un Home Studio pour un compositeur ou ingénieur du son. Le reste pour le producteur !

La légitimité de l'équipe

Dans le cadre d'un futur tube, l'expérience a plus d'importance que les diplômes. Le nombre de vues d'un clip musical sur YouTube, c'est bête, mais c'est souvent ce qu'il y a de plus parlant quant à la preuve de vos compétences (sauf s'il y a des chats dans votre clip, il s'agit alors de triche). Cependant, on peut très bien vivre de la musique sans être très présent sur internet, sans avoir beaucoup de vues sur Spotify. Il suffit par exemple de faire beaucoup de concerts.

Chapitre 11

Les coûts du matériel

Voici le nerf de la guerre : l'argent. On peut apprendre la musique avec peu de matériel, mais pour enregistrer un tube, un vrai, c'est carrément autre chose.

Pour démarrer, un débutant (chanteur, compositeur, ingénieur du son) qui veut tester ses capacités et sa motivation, peut s'acheter ce qu'on pourrait appeler un Micro Home Studio. C'est un peu comme un stage en entreprise avant d'être éventuellement embauché. Ou devenir auto-entrepreneur pour tester une activité, et devenir plus tard un PDG d'une grosse entreprise. En somme, il faut commencer petit.

Ce Home Studio trampoline vous coûtera quand même entre 10 € et 480 €. Un simple micro Muse à 10 € (à brancher sur l'ordinateur s'il y a une prise micro), ou un micro dynamique Shure SM58 à 110 € (à brancher sur une interface audio à 50 € grâce à un câble XLR à 6 €). Un logiciel gratuit ou à 100 € comme Cubase Elements, voire la version d'essai gratuite de Cubase (60 jours). Des écouteurs fournis avec votre smartphone, un casque à 30 € ou un Beyerdynamic DT-770 Pro à 140 €. Des

instruments virtuels gratuits (il y en a énormément). Un clavier maître est souhaitable (180 € voire moins).

Très vite, vous vous rendrez compte de l'intérêt d'acheter du matériel haut de gamme.

Avant de grincer des dents à la lecture du coût total d'un Home Studio plus ou moins professionnel, passons en revue le détail de ces coûts.

Le microphone

L'idéal est d'aller dans un studio d'enregistrement professionnel et de tester les micros disponibles. Parfois, le meilleur micro pour votre voix n'est pas le plus cher. Vous économisez alors de l'argent même en étant passé dans un studio pro.

Achetez-en un qui vous coûtera entre 750 € (le United Studio Technologies UT Twin87) et 2 500 € (le Neumann U87 Ai, sans compter la suspension élastique), voire plus. Par exemple un Neumann TLM 103 à 1 000 € si l'autre Neumann est vraiment trop cher pour vous. Sinon, il y a aussi le U 47 et le M 49 du même fabricant, mais aux prix où ils sont, il vaut mieux attendre d'avoir déjà fait un tube pour pouvoir se les acheter... Un Shure Sm4

par exemple sonne presque aussi bien pour beaucoup moins cher : 230 €. Si vous êtes débutant et dans la dèche en attendant mieux !

Le son d'une guitare peut être enregistré avec le Neumann U87 Ai. Mais si vous n'en avez pas besoin pour la voix (vous préférez enregistrer la voix dans un studio pro), achetez alors un Shure SM57 à 105 € seulement. Très bon pour la guitare.

Les micros faits pour l'enregistrement en studio (chers) ne sont pas les mêmes que pour la scène (peu chers). Les micros dynamiques (pour la scène) permettent d'éviter le larsen, ou de capter les autres instruments autour, sans parler du public. Les micros statiques (pour le studio), quant à eux, captent tout, il faut une bonne insonorisation, et le son est plus précis, avec un peu plus d'aigus dans le timbre.

Penser au pied de micro (50 €) et au filtre anti-pop (25 €) pour éviter les plosives exagérées par le micro (les « phhh » et les « bhhh »).

L'ordinateur

Il faut un ordinateur rapide avec beaucoup de RAM (avec 8 Go c'est galère, 16 Go c'est mieux, 32 Go c'est excellent). Un microprocesseur Intel i5 est

un minimum. Un disque dur SSD de 512 Go est un minimum également. Au final, le prix peut aller de 550 € à 1 700 €. Tout dépend si vous utilisez de nombreux instruments virtuels et effets virtuels. Ce coût n'est pas compris dans le coût total d'un Home Studio comme révélé un peu plus loin, vous êtes supposé avoir déjà un ordinateur.

La table de mixage

Dans un Home Studio, c'est presque inutile. Cela prend de la place, alors que le volume peut très bien se doser avec la souris ou en modifiant au clavier de l'ordinateur les décibels d'une piste.

Un compromis peut être le FaderPort de Presonus : il n'y a qu'une seule piste hardware (matérielle), mais on peut passer d'une piste à l'autre dans le logiciel en appuyant sur le bouton adéquat. 180 € !

L'interface audio

Une carte son externe, lors d'un enregistrement, est préférable qu'une carte son dans l'ordinateur.

Cela permet d'éviter les interférences, et de faciliter la connectique (entrée micro, entrée ligne, etc.).

On parle alors d'interface audio. Elle doit comporter une entrée micro au moins (XLR avec trois trous), mais cela dépend de vos besoins (si vous jouez seul ou en groupe par exemple). Comptez environ 250 € pour la Universal Audio Volt 4, ou la Scarlett 2i2 Gen 4 de Focusrite avec son excellent rapport qualité/prix. Comme on le verra un peu plus loin, il faut compter au moins 2 000 € pour du très pro. Au moment d'écrire ces lignes, j'utilise la Scarlett 4i4 Gen 4 (celle avec prise MIDI) et je ne vois pas l'intérêt d'en changer (280 €).

Elle doit pouvoir se connecter à l'ordinateur *via* un port USB (vérifiez la fiche technique).

Il faut des entrées et des sorties ligne pour ajouter un effet externe comme la réverbération (ou, plus chères, des entrées sorties AES numériques, encore mieux). Facultatif.

Il vaut mieux qu'il y ait un préampli intégré à l'interface audio. Mais un très bon préampli est vendu séparément et coûte par exemple 2 000 € pour le Avalon V5 Silver, ou un Neve 1073 que personnellement j'utilise en version monophonique à 1 800 €.

Il faut absolument qu'elle soit compatible avec la norme MIDI si vous avez un clavier maître non

USB mais MIDI. Cherchez la sortie MIDI sur les photos présentes dans la présentation de l'interface audio que vous convoitez.

Vous avez également besoin de ce que l'on appelle un convertisseur A/N (son analogique du micro vers le son numérique de l'ordinateur). Comme pour le préampli, le convertisseur sera généralement intégré à l'interface audio, mais la qualité se paie, de bons convertisseurs externes coûtent... des centaines à des milliers d'euros. Au début, passez-vous de ce matériel hardware.

La musique déborde de choix cornéliens qui peuvent coûter cher. La musique est subjective, le matériel pour la produire, aussi.

Les câbles

Le câble reliant le microphone au préampli ou au convertisseur, ou encore à l'interface audio, doit être de très bonne qualité. C'est aussi important que le matériel qu'il relie, car il pourrait ajouter des sifflements et des bruits parasites. Le prix est correct : entre 7 € et 20 € selon la longueur, à multiplier par le nombre de câbles requis.

Une fois que le signal est numérique, la qualité du câble est moins pertinente.

Pour l'anecdote, j'ai déjà empêché un câble d'en toucher d'autres en mettant des chaussettes partout où il y avait des contacts. Résultat : quatre fois moins de bruit de fond et un bourdonnement métallique qui a disparu.

Le clavier maître

Un clavier maître, respectant la norme MIDI (on en a déjà parlé au chapitre 6 sur le logiciel Cubase), coûte environ 150 € pour le M-AUDIO Keystation 61 MK3. Celui-ci est également USB, donc l'interface audio que vous achetez n'est pas nécessairement compatible avec la norme MIDI. L'idéal est de tester en magasin pour trouver ce qui vous convient au niveau de la lourdeur des touches.

Il peut permettre de jouer avec des instruments virtuels. Parfait pour improviser et trouver des harmonies. Il a l'avantage, en plus, d'être beaucoup moins cher qu'un synthétiseur car c'est l'ordinateur qui joue les sons.

Les enceintes de monitoring

On les appelle les enceintes de monitoring car elles ne sont pas là pour flatter le son, mais pour avoir un son le plus précis possible, le plus neutre, qui met en exergue les défauts de la musique. Si ça sonne bien avec ces enceintes, ça sonnera bien avec toutes les autres enceintes et casques (ou presque).

Quand vous en êtes à l'étape de la composition, il n'y a pas encore besoin de bonnes enceintes, un bon casque peut suffire, mais vous progresserez moins vite.

Comment dire... 500 € à 5 000 € la paire ? Une solution possible : en phase d'apprentissage et de composition de chansons, achetez des enceintes pas trop chères, économisez votre argent, et au bout d'un an ou plus, revendez-les pour en acheter d'autres, vous aurez l'expérience pour savoir ce qu'il vous faut.

Les enceintes, pour bien sonner, doivent se trouver dans une pièce ayant une bonne acoustique (l'insonorisation ne sert pas qu'à l'enregistrement, mais aussi pour l'écoute).

Vos enceintes et vos oreilles doivent former un triangle équilatéral.

Je le répète : il ne faut pas écouter son mixage à trop fort volume, afin de mixer plus subtilement.

Soyons fous : le prix d'une enceinte de monitoring va de 2 400 € pour la Focal Solo6 St6 (la paire), à 5 000 € pour la Focal Trio6 St6 (la paire) apte au mastering chirurgical. C'est cher, il est vrai. J'ai déjà eu des enceintes à 400 € mais cela ne m'a pas vraiment plu. Il y a d'autres marques plus ou moins chères comme Genelec, Yamaha (les HS8 à 500 € la paire seulement, si votre budget vous l'impose).

Le casque

Mixer avec un casque a quatre avantages : il coûte moins cher qu'une enceinte, même avec un casque entre 100 € et 300 € (140 € pour le DT-770, voire, particulièrement adapté au mixage, le Audio Technica ATH-M50X). Ensuite, il ne gêne pas les voisins lorsque vous voulez temporairement écouter votre mixage à fond, pour le plaisir (mais pas trop longtemps). Enfin, il permet de déceler les petites erreurs (comme un clic numérique) s'entendant moins sur des grosses enceintes. Sans parler de la stéréo plus pertinente au casque.

Par contre, il ne remplace pas complètement les enceintes qui, elles, rendent le mixage plus objectif.

Les instruments NON virtuels

Une guitare, même si vous en jouez mal, peut vous aider sur des choses simples. Les prix sont très variables. Il vous faut aussi un accordeur électronique.

Un piano numérique coûte moins cher qu'un vrai piano, il prend moins de place et n'a pas besoin d'être accordé.

Un très bon synthétiseur coûte dans les 4 000 €. Il faut vraiment tester en magasin. Entre un son électronique et des sons d'instruments « doux », il y a un fossé. En concurrence avec les instruments virtuels.

Un violoncelle ?

Une batterie ?

Une basse ?

Une guitare électrique ?

Je pars du principe que vous n'êtes pas multi-instrumentiste, donc que vous achetez un seul instrument, alors pour le coût total du Home Studio, on ne retiendra que 2 000 € en moyenne.

Selon le morceau et la piste ciblée, parfois un instrument virtuel suffit, parfois il faut un vrai instrument avec un vrai musicien. Ça dépend des

besoins du compositeur, de la subtilité du titre, du style.

Le logiciel Cubase

Il vous en coûtera 580 € (testez la version gratuite 60 jours), la version « artiste » à 329 € peut suffire si vous n'avez pas d'effets externes (comme une réverbe hardware) : direction Steinberg.fr pour le comparatif.

La réverbe

Pour améliorer le son d'une voix monophonique, rien de mieux qu'une réverbe Lexicon (en hardware ou en plug-in)... mais celle-ci a l'air en fin de vie. Alors on peut se tourner vers une Valhalla VintageVerb ou Valhalla Room (50 €). Dans les passages *a cappella* vous donnerez l'impression de chanter dans une grande salle, comme dans l'émission *The Voice*.

Sinon, je ne sais pas quoi penser de la Relab LX480 (200 €). Elle a l'air intéressante, à vous de tester les réverbés jusqu'à trouver votre bonheur.

Instruments virtuels, effets VST

Un effet VST est en quelque sorte un effet virtuel de norme VST. Il peut s'agir d'un élargisseur de stéréo, d'une réverbération, d'une égalisation, d'un compresseur, d'un déesseur, d'un compresseur multibande, d'un vocodeur, généralement gratuits ou pas très chers.

Les instruments virtuels coûtent au moins une centaine d'euros chacun, on aura donc en tout entre 1 000 € et 1 500 € à déboursier. Et 99 € pour chanter juste avec Melodyne.

L'insonorisation d'une pièce

Vis-à-vis des voisins, il faut être à la fois dans le calme et pouvoir faire du bruit. Les notes puissantes, si cela gêne les voisins, peuvent être enregistrées en studio pro si l'insonorisation n'est pas suffisante. En une heure de travail seulement, on peut en faire, des notes aiguës ! Ce n'est pas si cher, un petit passage en studio pro.

De plus, il ne faut strictement – pour enregistrer et mixer – aucune résonance dans la pièce, sinon le microphone (d'ambiance) va capter des mauvaises fréquences ou une mauvaise réverbération.

Pour remédier à cela, posez des panneaux en mousse (ou en fibre de verre) un peu partout dans votre Home Studio. Une cabine vocale comme la « t.akustik Vocal Head Booth Stand Bundle » peut être une autre solution, à 420 € avec trépied (allez voir la vidéo d'installation de la version sans trépied à 390 € sur www.thomann.de). C'est ce que j'ai utilisé pour mon album « Patchwork 1 ». Le seul petit défaut est qu'il faut supprimer les fréquences les plus graves induites par la cabine.

LA méthode pour contrer une mauvaise acoustique serait d'utiliser un microphone de mesure de votre Home Studio (pas très cher). Le but est de modifier l'équilibre fréquentiel des enceintes pour contrer la résonance de la pièce.

Pour insonoriser parfaitement une pièce de votre appartement ou maison grâce à des professionnels, cela peut coûter plusieurs milliers d'euros. Hey ! Arrêtez de m'envoyer des tomates pourries !

Home Studio idéal : coût total

Voilà, sans prendre en compte le coût d'un bureau, d'un fauteuil, d'un ordinateur, votre Home Studio professionnel va vous coûter entre 10 000 €

et 16 000 € ! Pensez au défibrillateur si vous avez un malaise.

Si c'est trop cher, que vous ne voulez pas vous endetter (~200 € par mois pendant 5 ans), prenez provisoirement des enceintes de moyenne qualité, et tout ce qui vous paraît « reportable ». Et économisez ! Les Palmer Orbit 11 ont l'air de faire un bon job pour 799 €, je n'ai pas testé. Si vous ne faites que des maquettes, vous pouvez vous passer du préampli dans un premier temps. La Scarlett a déjà de bons préamplis intégrés.

Remarquez que pour être riche (grâce à un tube), il vaut mieux être déjà assez riche. Plus on est riche, plus c'est facile d'être encore plus riche... injuste ?

Le matériel de musique se déprécie assez peu. Si vous travaillez deux ans sur un album, vous pouvez ensuite revendre ce matériel (peut-être même que vous l'avez acheté d'occasion) à un prix intéressant. En revendant tout ce qui est revendable, vous économisez une bonne partie du coût initial de votre Home Studio.

Mais l'idéal, c'est quand même de le garder !

Au final, votre Home Studio ne coûtera pas beaucoup plus qu'un clip musical, et durera beaucoup plus longtemps. Vous pouvez aussi faire financer votre Home Studio en financement participatif (en ligne), pourquoi pas ? Je ne sais pas si ça a déjà été fait !

Le coût d'un clip

Un appareil photo permettant de filmer un clip en bonne qualité coûte quelques centaines d'euros gros minimum. Sans parler du trépied et autres accessoires. Ancien, d'occasion, mais excellent : l'appareil photo Canon EOS 5D mark III. Ou plus récent, mais beaucoup plus cher (2 à 3 000 €).

En location, vous en aurez pour 50 € par jour. Vous pouvez choisir aussi d'externaliser : des professionnels vous factureront 5 000 € à 10 000 € la journée de tournage.

Lisez un livre sur la photographie, car si on sait prendre des photos de bonne qualité, on sait presque filmer. Il y a plein de concomitances. Utilisez des Reflex. On en a déjà parlé dans le chapitre 9 « Le clip musical ».

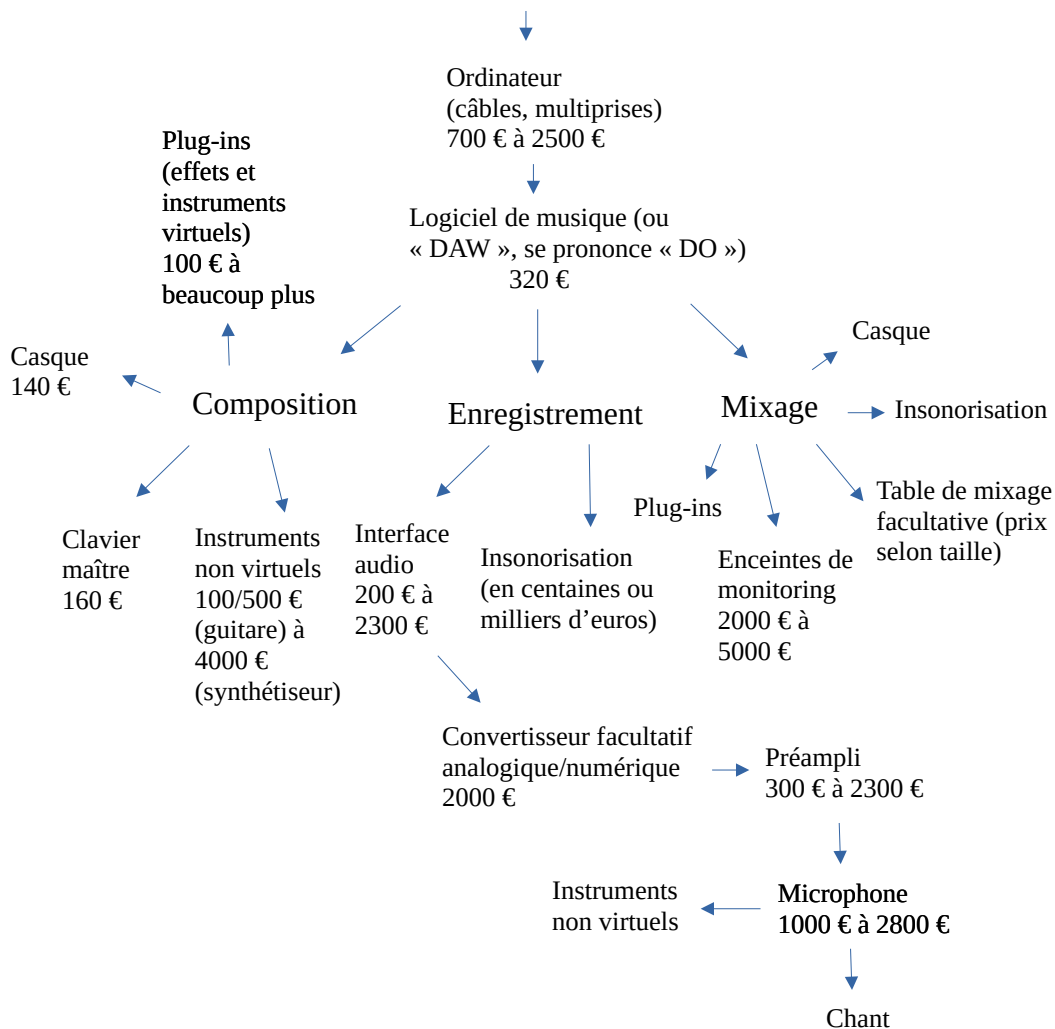
Et un album de Michael Jackson ?

La production de l'album *Invincible* de Michael Jackson, le plus cher de tous les temps, s'est élevé à 30 millions de dollars. Alors arrêtez de pleurer en regardant les coûts d'un Home Studio !

Mais en général, un album peut coûter entre quelques milliers d'euros et quelques centaines de milliers d'euros.

CHANTER ET/OU COMPOSER UN FUTUR TUBE

UN FUTUR TUBE



Chapitre 12

S'améliorer

Ce chapitre est une mine d'or (!) de remarques, de conseils, qui me paraissent pertinents. Alors, montez le son !

La persévérance

Un des principaux points communs entre les personnalités qui ont « réussi », selon une étude ancienne, est la persévérance. Il est rare de réussir du premier coup. Tout le monde devrait pouvoir réussir à son niveau, car mathématiquement, tout le monde ne peut pas devenir riche ou puissant. Visez des objectifs pas trop ambitieux mais motivants. Et persévérez ! Il faut toujours viser la lune, car même en cas d'échec, on atterrit dans les étoiles (Oscar Wilde).

Devenir virtuose

On a remarqué que les élèves virtuoses au violon n'avaient pas forcément plus de talent inné que les autres, mais passaient beaucoup plus de temps

à s'entraîner. Alors pratiquez beaucoup, beaucoup, beaucoup, le chant, un ou plusieurs instruments, la composition, le mixage, la danse, les paroles, etc. Le talent vient avec l'expérience (ça ne marche pas pour tout le monde il faut avouer).

Analysez la musique

Écoutez beaucoup de chansons de tous styles en vous concentrant sur tel ou tel instrument, sur tel ou tel effet : graves, réverbe, percus, etc., même quand on les entend très peu. Par exemple, écoutez uniquement la respiration du chanteur, vous entendrez des choses que vous n'avez jamais remarqué.

Vous pouvez aussi reproduire un bout de musique existante (une intro, un passage, si vous avez les mêmes instruments) pour vous entraîner à mixer presque aussi bien, voire mieux !

Concours en tous genres

Participez à des concours plus ou moins officiels, sur scène, sur le Web, vous progresserez plus vite.

S'écouter

Les êtres hautement créatifs passent du temps à considérer leurs propres créations. Cela sert proba-

blement à parfaire une création, à s'inspirer pour la suite.

Perfection

Tout ce qui n'est pas parfait avec votre Home Studio... réenregistrez-le en studio professionnel. Le travail est déjà prémâché.

Le cerveau

L'étude du cerveau peut nous donner des pistes d'amélioration.

Le plaisir d'écoute

Si on fait écouter à des auditeurs bénévoles différents morceaux de musique, et qu'on leur demande de dire quels seront ceux qui se vendront mieux, à l'oral ils se trompent plus ou moins ; alors qu'en regardant la zone du plaisir activée dans leur cerveau (à l'aide d'imagerie cérébrale), on devine avec succès ceux qui se vendront le mieux.

C'est le plaisir, l'addiction, la dopamine, qui feront vendre. Écoutez en boucle ce que vous mixez et sentez ce qui titille votre centre du plaisir. Maintenant, vous savez comment produire un futur tube : passez une IRM à chaque version d'un mix.

Le global et le détail

L'hémisphère gauche du cerveau se concentre sur le détail. Il voit l'arbre. L'hémisphère droit se concentre sur le global... il voit la forêt.



De telles croix sont obtenues en paralysant les deux hémisphères du cerveau à chacun leur tour. On voit qu'il faut utiliser les deux hémisphères pour être performant. La méthode qui en découle : concentrez-vous sur le détail et le global de votre mixage (mais aussi de votre voix, etc.) par intermit-tence ou en même temps. Cela marche également quand on dessine, et dans n'importe quel autre domaine artistique ou intellectuel.

Unité et variations

Pensez à l'unité artistique de votre œuvre musicale, son décodage par le cerveau sera simplifié. Et, paradoxalement, il faut aussi penser aux variations pour ne pas lasser et varier les zones cérébrales en

jeu. Probablement pour éviter la désensibilisation neuronale.

Avoir du recul

Il est plus facile de juger les autres que de se juger soi-même.

Les avis extérieurs

Il faut avoir mille avis pour qu'ils commencent à être un peu objectifs, comme dans les sondages. Mais ils sont tous bons à prendre, ils vous feront évoluer, qu'ils viennent de vos proches, de YouTube ou de forums internet.

Si vous chantez, pensez à un coach vocal, à passer un casting (quelqu'un comme André Manoukian vous le dira si vous n'êtes pas fait pour chanter).

On ne peut pas plaire à tout le monde

Partez du principe qu'aucun artiste ne plait à tout le monde, qu'aucune chanson ne fait l'unanimité. *Mistral gagnant*, une des meilleures chansons françaises ? Le chanteur Renaud lui-même ne l'aime pas, il la trouve trop impudique.

Aussi, beaucoup de gens ne comprennent pas le processus créatif. Ils ne se rendent pas compte du temps, de l'argent et de l'expérience que cela représente. Ils ne se rendent pas compte non plus à quel point il est compliqué d'arriver à faire simple. Soyez blindé !

Il faut avancer sans trop ruminer. Votre style plaira à un certain public, c'est à lui qu'il faut plaire, tant pis pour les autres.

Concrètement

Travaillez la musique par exemple 2 heures par jour, 5 heures le samedi et 5 heures le dimanche, donc 20 heures par semaine. Au bout de quelques années, 3, 5, 10, voire davantage, vous deviendrez de plus en plus pro. À titre indicatif : pratiquez le chant 20 minutes par jour, la danse 10 minutes par jour, l'écriture de paroles 5 minutes par jour, la composition et le mixage 1 à 4 heures par jour. Sans parler des instruments comme la guitare ou le synthétiseur.

De plus, jonglez avec ces 3 phases (dans n'importe quel ordre) :

♦ **L'analyse** : écoutez des albums de musique de manière analytique, regardez, toujours de manière analytique, un concert de Michael Jackson pour la danse par exemple, etc.

♦ **L'apprentissage** : tout ce qui vient de l'extérieur, comme un prof de chant, des tutoriels YouTube, la reproduction de musiques déjà existantes.

♦ **La création** : ce qui vient de l'intérieur, vos propres mélodies, arrangements, paroles, etc.

Enfin, relisez ce guide pratique après avoir mis en pratique les bases, les conseils. Il n'est pas possible de tout digérer en une seule fois. Moi-même, quand je me relis, j'apprends des choses !..

Chapitre 13

La promotion

Si vous partez de rien, ne cherchez pas forcément à faire de votre première création un tube, en tout cas dans l'immédiat. Commencez par promouvoir vos compositions juste pour vous faire repérer par un producteur aguerri ou une maison de disques qui s'occuperont ensuite du reste. Même si vous avez un futur tube entre les mains, il faut le distribuer, le vendre, cela demande une expertise et un carnet d'adresses.

Il est recommandé de déposer votre musique sur E-dpo pour la protéger du plagiat. On n'est jamais trop prudent. Il vous en coûtera 15 € pour 5 ans de protection.

Se produire sur scène

Au début, c'est la scène qui vous aidera à faire la promotion de votre titre ou album. Ensuite, ce sont les ventes d'albums qui vous aideront à faire des scènes. Aidé du tourneur.

Pour beaucoup d'artistes (pas tous), c'est le plus important et le plus jouissif : la scène. Il peut s'agir d'un festival, d'un concours de chant, d'une soirée privée, dans le métro, sur la butte Montmartre... ou d'une salle de concert, bien évidemment.

L'attaché de presse

Il s'occupera de vous mettre en lien avec les journalistes. L'agent artistique, ou manager, vous aidera quant à lui au quotidien (planning, cachets, etc.) en échange de 10 % de vos revenus.

Les interviews

Payez-vous un communiqué de presse (au moins 100 €) et répondez aux demandes d'interviews. Entraînez-vous en vous filmant avec votre smartphone.

Les radios locales

Contactez les radios (locales dans un premier temps !) pour que vos œuvres soient prises en compte par le programmeur radio.

Vous pouvez leur envoyer une version plus courte de votre composition (radio edit) selon leurs critères de durée d'une chanson.

Le streaming

Passer par un distributeur (si vous n'avez pas de maison de disques) comme DistroKid pour être inscrit sur la plupart des sites de streaming automatiquement et percevoir de l'argent, est une obligation, vous ne pouvez pas vous inscrire directement sur Spotify, Deezer, YouTube Music, etc. La liste des distributeurs se trouve par exemple sur « Spotify for Artists ».

Si vous gagnez de l'argent, il vous faudra déclarer vos revenus artistiques en tant que Bénéfices Non Commerciaux (BNC) auprès de l'URSSAF. Et payer un impôt sur le revenu (BNC). Plus d'infos sur... Google ! « Note d'auteur », « imprimé 2035 » et autres réjouissances.

Vous gagnerez votre vie avec 300 000 écoutes cumulées chaque mois sur ces plateformes pour une seule chanson. Je simplifie, il y a plein de subtilités.

Les réseaux sociaux

Publiez sur les réseaux sociaux de temps en temps, voire tous les jours en période de promotion intense (sortie d'un nouveau futur tube). Faites en sorte d'être contactable, ce serait dommage que Jean-Jacques Goldman n'arrive pas à vous joindre pour un duo par exemple !

YouTube

Créez une chaîne YouTube de vidéo(s) que vous pourrez partager ensuite sur Facebook. Attention, tout cela est chronophage. Vous pourrez commencer à gagner de l'argent à partir de 1 000 abonnés.

Les photos

Ayez des photographies de vous de bonne qualité (100 € à 400 € le shooting photo) pour les mettre sur (et dans) la pochette de l'album ou du single. Elles serviront aussi de bannière de votre chaîne YouTube, de votre compte Facebook, etc. En haute définition pour les journalistes.

Les télécrochets

Les émissions télévisées ne sont pas l'unique moyen de promouvoir vos capacités vocales, mais ceux qui l'ont fait sont rarement déçus. Cela booste leur carrière, même sans gagner l'émission.

Le financement participatif

Vous pouvez vous faire financer par une campagne de crowdfunding (financement participatif) sur des sites comme Ulule.

La principale difficulté, c'est qu'il vaut mieux être déjà présent sur les réseaux sociaux comme Facebook afin d'attirer les chalandes.

Attention à la fiscalité si vous recevez de l'argent en tant que porteur de projet, et aux contreparties qui vous engagent.

Vous pouvez par exemple réaliser une première chanson par vos soins, et demander l'argent qui permettra de terminer un album en entier.

Votre site internet

J'ai programmé une quinzaine de sites Web, je suis analyste-programmeur de formation, et pourtant, je ne vous recommande pas de le faire par vous-même. Cela demande du travail, des mois, voire plus. Wordpress (pour créer un site sans programmation) peut être une solution, le résultat risque cependant d'être hasardeux et demande aussi du temps. En passant par un indépendant, il vous en coûtera entre 500 € et 1 000 €... voire plus.

Je doute de la nécessité d'avoir un tel site tant que vous n'avez pas encore de tube avéré. Cependant, si vous trouvez un outil pour créer un site d'artiste tout simple, sans programmation, allez-y !

L'autoproduction

Pour vendre votre musique au format CD, vous pouvez vous autoproduire, mais cela demande encore plus de temps et d'argent qu'avec un label. Il faut déposer la marque de votre label et créer une entreprise avant de vendre votre album lors de soirées musicales, ou passer par un distributeur. Si vous voulez vraiment faire la pochette de votre album vous-même, utilisez par exemple l'équivalent gratuit de Photoshop : Gimp 3 (Gimp.org). Utiliser un logiciel de mise en page comme InDesign est préférable, mais très cher. L'idéal étant de passer par un professionnel : ça ira plus vite et un résultat correct est assuré (par exemple, il faut penser au code-barre). Des aides financières sont possibles : voir sur Sacem.fr.

La publicité

Si vous vous produisez sur scène, visez les panneaux d'affichage libres.

S'il vous reste encore un peu d'argent dans votre porte-monnaie, de la publicité sur YouTube, Spotify, Facebook, etc. fera l'affaire. Personnellement j'ai fait un medley de mes quatorze chansons,

comprenant 1 minute et 8 secondes des passages les plus représentatifs de mon album.

Payez-vous une publicité à la télévision si vous êtes riche : à partir de 50 000 €... bon OK, je sors.

Pour faire connaître un futur tube, le budget marketing peut être élevé, même pour les chanteurs qui ont beaucoup vendu par le passé. Plus de 10 000 000 \$ pour les plus grosses productions internationales.

Il est difficile de percer sans budget marketing conséquent : ne soyez pas à 1 000 € près, eu égard à tout le temps et tout l'argent que vous avez sacrifiés pour obtenir votre chef-d'œuvre.

Les labels

Signer un contrat avec un label indépendant est moins contraignant qu'avec une major. Mais dans tous les cas, il faudra prouver par vous-même que vous avez du potentiel, vous devrez vous auto-promouvoir, notamment grâce à de nombreux fans sur les réseaux sociaux, de nombreuses vues sur YouTube, des recommandations d'intermédiaires (professionnels, managers, etc.).

Contacté directement une maison de disques par mail ne sert à rien, il y a peu de places pour beaucoup de prétendants. Le mail ne sera même pas lu, et encore moins écouté.

Le meilleur entremetteur, c'est le public.

Vous pouvez également passer par un distributeur physique sans passer par un label, juste pour distribuer le cédé physique (et le vinyle) dans des magasins physiques eux aussi.

Allez jeter un coup d'œil sur Inouïe Distribution par exemple. Pour cela, il faut créer une structure, c'est-à-dire votre propre label. Une autoproduction, comme indiquée un peu plus haut.

Si vous faites tout vous-même, vous gagnerez dix fois plus d'argent... mais vous y passerez vingt fois plus de temps. À vous de voir !

CONCLUSION

À l'école, la créativité n'est pas valorisée, alors que dans le monde professionnel, elle est mise sur un piédestal. Allez comprendre ! Un créatif peut être un créateur d'entreprise, un chercheur, un compositeur de musique. Même un chanteur, avec son univers, est un créateur.

On parle parfois de note technique et de note artistique. Dans le breakdance par exemple, on parle aussi de « l'originalité ». Une voix, une chanson, une danse, peuvent être performantes sur le plan technique et artistique, comme un morceau de musique classique d'un certain Mozart ou Chopin, bien joué, mais son manque d'originalité dans la façon de jouer et dans le fait qu'il s'agisse d'une reprise, lui apporte une mauvaise note « créative ».

Un futur tube doit-il être créatif (original) ou formaté ? Très probablement les deux.

En fait, il y aurait tellement de choses à dire ! Ce guide se veut concis, à vous d'approfondir en gardant à l'esprit que vous avez peut-être dans vos idées de mélodies... un futur tube ! Ou pas.

GLOSSAIRE

Accord. Plusieurs notes jouées à la fois.

Clavier maître. De norme MIDI ou en USB, il peut jouer les sons du logiciel de musique.

Compresseur. Effet qui permet de diminuer l'écart de volume entre les parties sonores faibles et les parties sonores fortes. Ça rend le son plus « droit ».

Convertisseur. Transforme un son analogique (du microphone) en son numérique (de l'ordinateur).

Cubase. Logiciel (on dit aussi séquenceur ou DAW) qui permet d'enregistrer et de mixer de la musique (tous styles de musique confondus).

Égalisation. Dosage des graves et des aigus.

Enceintes de monitoring. Leur son est neutre pour rendre le mixage plus objectif.

Enregistreur numérique. Pour se rappeler des idées musicales.

Financement participatif (crowdfunding). Sites Web qui permettent de se faire financer par les internautes.

Insonorisation. Pour enregistrer et mixer sans être gêné par la résonance de la pièce, il faut par exemple coller des panneaux en mousse un peu partout.

Instrument virtuel. Il peut être dirigé par un clavier maître, mais c'est le logiciel, par l'intermédiaire d'un plug-in, qui joue le son.

Interface audio. Carte son, de préférence externe, de l'ordinateur, à relier par un câble USB.

MAO. Musique Assistée par Ordinateur.

(pré-)Mastering. Mixage final de l'ensemble des pistes réunies en une seule.

Melodyne. Logiciel qui traite la justesse d'un son, la voix en particulier.

MIDI. Les notes (ou effets) sont jouées à partir de chiffres représentant des notes, plutôt qu'un flux audio continu.

Mixage. Ensemble des pistes musicales traitées grâce à une table de mixage ou un logiciel de MAO (volume, égalisation, etc.).

Panoramique. L'ensemble des sons placés de gauche à droite (en stéréo).

Piste. Dans un logiciel de MAO, chaque enregistrement (voix, instrument) se place sur une piste audio (ou MIDI) distincte.

Préampli. Augmente le volume du microphone à la prise, avant d'être converti en son numérique.

RAM. Mémoire de travail d'un ordinateur (mémoire vive).

Réverbe ou réverbération. Ce qui donne l'impression de chanter dans une grande salle, dans une petite pièce, dans une église. S'applique à chaque instrument.

Saturation. Si le son d'une piste est trop fort, les crêtes seront « coupées », ce qui provoque de la saturation (effet voulu avec une guitare électrique).

Tonalité. Par exemple, toutes les notes blanches d'un clavier pour la tonalité en do majeur. En les décalant d'un demi-ton à chaque fois, on obtient en tout 12 tonalités majeures et 12 tonalités mineures.

Vélocité. Force de frappe d'une note de clavier.

Yaourt. Quand le chanteur chante en yaourt, c'est qu'il improvise des syllabes qui ne veulent rien dire, pour se concentrer sur la mélodie.

BONUS

Un exemple fictif de composition de chanson

C'est la première fois – et la dernière – que je participe à un télécrochet. On me dit que j'ai du mal à canaliser mon énergie. Il va falloir travailler ça. Je rentre donc bredouille, content malgré tout d'avoir participé à un casting avec toutes les émotions que cela procure.

Dorénavant, je vais rester dans ma zone de confort : derrière un ordinateur avec le logiciel Cubase que je maîtrise de mieux en mieux. Il me faut un tube. Alors je passe à l'acte une nouvelle fois : je casse ma tirelire pour m'acheter un préampli microphone qui doit être normalement plus efficace que celui intégré à mon interface audio. Mon microphone haut de gamme ne change pas. Je croise les doigts pour que ces deux matériels se complètent bien niveau musicalité.

1, 2, 3, 4 (comme on dit sur scène au début d'une chanson)... ouf ! Ça marche, le son est en effet plus clair, mieux défini. Cela me donne envie de composer une chanson « à voix ». Pas forcé-

ment comme Lara Fabian, mais plutôt comme Elton John sur *Don't Let the Sun Go Down on Me*. Jusque-là, j'ai presque toujours démarré une nouvelle composition au piano numérique. Il faut me diversifier ! Cette fois, ce sera la voix.

Je me donne une heure, pas plus, pour avoir une idée de mélodie, pour le couplet ou le refrain. J'improvise des paroles qui ne veulent rien dire, par exemple « Je ne suis que tout, mais rien n'arrive aussi ». Et j'évite de plagier sans faire exprès. Il est tellement courant de tomber près d'une mélodie qu'on a déjà entendue.

Je me munis de mon enregistreur numérique qui m'évite d'allumer mon ordinateur et de devoir gérer tout mon matériel audio. Je reste debout et j'enregistre plein d'essais de mélodies. Quand je dis mélodie, c'est aussi le timbre de la voix qui doit être bien canalisé (comme on m'a dit au casting). Il faut adapter le timbre à la mélodie : voix douce, voix intense, voix feutrée, etc. Certains timbres collent mieux avec certaines mélodies.

Trente minutes pile, et ça y est : j'ai tenu une mélodie de quatre vers presque parfaite. Vive mon enregistreur !

J'allume mon ordinateur et, sous Cubase, je transcris la mélodie en notes de piano virtuel. J'ar-

range un petit peu pour que les notes s'adaptent à la mesure de quatre temps. En faisant cela, je m'assure que les coups de batterie seront synchronisés avec la mélodie, par exemple.

J'ai trop envie d'enregistrer – même en yaourt – la mélodie finale. Je transforme d'abord l'acoustique de la pièce pour éviter les résonances. Je mets un vieux matelas contre un mur. J'ouvre les placards. Ailleurs, j'ai déjà collé quelques panneaux en mousse.

J'appuie sur le bouton rond de la palette Transport. L'enregistrement démarre, j'entends le tempo (le métronome) et le piano dans mon casque DT-770. Je chante par dessus. Cela reste un brouillon, mais ça me motive pour terminer la compo. Sur-tout qu'il n'y a pas encore de paroles.

Je mixe ma voix comme je le fais habituellement : même égalisation, même compression. En revanche, la réverbère va changer. Je veux qu'elle sonne comme si elle était enregistrée dans une grande salle. Résultat super avec ma Lexicon. Il y a quelque chose de « magistral ». Sauf que je n'arrive pas à savoir si la mélodie que j'ai trouvée doit être le couplet ou le refrain.

On suppose que c'est le couplet, tant qu'il n'y a pas d'objection. Pour trouver le refrain, toujours à

la voix, je place les délimiteurs du projet au début et à la fin du couplet, en laissant de l'espace à la fin pour accueillir mon impro vocale du refrain. Tant que le curseur se déplace sur le couplet, j'écoute, je ne chante pas encore. Dès qu'il arrive à la fin du couplet, j'improvise le refrain.

Je chante et rechante donc le refrain, en l'improvisant à chaque fois qu'on atteint le passage silencieux après le couplet. Au bout d'une vingtaine de balayages du curseur (40 min environ !), je suis plutôt satisfait. Je choisis le meilleur enregistrement. Je me dis surtout qu'il faudrait des paroles, ce serait moins ridicule qu'en yaourt.

Je décide d'écrire les paroles de suite. Pour trouver l'inspiration, je me balade dans le jardin du Luxembourg à Paris. Je m'assois sur un banc. Je regarde les gens passer. Je pourrais m'inspirer de cela, le fait d'être seul sur un banc, mais ça a déjà été plus ou moins fait par Georges Brassens avec « Les Amoureux Des Bancs Publics ».

Cela me rappelle que j'ai déjà dessiné, assis sur un banc, quelque part à Paris, le décor que j'avais devant moi. Pourquoi ne pas écrire sur ça, le fait de dessiner la rue, la vie, le repos, la rêvasserie ? Avec mon ordinateur portable, je demande à ChatGPT

de me donner un exemple d'un tel tableau. Pas mieux que le mien !

Je démarre l'écriture du texte :

«

Un cliché sans tricher
Ou plutôt un tableau
Des moineaux les plus beaux
Et des baies et une haie

»

Des paroles simples, et pas très chanson à voix, ou alors pour une introduction douce ? Il n'y a plus qu'à terminer sur le même principe : un tableau qui se dessine.

J'opte pour une intro douce, presque chuchotée. Je teste avec plein d'instruments virtuels. Je finis par tomber sur un accord d'orgue, très prometteur. C'est au bout de deux heures d'impro que je trouve les trois autres accords – un par vers.

Le lendemain, je me trouve un peu de temps pour enregistrer ma voix sur la piste chant, avec les paroles trouvées la veille. Pas besoin d'apprendre le texte en entier d'un coup ! J'enregistre en plusieurs fois !

Il y a quelque chose que je n'aime pas dans les graves de ma voix, je ne sais pas pourquoi. Mon Home Studio est-il mal insonorisé ? N'ai-je pas

diminué suffisamment les graves à l'aide de l'égaliseur ? Je teste tout ce que je peux, je ne serai jamais complètement satisfait !

Je rechante tout avec une meilleure position du microphone dans la pièce, et ça passe mieux. Les notes chantées les plus aiguës me posent aussi un problème. Je les réenregistrerai un peu plus tard dans un studio professionnel pour ne pas trop me « contenir » à cause des voisins. Une heure facturée quelques dizaines d'euros.

Dans les couplets, il y aura essentiellement du piano (virtuel pour l'instant, voire définitivement). Alors je me dresse sur mon fauteuil, j'approche mon clavier maître caché sous le bureau, et je cherche des enchaînements d'accords qui soutiendront le couplet et le refrain (je n'ai trouvé que les accords de l'intro pour l'instant).

Avec l'expérience, je fais cela un peu plus rapidement. Avant j'y allait à tâtons, alors qu'aujourd'hui, je devine souvent ce qui sonnera et ce qui ne sonnera pas.

Après avoir trouvé l'essentiel des notes de piano, j'arrange avec la souris en ajoutant des notes, en modifiant des notes, tout cela en cliquant au bon endroit sur la piste piano « éditable ». Je peux

modifier la durée des notes et faire toutes sortes d'autres manipulations.

C'est décidé : pas de coups de batterie dans le premier couplet. Il faut laisser de la place à la mélodie. Pour le premier refrain, j'hésite : mettre ou ne pas mettre de la batterie ? Juste du charley ? Allons-y pour de la grosse caisse uniquement, on verra plus tard si on la laisse ou pas. Et on la joue seulement un temps sur deux. Pour ce faire, j'ajoute ma batterie virtuelle sur une piste instrument virtuel reliée à une piste MIDI comportant les notes de la grosse caisse que j'ajoute facilement au niveau du premier refrain.

Pour écouter le résultat, j'appuie sur le bouton *play*. Correct du premier coup ! Il faut dire que la grosse caisse est ce qu'il y a de plus simple à placer.

Au début du deuxième couplet, les toms s'esclaffent pour faire place à un rythme binaire (grosse caisse alternant avec la caisse claire) qui durera jusqu'à la fin du morceau. Du charley à chaque croche, un slash tous les quatre vers.

Pour façonner la caisse claire, de la compression (attaque rapide, ratio plutôt élevé, relâchement

lent, seuil d'activation assez bas), de l'égalisation et de la réverbe.

Venons-en à la basse. Quand on la place au bon endroit, elle participe à l'effet d'immersion dans la musique. Il n'y a pas besoin de beaucoup de notes. Il faut rester au plus simple, une seule note à la fois. Je l'ajoute sur la piste MIDI que j'ai appelée « Basse ». Je la colore en bleu (la basse me fait penser à du bleu !). Et là, je place les notes de basse en testant presque toutes les possibilités. Elle doivent être complémentaires aux notes du piano et de la voix (harmonieuses), comme si la basse était la note grave d'un accord et la voix une autre note de l'accord. Il ne faut pas forcément que ce soit la même note, sinon ça sonne simple, creux.

Le violon. Il arrive à la moitié du morceau avec la caisse claire. On l'entend à peine. Des notes très longues. Il sert, comme pour une nappe de synthétiseur, à augmenter l'intensité de la mélodie et sa douceur. Du coup, je dois retirer quelques notes du piano qui rentrent en conflit avec le violon. Rien n'est jamais figé.

Les jours passent et tout est de plus en plus pro. J'arrange, je retouche, j'améliore. J'aimerais telle-

ment placer un solo de guitare électrique à la fin du morceau ! Cela me rappelle une fille que j'ai rencontré en boîte de nuit, dans une soirée karaoké, elle m'avait dit qu'elle jouait de la guitare électrique. Je vais lui demander si ma chanson l'inspire pour un solo d'un futur tube.

Cela ne me coûte pas grand-chose, elle a déjà sa guitare électrique et les effets hardware qui vont avec. Elle vient chez moi, je branche le tout dans mon préampli, et c'est parti ! Elle improvise des trucs sur un accord que je lui ai plus ou moins imposé, puis à la 27^{ième} minute, le solo qu'il me fallait est là.

J'arrange le mixage du futur tube une nouvelle fois pour chaque piste : le volume, le panoramique, l'égalisation, etc. Pour la guitare électrique je n'ai pas l'habitude, alors j'y passe du temps. Puis, quand je suis satisfait du résultat, après quelques jours de recul, j'envoie la maquette du morceau à un ingénieur mastering.

La maquette devient papillon : le morceau paraît pro. Je n'ai pas l'impression d'avoir quoi que ce soit à retoucher en studio pro, j'ai un peu hésité pour ma voix dans les aigus mais finalement, je m'en accommode.

La musique est faite, je l'estime commercialisable.

Je n'ai pas assez d'argent pour réaliser un clip professionnel. Et pas envie de faire un clip amateur qui va tout gâcher. Ou en demandant à un copain photographe de m'aider. Les Reflex peuvent faire de bonnes vidéos. Un gros plan sur le visage, un zoom sur les yeux, puis la bouche, des plans éloignés mais avec beaucoup de flou en arrière plan pour ne pas voir la frugalité du décor.

Le montage est fait avec DaVinci Resolve, même si cela m'oblige à ajouter une barrette de mémoire vive de 8 Go pour la doubler. Mon ordinateur n'est plus sous garantie, alors je me permets de l'ouvrir.

Pour le reste, on sort du cadre de la composition d'une chanson. Il faudrait d'autres « bonus ».

RÉCAPITULATIF du matériel de Home Studio

Table

Fauteuil (avec accoudoirs)

Ordinateur (16 Go de RAM ou plus)

Écran Full HD

Microphone de mesure (acoustique pièce)

Vocal Head Booth Stand Bundle (acoustique voix)

Cabine (insonorisation)

Microphone (avec filtre et pied)

Table de mixage (facultatif, piste unique possible)

Enceintes de monitoring

Casque

Interface audio

Préampli

Convertisseur

Rack (pour placer des effets externes par exemple)

Câbles / multiprises (et un bon système électrique)

Clavier maître

Instruments virtuels (et non virtuels)

Effets VST (égalisation, compression, réverb)

Logiciel de musique (DAW)

Melodyne (justesse)

Dictaphone / smartphone (pour composer, s'entendre, s'améliorer, etc.)

EXEMPLE DE Home Studio « idéal »

Tout dépend de votre style, de votre façon d'enregistrer (en solo ou à plusieurs, rapidement ou non). Vous pouvez écouter en streaming ma musique (« Patchwork 1 ») enregistrée et mixée avec le matériel suivant :

Ordinateur : 400 € (avec 8 Go de RAM... pas pratique du tout)

Cabine vocale de tête : 420 € (mon coup de cœur)

Microphone Neumann U87 Ai Bundle, et son filtre :
2 800 €

Enceintes Focal Trio6 St6 : 4 800 € (2 x 2 400 €)

Casque DT-770 Pro 80 Ohm : 140 €

Interface audio Scarlett 4i4 4th Gen : 280 €

Pas de convertisseur externe

Préampli Neve 1073SPX mono : 1 800 €

Câbles et multiprises : 60 €

Clavier MIDI/USB M-Audio Keystation 61 MK3 :
150 €

Cubase Artist 13 : 229 € en promo

Instruments virtuels :

- Soundscan (basse) : 35 € d'occasion

- Jay-Bass (2^{ème} basse) : 35 € en promo

CHANTER ET/OU COMPOSER UN FUTUR TUBE

- Abbey Road Modern Drummer (batterie) : 50 €
 - Evolution Boutique Acoustic (guitare) : 135 €
 - Deux samples de guitare sur ma chanson
- « Comme un cornichon » : gratuits
- Garritan CFX Lite (piano) : 79 \$ hors taxes
 - 4Front E-Piano (piano électrique) : gratuit
 - Session strings 2 (violons) : 50 € (en promo)
 - Gsi-VB3-II (orgue) : 150 €
 - Grace (sampler que j'utilise pour les samples de basse, pas pratique) : gratuit

Effets virtuels :

- REVelation (réverbe incluse dans Cubase)
- Melodyne (justesse) : 99 €
- Égalisation, compression (inclus dans Cubase)
- STL Tones AmpHub LE (ampli de guitare électrique) : gratuit au moment où je l'ai téléchargé

Total général du Home Studio : 11 800 €

CHANTER ET/OU COMPOSER UN FUTUR TUBE

Voici une photo de mon Home Studio qui a servi à enregistrer ce premier album :



Remarque : sur cette photographie, l'ordinateur est caché par l'écran.

Attention ! La suspension du microphone n'est pas compatible avec la cabine vocale de tête. On ne peut pas la visser car la taille des tubes (de la suspension et du « holder » dans la cabine) n'est pas la même.

Un mal pour un bien : finalement, je pose la suspension du microphone sans la visser et c'est mieux. On peut éloigner le microphone un peu plus dans le fond, du coup !

Le filtre anti-pop ne reste pas en place, il faut le faire tenir grâce à du fil, un élastique ou du scotch.

Cette cabine vocale est néanmoins mon matériel « coup de cœur ». Je n'étais pas rassuré au moment de l'acheter, et finalement, ça sonne professionnel, propre, tout en gênant moins les voisins. Quand on mixe la voix en retirant certains graves, l'effet « renfermé » disparaît ; une petite réverbère est également la bienvenue car le son est très sec. Sans parler du prix qui est excessivement correct.

Mon coup de cœur logiciel, c'est Melodyne (par Celemony) : pareil, sans lui, je n'aurais pas pu enregistrer mon album Patchwork 1.

EN VRAC

- ◆ On devrait dire pré-mastering plutôt que mastering parce qu'en fait le mastering est l'action de presser un disque.
- ◆ Si vous n'avez pas un ordinateur très puissant, genre 8 Go pour la RAM, utilisez la fonction de gel des pistes pour décharger le CPU et la RAM. Lorsque vous voudrez à nouveau modifier le contenu d'une piste gelée, il suffira... de la dégeler.
- ◆ Un « tube » n'est pas toujours ce que vous croyez : vous êtes influencé par vos goûts et vos sources (la radio que vous écoutez, vos amis sur Facebook, etc.). Faire un tube, c'est gagner assez d'argent pour pratiquer la musique à plein temps. En fait, même en faisant de la musique classique, on peut faire un tube.
- ◆ Si vous avez un bon Home Studio, vous aurez plein de copains (et copines) musiciens.
- ◆ Pour la guitare électrique, un simulateur d'effets et d'amplis comme AmpliTube (ou Guitar Rig) peut

vous faire faire des merveilles sans effets hardware. Mais il faut une vraie guitare électrique.

♦ Quand vous écoutez la démonstration audio ou vidéo d'un instrument virtuel, attention, il est souvent mis en valeur en occultant ses défauts, et ne correspond pas forcément à votre style même s'il paraît efficace (plus doux, plus dur, plus typé, etc.).

♦ Attention, quand on est débutant, on a tendance à en faire trop : chanter trop fort, trop de graves, trop de réverb, trop d'émotion (ou pas assez...), trop de compression, etc. Comme pour l'alcool, mixez avec modération.

♦ Il faut parfois faire preuve d'abnégation et accepter d'abandonner toute une partie d'une chanson qui finalement ne « colle pas » avec le reste du morceau.

♦ Si vous ne voulez enregistrer qu'une seule chanson, cela vous coûtera moins cher d'aller dans un studio professionnel plutôt que d'acquérir un Home Studio à 15 000 € (par exemple). Mais c'est risqué, si le single ne se vend pas, vous ne pourrez plus pratiquer votre art.

♦ Quand vous débutez, ne cherchez pas forcément à faire pro, expérimentez. Quand vous finalisez un futur tube, *a contrario*, concentrez-vous sur le résultat qui doit « faire pro » autant que possible. Entre les deux, alternez.

♦ Soyons réalistes : si ce livre est lu par 10 000 lecteurs et que le dixième de ces lecteurs passe à l'acte en s'achetant un Home Studio professionnel, donc 1 000 lecteurs, il ne pourra pas y avoir 1 000 albums en tête des ventes. Mais dans les 10 meilleures ventes, étalées sur 10 ans, c'est possible. Vous pouvez en faire partie. Vous avez bien fait de lire ce livre !

ÉLÉMENTS DE COMPOSITION

Le but de ces éléments de composition est que vos morceaux soient le moins ennuyeux possible.

- ◆ Vers la fin du morceau, chanter/composer le dernier refrain un peu plus aigu.
- ◆ Entre deux vers du couplet, ou du refrain, ajouter un élément : mélodie courte, coups de batterie, chœurs...
- ◆ Le refrain doit contraster par rapport au couplet, ou au contraire, lui ressembler (mélodie proche, ou plus aiguë).
- ◆ On peut mélanger plusieurs instruments ensemble pour n'en faire plus qu'un : caisse claire avec une autre percussion (ou plusieurs), guitare et piano fusionnés, etc.
- ◆ Jouer sur les silences (avant un refrain, avant un cri, etc.).

- ♦ Retirer un instrument ou plus vers la fin du deuxième couplet par exemple.
- ♦ En général, le refrain doit être plus consistant (plus de basse et autres instruments).
- ♦ Pensez à mettre des instruments qu'on entend à peine (un nappé de synthétiseur ou violon) et mettre davantage de réverbé puisqu'ils sont loin derrière la voix ou la batterie.
- ♦ Les « toms » de la batterie servent à faire des effets de transition.
- ♦ La batterie peut s'exciter au moment d'un passage important.
- ♦ Vous avez aussi la possibilité de faire des hmm, hein, yeah, ouhou, oh, ah.
- ♦ Un solo de guitare électrique, de saxophone, ou autres instruments ?

Selon le style de musique, il n'y aura pas les mêmes éléments de composition (musique classique, musique électronique, etc.).

TEST

Êtes-vous fait pour être une star ?

1. Aviez-vous de bonnes notes en flûte à bec à l'école ?
A. Oui
B. Non
2. Êtes-vous fan d'au moins une star (autre que vous) ?
A. Oui
B. Non
3. Aimez-vous parler à des inconnus dans la rue ?
A. Oui
B. Non
4. Jouez-vous d'un instrument (autre que la flûte à bec) ?
A. Oui
B. Non
5. Êtes-vous ami ou parent d'une star ?
A. Oui
B. Non

6. Vous êtes-vous déjà imaginé recevoir une Victoire de la musique ou autres récompenses ?

- A. Oui
- B. Non

7. Êtes-vous plus boîte de nuit que geek ?

- A. Oui
- B. Non

8. Pensez-vous avoir un destin atypique ?

- A. Oui
- B. Non

9. Avez-vous de l'humour non refoulé ?

- A. Oui
- B. Non

10. Dit-on de vous, dans votre entourage, que vous êtes talentueux ?

- A. Oui
- B. Non

11. Êtes-vous prêt à coucher pour réussir ?

- A. Oui
- B. Non

RÉSULTAT

En fait, il y a un piège : si vous avez répondu à toutes les questions, c'est que vous êtes prêt à devenir une star. Dans le cas contraire, si vous êtes directement passé au résultat sans répondre aux questions, peut-être que non. Si vous ne désirez pas devenir une star (c'est un statut lourd à porter !), trouvez un chanteur qui fera le boulot de star à votre place.

Plus sérieusement, je vous conseille la lecture du livre de Carla Lazzari « Ma vérité » qui montre les avantages et les inconvénients de la notoriété. Elle a participé à la finale de *The Voice Kids*, à l'*Eurovision Junior* (5^{ième} place), à la finale de *Danse avec les stars*, a fait quelques tubes dont « M'envoler » en duo avec Jeck.

Pour ne pas avoir la grosse tête lorsque vos titres caracolent en tête des ventes, rappelez-vous cette citation de Jean-Jacques Goldman : « Quand un million de Français ont acheté mon disque, il y en a quand même 59 millions qui ne l'ont pas acheté » (cette citation est approximative, je n'ai pas retrouvé la source, c'était dans une émission télévisée).

L'essentiel du livre : CE QU'IL FAUT TRAVAILLER À FOND

◆ LA VOIX DU CHANTEUR

La justesse

Le tempo

Le timbre

◆ LA COMPOSITION

La mélodie

Les accords

La structure

◆ L'ENREGISTREMENT

L'interface audio (préamplis, convertisseurs)

Le microphone (100 € à 4 000 €)

L'acoustique

◆ LE MIXAGE

L'égalisation

La compression

La réverbération

POUR FINIR

Comme un homme politique, j'ai tendance à donner des conseils dans ce livre, que je ne respecte pas totalement moi-même. C'est à chacun de trouver sa voie, de tracer son chemin, de découvrir sa destinée. Et d'une manière plus originale que ce que peut faire une intelligence artificielle. En tous cas pour l'instant, alors dépêchez-vous...