



HAL
open science

Jeu télévisé et culture populaire : le cas de la chanson

Juliette Dalbavie, Daniel Jacobi

► **To cite this version:**

Juliette Dalbavie, Daniel Jacobi. Jeu télévisé et culture populaire : le cas de la chanson. MEI - Médiation et information, 2003, n°18. sic_00001597

HAL Id: sic_00001597

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001597v1

Submitted on 8 Nov 2005

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

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

Jeu télévisé et culture populaire : le cas de la chanson

Juliette Dalbavie*, Daniel Jacobi**

*doctorante, Laboratoire Culture et Communication
Université d'Avignon 74 rue Louis Pasteur, case n°19
84029 Avignon CEDEX 1 juliette.dalbavie@univ-avignon.fr

**professeur, Laboratoire Culture et Communication
Université d'Avignon 74 rue Louis Pasteur, case n°19
84029 Avignon CEDEX 1 daniel.jacobi@univ-avignon.fr

Article paru dans MEI n°18 - DALBAVIE Juliette, JACOBI Daniel, " Jeu télévisé et culture populaire : le cas de la chanson " in MEI N°18 " jeux, médias, savoirs " sous la direction de Bernard Darras, Editions L'Harmattan, 2003.

Résumé :

" *Fa-Si-La chanter* " en tant que jeu télévisé appartient de plein droit au secteur du divertissement. Son principe, original, consiste à tester les connaissances des candidats sur la chanson à partir d'extraits musicaux diffusés en très brèves séquences. Ce jeu a ainsi l'intérêt de rendre aux chansons leur dimension de musique chantée. Sur le plan de la mise en scène, " *Fa-Si-La chanter* " est un dispositif hybride oscillant entre le jeu télévisuel, le mini-concert et le sketch, dispositif, qui n'a de cesse de rendre toujours plus familière la musique aux téléspectateurs. En effet, les chanteurs professionnels connus ne sont jamais présents, ni présentés sous forme de vidéo ou même d'enregistrement sonore, c'est un orchestre qui interprète les morceaux en direct. Au-delà du divertissement, " *Fa-Si-La chanter* " est aussi une forme de contribution (ludique) à la constitution d'une culture de la chanson parce qu'il reconnaît, en même temps qu'il le teste et le médiatise, le savoir populaire des téléspectateurs. Cette culture chansonnière est singulière car elle est non apprise, intuitive et familière.

Les jeux télévisés appartiennent de plein droit au secteur du divertissement. Tranches d'amusement et de distraction habituellement placées en accroche des grands journaux d'actualité du soir, les jeux télévisés sont considérés comme des parodies de culture. Chacun sait combien a été critique et même virulent le discours tenu par les sciences sociales, comme par les chercheurs en communication, sur la sous-culture stéréotypée et quasi industrielle diffusée par les grands moyens de communication de masse et la télévision tout particulièrement. Du procès idéologique dressé, il y a bientôt 50 ans, par l'École de Francfort à la critique radicale du Bourdieu de la dernière période (voir par exemple, Adorno, 1964), on a eu de cesse de dénoncer la volonté de remplacer la culture par un vague succédané complaisant et démagogique.

Dans l'introduction brillante que Daniel Dayan consacre au public des médias, il évoque « *la déploration continue qui situe la culture de masse dans une atmosphère de cataclysme (...) comme un long gémissement* » (Dayan, 1993 : 17). L'une des cibles de prédilection du discours de dénonciation de la médiocrité

culturelle de la télévision est, bien entendu, le feuilleton ou le téléroman. Mais les jeux, pourtant moins souvent cités, ne sont pas moins dénoncés.

En réalité, si les jeux télévisés ont été moins broyés par les censeurs, c'est que leur projet paraît plus anodin et en tout cas moins pernicieux. Car, en réalité, les questions encyclopédiques auxquelles les concurrents doivent apporter la bonne réponse combine deux catégories distinctes : le jeu et la vérification de connaissances culturelles référant à un domaine de savoir constitué. C'est pourquoi on a rangé ce type de programme dans la catégorie désignée par le néologisme américain d'*edutainment* afin de marquer cette convergence, propre à la culture de masse, entre une prétention éducative combinée à une situation manifestement ludique et distractive. Avant tout divertissante et enjouée, cette émission-jeu copie, en effet, toutes les facettes de l'interrogation savante.

Au jeu, elle emprunte la situation (compétition entre plusieurs concurrents, ensemble de règles codifiées, tension que provoque le déroulement de chaque partie, désignation d'un gagnant qui, sitôt la partie achevée, redevient l'égal de ses pairs). De l'éducation, elle copie avant tout le volet évaluation, au sens de contrôle des connaissances : le joueur doit répondre à des questions, ces questions hiérarchisées (de facile à difficile) lui valent des notes (ou points) et il doit répondre en respectant des conditions et des critères précis de performance permettant à un jury de mesurer objectivement la validité de la réponse.

De même que les travaux sur la réception des grands feuilletons diffusés, un peu partout dans le monde, ont fait apparaître un tableau bien plus subtil et complexe que ne le laissait penser le discours sur l'abrutissement inexorable que générerait la télévision, il n'est pas inutile d'observer, plus systématiquement et davantage en profondeur, la catégorie du jeu télévisé. Variantes des jeux de quizz, fonctionnant, en apparence, sur la seule mémorisation de données factuelles, les jeux se contentent-ils de séduire les publics populaires qui tentent, avec leurs proches, de répondre aux questions de l'animateur-amuseur familial et connu ?

" *Fa-Si-La chanter* " a rencontré un certain succès auprès des téléspectateurs pendant 5 ans, de 1995 à 2000, sur une chaîne du service public (France 3). Ce jeu avait pour principe de tester les connaissances des candidats sur la chanson à partir d'extraits musicaux diffusés en très brèves séquences.

Au-delà du divertissement, on cherchera, d'une part, à comprendre à quelles habiletés un jeu de ce type fait appel, et d'autre part, en quoi il contribue à modifier les représentations d'un domaine a priori étranger à la culture. Comment une interrogation semi ludique destinée à mesurer l'étendue des connaissances du domaine de la chanson à l'aide d'amorces musicales est-elle vécue par les participants et les spectateurs ? Comment un jeu de ce type

construit, malgré tout, une culture (et peut-être même un patrimoine) de la chanson ?

C'est à partir de l'analyse formelle de cette émission télévisuelle et du jeu édité en CD, tiré de cette même émission, que nous tenterons de répondre à ces questions. Cependant, pour situer le contexte dans lequel un jeu de ce type intervient rappelons que l'écoute d'une chanson ne nécessite, contrairement à d'autres domaines savants, aucun apprentissage complexe. L'omniprésence des musiques diffusées par de multiples canaux et répétées de façon délibérée pour qu'elles deviennent des rengaines fait de la chanson de variété un terrain de choix de mémorisation implicite (Nicolas & Perruchet, 1998). La chanson irrigue toute la société ; elle est partout. La personne la plus rétive à l'art est en rapport direct, immédiat avec la chanson. Du coup, chacun de nous se surprend à chantonner une mélodie ou à citer des paroles alors qu'il n'a pas fait l'effort de les apprendre. Même si la capacité à identifier les titres de ces chansons, les noms de leurs interprètes ou l'année de leur création relève, sans doute, d'un apprentissage plus systématique, peut-on parler d'une culture populaire (au sens de partagé par le plus grand nombre) ? Au moment où l'école a renoncé - ou presque - à l'éducation musicale et où les conservatoires ne visent plus qu'à former des élites, les jeux contribuent-ils à favoriser l'acquisition d'une culture musicale ?

La chanson et son dispositif télévisuel

10 décembre 1995. Il est 20h05. Le téléspectateur a choisi France 3. Gros plan silencieux sur les mains d'un homme dans une régie. Ce dernier enclenche quelques boutons puis en monte d'autres. Un texte s'inscrit sur l'écran : " France 3 Unité de programmes Variétés jeux et divertissement présente ". Gros plan sur une pédale qui vient frapper une grosse-caisse. Puis sur une guitare électrique. Un batteur saisit ses baguettes, les frappe l'une contre l'autre et lance : " 1, 2, 3, 4 ! ". Au tour d'un saxophoniste d'entrer en scène. Sa musique vient se surajouter aux autres instruments. Enfin, la voix d'une chanteuse retentit " *Na na na na na naaa, na na na na na naaa, Fa-Si-La chanter er er er eehhhhh*".

Quelques secondes après l'annonce des grands titres du journal télévisé sur TF1 et France 2, l'émission " *Fa-Si-La chanter* " produite par Starling Production débute. Diffusée du lundi au vendredi (et parfois en début de soirée le samedi soir), à 20h05, l'émission dure environ 20 minutes. Le générique de lancement est rigoureusement le même chaque soir. Ce soir, le présentateur-humoriste Pascal Brunner fait son entrée sur le plateau vêtu d'une chemise jaune vif. Il salue le public présent sur le plateau ainsi que, en fixant la caméra, les nombreux téléspectateurs habitués désormais au rituel.

" *Bonsoir à toutes, bonsoir à tous, passez un excellent début de soirée sur France 3. Nous allons tenter de passer un bon moment ensemble, tranquillement, en musique, avec nos candidats et La Fanfare, bien sûr. Béatrice est avec nous de nouveau ce soir. Bonsoir Béatrice !*

- *Bonsoir Pascal !*

- *Nous rappelons que vous aimez le piano, la poésie. En plus, vous chantez très bien ce qui ne gâche rien. J'ai reçu des tas de coups de téléphone déjà depuis... Maintenant on demande que ce soit toujours vous qui chante [sic] le générique de fin.*

- *(Rires)*

- *Vous êtes d'accord, merci !*

- *(Rires)*

- *Oui, c'était bien. Hier soir, c'était champion. Vraiment !*

- *Je suis bien contente.*

- *(au public) Elle s'en fout, elle a paumé le voyage donc toute façon, je pourrais jamais la consoler... Elle va devenir inconsolable.*

- *Non ! Je ne viens pas pour gagner le voyage, je viens pour m'amuser.*

- *J'aime ce fair-play, c'est beau ! "*

Ce soir, Béatrice affronte deux nouveaux candidats : Sébastien et François. L'animateur leur demande rapidement de se présenter et insiste pour qu'ils dévoilent aux spectateurs et aux téléspectateurs leurs goûts musicaux et leurs chanteurs préférés. Sébastien, 19 ans, adore Trénet et Aznavour ; François, 32 ans, quant à lui, aime le Rock'n roll, Hubert Félix Thiéphaîne et Jean-Louis Aubert. Le jeu peut commencer. Le principe de "*Fa-Si-La chanter*" est, comme le nom de l'émission l'indique, très simple : à partir de données factuelles à propos des chanteurs ou des chansons elles-mêmes, puis d'amorces musicales jouées par un orchestre en direct, les trois candidats doivent reconnaître les titres de chansons.

L'émission s'organise en trois temps. Dans la première manche, les trois candidats doivent découvrir le titre d'une chanson à partir d'une " portée musicale "¹ sur laquelle apparaissent des notes numérotées. Le candidat qui mène (ou en début de partie, le vainqueur de la précédente émission) choisit une de ces notes. L'animateur lui fournit un indice verbal du type "*Chanson française. Souvenez-vous ! Cela a fait un grand succès*" afin que les candidats reconnaissent *Il était une fois nous deux* interprétée par Joe Dassin, ou "*Ça c'est un générique que vous avez longtemps entendu*" pour le générique des *Jeux de 20 heures*. Ces données factuelles très générales données par l'animateur peuvent porter également sur des dates : "*Succès international de 1965*" pour *Ticket to ride* par exemple...

L'orchestre présent sur le plateau joue immédiatement un extrait musical très bref (environ dix secondes) de la chanson à découvrir. [Notons que les extraits choisis sont des extraits " signifiants " de la chanson, " des moments clefs " : la ligne mélodique précédant ou correspondant au titre de la chanson, les premières notes du refrain, ou les premières notes de la chanson.]

Si le candidat identifie le titre de la chanson, il marque un point et l'animateur, accompagné par l'orchestre, entonne la chanson. Une lettre s'inscrit alors à la place de la note choisie initialement sur " la portée " et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des candidats reconnaisse le titre complet de la chanson qui peu à peu apparaît. À l'issue de cette première manche, le candidat qui a marqué le moins de points est éliminé ; il repartira avec une dizaine de CD (très souvent des chanteurs de variétés françaises). [Remarque : les notes présentes sur " la portée musicale " ne donnent aucune indication sur la chanson à identifier. Elles ne constituent qu'un décor signifiant l'univers musical. Les lire n'est d'aucun secours : les trois premières notes *fa, si, la* sont redondantes du titre du jeu. Les candidats n'ont donc pas besoin de maîtriser le solfège pour participer à ce jeu].

¹ Simplifiée à l'extrême, il ne reste que quelques notes sur cette " portée " et aucune indication de rythme ni d'harmonie n'est présente...



Le titre de la chanson à reconnaître, ce soir, sur la fausse portée musicale est *Jusqu'à minuit* de Johnny Hallyday.

La deuxième manche se poursuit en duel. De même que précédemment, l'animateur commence par donner un indice verbal sollicitant la culture musicale des candidats : " Cette chanson de Christophe est une histoire vraie " pour *Aline* ; " Georges Moustaki la chantait avec Barbara " pour *La dame brune*, ou encore " Voyage en Irlande du Nord avec Boney M " pour *Belfast*. Chaque candidat (en commençant par celui qui mène) doit indiquer le nombre de notes qu'il souhaite écouter pour tenter de deviner le titre de la chanson. Celui qui demande le moins de notes est prioritaire pour répondre. Le perdant recevra un cadeau de consolation : une mini chaîne stéréo ou une guitare électrique...

À l'issue de cette seconde manche, le candidat finaliste participe à une ultime épreuve qui consiste à identifier sept titres de chansons, en trente secondes, et ce à partir d'extraits musicaux exclusivement. Dans cette dernière partie du jeu, il est à noter que les extraits musicaux sont souvent accompagnés de la voix de la chanteuse de l'orchestre qui " chante en yaourt "², ce qui n'était pas le cas dans les manches précédentes. Là encore, ces extraits musicaux ne sont pas choisis au hasard : il s'agit systématiquement, à ce moment du jeu, de la ligne mélodique précédant ou correspondant au titre de la chanson³.

Béatrice ce soir remporte le jeu et par là gagne le voyage. L'émission s'achève sur l'interprétation par la chanteuse de l'orchestre d'une des sept chansons à identifier dans la dernière manche.

Un dispositif hybride de musique familière

" *Fa-Si-La chanter* " a été diffusé pour la première fois sur l'antenne de France 3 en octobre 1994. La chaîne qui cherchait alors un nouveau jeu pour sa case

² Ce terme est utilisé couramment par les amateurs et les professionnels de musique et désigne le fait de fredonner les paroles d'une chanson de manière incompréhensible à partir d'une syllabe de type " la " ou " na "... Cette manière de chanter est utilisée dans le générique de l'émission décrit en début d'article.

³ Si le titre fait partie du texte de la chanson. En effet, il arrive que le texte de certaines chansons ne contienne pas le titre de la chanson (*Lettre à France* chantée par Michel Polnareff) ou bien le titre exact (la chanson *Magnolias For ever* interprétée par Claude François, par exemple). L'extrait musical proposé correspond alors, comme dans les manches précédentes, aux premières notes de la chanson, aux premières notes du refrain, ou à un passage clef du refrain.

“ d’après 20 heures ” (celle qui suit sa tranche d’informations), voulait à la fois se démarquer de “ *La Classe* ” et éviter de retomber dans la formule de “ *Questions pour un champion* ”, autre émission de France 3, qu’il n’était nullement question de concurrencer.

Il est une spécificité du jeu “ *Fa-Si-La chanter* ” sur laquelle il est important d’insister : le rôle de l’animateur. Découvert et aménagé pour la version française par la société Starling Production, “ *Fa-Si-La chanter* ” a été créé aux États-Unis dans les années 50, sous le nom de “ *Guess that tube* ” (“ *Devinez quel est ce tube* ”). Il s’est maintenu jusqu’en 1980. Une fois la licence rachetée, les responsables de Starling ont apporté quelques modifications à la conception de l’émission. Ils ont, notamment, renforcé le rôle de l’animateur, qui, de simple meneur de jeu aux États-Unis, est devenu partie intégrante du jeu spectacle en France.

En effet, dans l’adaptation française, Pascal Brunner fait beaucoup plus qu’incarner le rôle d’arbitre. Il interprète de nombreuses chansons au cours de l’émission et, surtout, il les chante à la manière de leurs interprètes. En fait, c’est une imitation qui est proposée aux téléspectateurs, imitation qui peut porter à la fois sur la voix des interprètes mais aussi parfois sur leurs mimiques ou leur gestuelle singulières.

Du coup, l’émission condense beaucoup d’ingrédients incontestablement populaires. La chanson comme thématique exclusive en dehors de toute autre préoccupation plus intellectuelle. Son titre *Fa-Si-La* homonyme appuyé de facile à... rappelle qu’il ne s’agit pas de trop réfléchir. Les notes syllabes du titre calembour sonnent aussi comme un clin d’œil tels les noms des villas de banlieue populaire du type “ *Ma vie là* ” ou mieux : “ *Domisil-adoré* ”, inscrit sur un pilier de portail sous la forme de notes de fer tracées sur une portée musicale du même métal.

La présence de l’animateur, toujours drôle et de bonne humeur (il plaisante avec l’orchestre et la chanteuse, les appelle par leur prénom ou leur surnom) et qui est, en quelque sorte, lui-même évalué au cours du jeu sur sa capacité à imiter les interprètes, dépasse la tension provoquée par les questions. Il s’adresse au public qui assiste en direct sur le plateau et sollicite souvent les applaudissements. C’est en ce sens que nous pouvons dire que “ *Fa-Si-La chanter* ” est un dispositif hybride oscillant, sans cesse, entre le jeu télévisuel, le mini-concert et le sketch. Le plateau de l’émission rend compte visuellement de ce métissage puisque cohabitent, sur une même scène, les habituels pupitres équipés de boutons des candidats ainsi que l’orchestre et les musiciens qui restent présents tout au long du jeu.



Le plateau de " *Fa-Si-La chanter* " : le décor ressemble à celui de " *Questions pour un champion* " et en même temps au plateau d'une émission de variétés avec l'orchestre présent tout au long de la partie.

" *Fa-Si-La chanter* ", parce qu'il est un jeu télévisuel, fait plus que faire écouter des extraits musicaux aux téléspectateurs : il exhibe la musique. En effet, dans ce jeu tout est musical : le titre, le générique chanté en direct, le décor à base de fausse portée musicale, les questions sur les chansons, les nombreux intermèdes chantés et ainsi de suite, jusqu'au générique de fin, en chanson. Tout au long de l'émission, le réalisateur multiplie les plans de coupe : de nombreux gros plans insistent sur les gestes des musiciens (mains du guitariste, du pianiste...) et sur les instruments eux-mêmes (batterie, basse, synthétiseur, guitare électrique...). Ils focalisent l'attention sur des détails : les gestes des musiciens de l'orchestre. Par exemple, il filme la guitare au moment où l'interprète joue quelques notes discrètes de l'accompagnement.

Le jeu télévisé confirme ainsi, par cette saturation invraisemblable de signes et de signifiants musicaux, combien la musique, le plus immatériel et abstrait des arts, n'existe qu'à partir d'une série complexe de médiations (Hennion, 1993). Art de la présence (directe ou médiatée), elle ne montre aucun objet. Elle n'est qu'accumulation d'objets et d'acteurs tous médiateurs (instruments, langages, partitions, interprètes, scènes, médias, musiciens...).

Dans le cas de " *Fa-Si-La chanter* ", la musique n'est que de la chanson. Et l'émission crée un subtil décalage entre la " vraie " chanson et celle qu'elle exhibe. Les chanteurs professionnels connus ne sont jamais présents, ni présentés sous forme de vidéo ou même d'enregistrement sonore. La musique conserve un côté amateur. Elle est toujours, plus ou moins habilement, réinterprétée. Les plans sur les joueurs alternent avec les séquences où l'animateur imite en direct des vrais chanteurs. Le petit orchestre n'a pas de nom, ni de chef. Les joueurs eux-mêmes chantonnent à l'occasion.

La musique ainsi montrée devient plus proche, moins professionnelle. Tous les acteurs présents sont donc ainsi impliqués, moins dans une musique inaccessible, que dans une sorte de faire semblant beaucoup plus proche d'eux. Un peu comme si les participants filmés sur le plateau ne faisaient activement, et en public, que ce que les spectateurs pourraient tout aussi bien faire à leur place.

Compétence musicale et performance télévisuelle

Tout l'intérêt de ce jeu réside dans une singularité : on interroge les candidats, non pas avec des questions verbales classiques, mais à l'aide d'amorces musicales. " *Fa-Si-La chanter* " a l'intérêt de rendre aux chansons leur dimension de musique chantée. Au contraire d'autres jeux de quizz, portant sur les rengaines, et qui en font un thème verbal comme un autre (coupant les chansons d'une partie de leur identité), ce jeu innove. La chanson reste ce qu'elle est : une mélodie alliant des paroles et un accompagnement musical. Il est intéressant de voir comment, au cours de l'émission, un indice très discret - quelques notes de musiques - suffit à appeler le titre de la chanson ou une phrase précise du texte de cette chanson.

C'est donc la question de l'écoute d'un mince stimulus, de sa reconnaissance et de la restitution du titre exact recherché en mémoire qui sont très rapidement convoquées. On conçoit que cela soit aisé pour une chanson familière ou connue de longue date, mais que dire quand il s'agit de retrouver un titre parmi des centaines voire des milliers d'autres ?

Dans les théories actuelles sur la mémoire, on admet l'existence d'une mémoire à long terme permettant le stockage de données auditives (Baddeley, 1992). Les potentialités de celle-ci sont remarquablement étendues. Cette mémoire, indique Baddeley, joue un rôle fondamental dans bon nombre de domaines et de métiers. L'auteur cite en exemple la capacité des opérateurs travaillant sur un sonar de reconnaître différentes sortes de bateaux selon les sons émis par leurs moteurs ; ou encore, la compétence que doivent acquérir les étudiants en médecine pour identifier des irrégularités dans les battements de cœur de leurs patients s'ils veulent devenir experts.

De même, cet auteur cite la musique comme un domaine remarquable dans lequel la mémoire à long terme est manifeste : il rapporte le cas d'un chef d'orchestre réécrivant, sans erreur, en une seule nuit, l'ensemble des partitions d'une pièce qu'il voulait faire exécuter à un orchestre qui n'en disposait pas.

Tout un chacun a la capacité de reconnaître des airs de musique. Cette dernière n'est pas réservée aux seuls musiciens experts. C'est cette compétence que " *Fa-Si-La chanter* " sollicite et exerce. Le candidat écoute l'amorce (mémoire

échoïque), la fait passer en mémoire à court terme (traitement). Simultanément, il manifeste qu'il connaît la réponse (à cet instant, il a perçu une familiarité, mais ne sait pas encore s'il parviendra à fournir la réponse attendue). C'est-à-dire qu'il tente de reconnaître l'air correspondant à ces quelques notes, puis de faire correspondre à cet air le ou les mots (la phrase ?) du titre qui lui sont associées. Autrement dit, il tente de récupérer l'information dans sa base de connaissances (mémoire à long terme). Enfin, il restitue à haute voix le titre exact de la chanson (qui diffère parfois des paroles de la chanson). Le tout se déroule en quelques fractions de seconde...

Le candidat qui échoue peut donc éprouver des difficultés de nature très différente. Si on laisse de côté le cas où le morceau interprété ne fait pas partie de la culture personnelle du candidat, soit il ne parvient pas à faire coïncider l'amorce avec la mélodie qu'il a mémorisée (difficulté de traitement), soit il ne parvient pas à activer un chemin d'accès dans un délai aussi court (difficulté de récupération).

Au cours du jeu, et plus particulièrement après chaque amorce musicale qui n'a pas été identifiée du premier coup, on peut observer certains candidats se rejouer la mélodie en la chantonnant à voix haute. En reprenant ainsi le stimulus dans leur code personnel (ils le fredonnent pour eux mais à haute voix pour l'entendre à nouveau), ils tentent de réactiver le chemin d'accès auditif qui semble être plus efficace que la seule recherche mnésique intellectuelle (c'est ce que Baddeley nomme " l'effet du double passage ").

On peut donc ainsi interpréter, certes assez grossièrement, le ressort cognitif du jeu. La compétence des candidats tient donc moins à l'étendue de leur culture ou à leur habileté musicale qu'à leur entraînement à utiliser et mobiliser leur mémoire. Comme l'a montré Yates (1975), les hommes peuvent développer des performances mémorielles hors du commun dès lors qu'ils savent utiliser des procédures méthodiquement structurées et systématiquement mobilisées.

C'est sans doute pourquoi les performances des candidats vont bien au-delà de la mémoire implicite. Le jeu propose des amorces musicales qui ne sont pas extraites de l'œuvre originale mais qui sont en fait de nouvelles interprétations avec une orchestration parfois très différente de la chanson diffusée habituellement à la radio. C'est donc une réinterprétation par un orchestre qui joue en direct, au lieu d'un extrait de la chanson dans l'interprétation qui l'a fait connaître. Le souvenir d'une chanson intègre, non seulement la mélodie et les paroles, mais aussi des timbres vocaux ou des accords harmoniques, voire des effets propres à l'enregistrement. Les candidats obtiendraient-ils les mêmes résultats si les extraits diffusés comportaient la voix des chanteurs originaux avec

leur timbre si particulier et leur " art d'allumer et d'éteindre les mots " ⁴ ?

Par ailleurs, les candidats parviennent à résoudre la devinette à partir de quelques notes seulement. Or la chanson, en mémoire implicite, joue d'une dimension fondamentale : la durée. Une chanson consiste le plus souvent en un refrain et trois ou quatre couplets. Ce qui se fixera en mémoire est imprévisible : le début de la chanson, un refrain, le passage d'un couplet... C'est cet instant, à partir de trois ou quatre notes déterminantes, que nous reconnaissons. La chanson s'impose à nous par " sa petite phrase " pour reprendre l'expression de Proust.

Dans notre description du dispositif, nous avons noté que les extraits choisis étaient des extraits signifiants de la chanson, des moments-clefs : la ligne mélodique précédant ou correspondant au titre de la chanson, les premières notes du refrain, ou les premières notes de la chanson. Il est bien évident que ces différents extraits ne sont pas équivalents pour interroger la mémoire musicale des candidats ou des spectateurs.

La construction et la reconnaissance d'une culture musicale populaire

" *Fa-Si-La chanter* " n'est-il qu'un jeu-divertissement ? Ou bien une forme de contribution (ludique) à la constitution d'une culture de la chanson ? En dépit de toutes les dimensions les plus convenues du jeu télévisé, diffusé à une heure de grande écoute en direction d'un public familial, cette émission est une construction bien plus raffinée et complexe qu'il n'y paraît.

Tout dans l'émission contribue à afficher sa dimension populaire. Et d'abord parce que le jeu utilise un ressort très conventionnel en matière de télévision pour séduire le public : ses représentants sont au centre de l'émission (Jost, 1999). En effet, le jeu implique directement des téléspectateurs, des membres du public, maladroits et peu à l'aise sur le plateau : ceux qui tentent de découvrir les titres de chansons qui leur sont proposées. Leur anonymat et leur aisance à répondre, comme les difficultés qu'ils éprouvent, et surtout leurs échecs, les rapprochent des téléspectateurs qui, chez eux, tentent de reconnaître les airs et les mélodies. Les degrés d'implication des membres du public sont de trois ordres : ceux qui ont été choisis pour jouer et " passent à la télé " (la plupart d'entre eux marquent le plaisir et l'honneur de ce " passage " en sollicitant auprès de l'animateur le droit – toujours accordé – de saluer parentés et amis). Ceux, ensuite, qui assistent à l'enregistrement sur le plateau, font la claque docilement

⁴ Cette expression est empruntée à Yvette Guilbert dans son livre intitulé *L'Art de chanter une chanson*. 1928. Paris, Bernard Grasset, p 11.

et ne manquent pas de signaler, par leurs gestes ou leurs mimiques dès qu'ils se savent filmés, leur présence à ceux qui, avertis, les regardent. Ceux, enfin, qui, en famille, jouent par procuration (préférence pour un candidat, jugement sur son talent, son expertise, ou sa maladresse, son allure ou sa manière de se vêtir) et s'essaient, avec leurs proches, à deviner les titres. La comparaison entre leurs propres difficultés et l'aisance d'un candidat étalonne ainsi leur propre habilité (et plus sûrement leurs limites) dans le domaine de la chanson.

Cependant, le fonctionnement d'un jeu – contrairement aux idées reçues sur la dimension triviale et la culture pauvre qu'ils véhiculent – ne va pas de soi. Ce genre a ses règles et ses exigences. Et l'établissement d'une connivence entre les acteurs protagonistes est un mécanisme subtil qui ne réussit à s'imposer que dans la durée. Entre l'animateur, les joueurs et le public se tissent – grâce aux dosages du cadrage et au tempo de la réalisation – un rythme et une tension qui ne se résoudront que par une dernière chanson, au générique de fin qui défile en bandeau au bas de l'écran, ou plutôt, le début d'une chanson interprétée par la chanteuse de l'orchestre et shuntée par l'arrivée de la séquence publicitaire (un peu comme si le spectacle continuait hors antenne).

En second lieu, "*Fa-Si-La chanter*" est, au plan de la culture, un produit qui se conforme à sa dimension populaire. Toute référence à la musique savante est exclue. Le jeu lui-même ne paraît en rien savant puisqu'on peut y participer sans savoir la musique, ni connaître le solfège ou l'harmonie. Tout un chacun peut jouer et se trouve, face à cette épreuve, à égalité.

De plus, assez clairement, les règles de monstration de son savoir chansonnier correspondent à une sorte d'évidence : il s'agit de la forme la plus naïve parce qu'encyclopédique de la culture. Le plus fort, celui qui gagne, est celui qui en connaît le plus. Prenant appui sur la mémoire épisodique la plus factuelle (noms des interprètes, énoncés des titres, citation des paroles de rengaines), le jeu sollicite une référence indiscutable de la compétence, celle *du tout-savoir* sur les chansons. Il faut répondre à tout, et répondre vite, ce qui, évidemment, accroît la difficulté.

Formellement, les règles précises imposées au jeu amplifient le sérieux de la construction et contribuent, petit à petit, à faire quitter à l'émission son seul plan ludique. La difficulté des questions est soigneusement calculée. Les règles du jeu (nature de la réponse attendue, durée de l'interrogation et vitesse de la réponse, l'exactitude des mots du titre - et pas des premiers mots du refrain ou du premier couplet de la chanson qui reviennent plus facilement aux lèvres) sont périodiquement rappelées.

Le côté épreuve (de jeu) revêt aussi une dimension d'évaluation presque scolaire.

Comme par exemple, la présence d'un jury (en fait le réalisateur ou quelqu'un en coulisses : le producteur ?) qui accepte (ou refuse) la réponse. Le jeu s'apparente, dès lors, à l'examen scolaire ou à un concours officiel destiné à célébrer le " meilleur " étudiant, de manière aussi indiscutable que possible. L'excellence est, non seulement possible, mais elle est comme démontrée.

Et c'est sur ce point que la position du spectateur (le téléspectateur) est intéressante. La chanson est un domaine de connaissance et de culture proche de chacun. Au point que tout spectateur lui-même connaît (au moins) une (toute petite ?) partie des réponses. En assistant au jeu, il répond comme s'il jouait. Et ce faisant, il mesure la performance du joueur par comparaison avec sa propre compétence.

Cette mesure indirecte de " l'intelligence " (de l'étendue ou de la diversité de la mémoire) du (des) candidat(s) qui est implicitement comparée à celle de celui qui regarde (et participe de chez lui) au jeu en essayant de trouver la réponse, instaure de fait un rapport à la connaissance. Et elle convainc, implicitement, que la chanson est bien un vaste domaine de savoir.

Du savoir à la culture, le cheminement est ouvert. Si l'on peut ainsi étalonner et mesurer des connaissances, c'est à coup sûr que l'on est dans la culture. Et de la sorte, " *Fa-Si-La chanter* " devient une modalité de reconnaissance (construite) d'une culture. Mais pas de n'importe laquelle : une culture non apprise, intuitive, familière, bref, une forme de culture singulière, mais qui a toutes les caractéristiques de n'importe quel autre secteur de la culture. Une culture digne d'être interrogée et évaluée, montrée en public, ravivée par l'interprétation, jouée en direct, qui intéresse le public et donne envie de se mesurer à d'autres.

C'est en cela que le dispositif est subtil. On sait, en effet, que dans la chanson, comme dans les autres secteurs culturels ouverts (comme le cinéma), la fraction experte et authentiquement cultivée du monde de la chanson (auteurs-compositeurs, critiques, grands éditeurs...) sépare les produits commerciaux, pauvres musicalement, stéréotypés et racoleurs, des chansons plus inventives, ou poétiques, pour grands interprètes et vrais artistes.

Par ailleurs, il faut rappeler que la situation de jeu provoque une écoute plus attentive. L'écoute musicale, comme le rappelle Hennion (2000), n'est pas une situation passive mais une modalité d'activité créatrice. La musique n'est pas donnée à l'amateur, il la produit, la réinvente, se la rejoue... sans référence à une quelconque hiérarchie des valeurs.

De même, ce jeu provoque un puissant effet d'unification : tous les titres de chanson se valent. Il n'y a pas de critère de qualité ou de supériorité esthétique d'un certain type de chanson sur une catégorie : une marche militaire – un air d'opérette – un générique de série télévisée – une chanson de Claude François –

une œuvre de Léo Ferré – valent la même chose dès lors qu’il s’agit du score des bonnes réponses. La compétence du répondeur se mesure autant à l’aide de sa capacité de reconnaître le nostalgique *Été indien* de Jo Dassin, que les émouvantes *Parole, parole* de Dalida ou le *C’est ma prière* hurlé par Mike Brant ; ou encore à discerner Brassens de Renaud, Aznavour de Trénet et ainsi de suite. Ce faisant, un jeu comme “ *Fa-Si-La chanter* ” ne fait rien d’autre que considérer la chanson comme un genre fondu dans le même creuset, comme le montre à l’envi le devenir des chansons dans l’histoire (récente). À vrai dire, il n’est pas sûr du tout que les critères de qualité esthétique ou d’identification des influences (jazz, bossa nova, pop, ethno) ou de valeur poétique des paroles soient des gages d’un répertoire plus recherché, de qualité, et qui donc s’imposerait dans la durée vis-à-vis d’œuvres plus médiocres et moins élaborées. Refrains et mélodies, capacité du texte à se lier à la musique, tout cela échappe aux canons littéraires. Et il suffit de constater combien on peut, aujourd’hui encore, être étonné, attentif (et pourquoi pas ému ?) par de sentimentales bluettes des quelques décennies passées pour deviner que la chanson est un univers culturel singulier.

Le patrimoine de la chanson, parce qu’elle est un genre populaire et sans prétention, n’obéit probablement pas aux lois d’une esthétique savante et raffinée (de Certeau, 1980). Dans cet art du peu, qui évoque et suggère en quelques minutes, l’inventivité surgit de façon imprévue : la répétition d’un accord, des rimes trop appuyées, un refrain obstiné, une musique qui trotte dans la tête, un air qu’un jour on se surprend à répéter. Le jeu crée un objet musical inouï : l’écoute moderne de chansons anciennes. Son succès tient sans doute à tout un patrimoine intime de souvenirs et d’images auditives brèves que la chanson construit et véhicule en chacun de nous et ce en dépit de toutes les recettes que les firmes utilisent à des fins commerciales.

L’analyse formelle du jeu télévisé “ *Fa-Si-La chanter* ” nous a permis de mettre au jour la complexité du fonctionnement d’un tel dispositif, ceci bien sûr si l’on accepte de ne pas le considérer d’emblée comme un vague succédané complaisant et démagogique de la culture.

“ *Fa-Si-La chanter* ” ne se contente pas de séduire les publics populaires en leur proposant un divertissement. En dépit de toutes les dimensions les plus convenues du jeu télévisé, diffusé à une heure de grande écoute en direction d’un public familial, cette émission est une construction bien plus raffinée et complexe qu’il n’y paraît.

On se rend compte, d’une part, que ce jeu télévisé fait appel à un certain nombre

d'habiletés de la part des candidats comme des téléspectateurs qui s'identifient en quelque sorte à eux. On l'a vu tout l'intérêt de ce jeu réside dans une singularité : on interroge les candidats, non pas avec des questions verbales classiques, mais à l'aide d'amorces musicales. En ce sens, "*Fa-Si-La chanter*" a l'intérêt de rendre aux chansons leur dimension de musique chantée.

C'est donc la question de l'écoute d'un mince stimulus, de sa reconnaissance et de la restitution du titre exact recherché en mémoire qui sont très rapidement convoquées. On conçoit que cela soit aisé pour une chanson familière ou connue de longue date, mais cela devient plus complexe quand il s'agit de retrouver un titre parmi des centaines voire des milliers d'autres.

Ainsi, la compétence des candidats tient moins souvent à l'étendue de leur culture ou à leur habileté musicale qu'à leur entraînement à utiliser et mobiliser leur mémoire. Il ne s'agit pas seulement de reconnaître un air, mais aussi de le faire dans un délai souvent court en parvenant à faire correspondre l'amorce musicale aux mots exacts du titre.

Cependant, les règles précises imposées au programme, le côté épreuve (de jeu) amplifient le sérieux de la construction et contribuent, petit à petit, à faire quitter à l'émission son seul plan ludique. Au-delà de sa contribution au divertissement, "*Fa-Si-La chanter*" apparaît aussi comme une forme de contribution (ludique) à la constitution d'une culture de la chanson. Parce qu'elle reconnaît la chanson comme un domaine de savoir, en même temps qu'elle le teste et le médiatise, elle consacre le savoir populaire des téléspectateurs. Cette culture chansonnrière a ceci de singulier qu'elle est non apprise, intuitive et familière. Ce jeu contribue ainsi à modifier les représentations d'un domaine a priori étranger à la culture : celui de la chanson populaire. En même temps, cette culture de la chanson, légitimée par le jeu, a ceci de singulier qu'elle ne repose sur aucun critère de qualité ou de supériorité esthétique d'une catégorie (la chanson à texte par exemple) sur une autre : dans la culture de la chanson tous les titres se valent.

Références bibliographiques

Adorno (Theodor W.), 1964, L'industrie culturelle, *Communications*, 3, p. 12-18, Seuil.

Baddeley (Alan), 1992, *Human memory ; Theory and practice*, Presses Universitaires de Grenoble (1^e éd. Lawrence Erlbaum, 1990).

Brierre (Jean-Dominique), Duforest (Dominique), Eudeline (Christian) & Vassal (Jacques), 1997, *Encyclopédie de la chanson française*, Paris, Editions Hors Collection.

Brunschwig (Chantal), Calvet (Louis-Jean), Klein (Jean-Claude), 1985, *Cent ans de chanson française 1880-1980*, Paris, Seuil.

Certeau (Michel de), 1980, *L'invention du quotidien : I. Arts de faire*, Paris, UGE.

Dayan (Daniel), 1993, Raconter le public in Dayan, D. (édit) *À la recherche du public ; réception, télévision, médias*, Hermès, 11-12, p. 15-21, CNRS Éditions.

Eco (Umberto), 1965, *L'œuvre ouverte*, Paris, Editions du Seuil.

Guilbert (Yvette), 1928, *L'Art de chanter une chanson*, Paris, Bernard Grasset.

Hennion (Antoine), 1988, *Comment la musique vient aux enfants, une anthropologie de l'enseignement musical*, Paris, Anthropos.

Hennion (Antoine), 1993, *La Passion musicale, une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié.

Hennion (Antoine), Maisonneuve (Sophie) & Gomart (Emilie), 2000, *Figures de l'amateur ; Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française.

Jacobi (Daniel), 2001, Savoirs non formels et apprentissages implicites, *Recherches en communication*, 15, p. 169-184, UCL Louvain-la-Neuve.

Jost (François), 1999, *Introduction à l'analyse de la télévision*, Paris, Ellipses.

Laplantine (François), 1996, *La description ethnographique*, Paris, Nathan.

Nicolas (Serge) & Perruchet (Pierre), 1998, La mémoire implicite ; une vue d'ensemble, *Psychologie Française*, 43, 1, p. 3-12.

Yates (Frances, A.), 1975, *L'art de la mémoire*, Paris, Gallimard.

Rioux (Jean-Pierre) & Sirinelli (Jean-François) (sous dir.), 2002, *La culture de masse en France de la Belle Epoque à aujourd'hui*, Paris, Fayard.