

Emmanuel GRYNSPAN

# **Bruyante techno**

réflexion sur le son de la free party



Collection Musique et Société



### Dans la même collection

Gérôme Guibert. *Les nouveaux courants musicaux : simples produits des industries culturelles ?*, deuxième édition, décembre 1998.

Sandy Queudrus. *Un maquis techno. Modes d'engagement et pratiques sociales dans la free party*, mai 2000.

Stéphane Malfettes. *Les mots distordus. Ce que les musiques actuelles font de la littérature*, octobre 2000.

Les Editions Mélanie Sèteun publient des travaux universitaires (mémoires, thèses, actes de colloques) en Lettres, Sciences Humaines et Sciences Sociales.

La collection «Musique et société» est désormais co-éditée par les Editions de l'IRMA ([www.irma.asso.fr](http://www.irma.asso.fr))

web : <http://seteun.free.fr>

mél : [seteun@free.fr](mailto:seteun@free.fr)

© Mélanie Sèteun, Nantes, 1999

Premier dépôt légal : avril 1999

Cinquième tirage, novembre 2001

ISBN 2-913169-01-5

« Our attitude is : make some fucking noise. »

Mark Harrison,  
membre fondateur de la *Spiral Tribe*

### Remerciements

Je tiens à remercier, en premier lieu, mes trois correcteurs : Nicolas Monty, mon père et Samuel Etienne. Ce travail n'aurait jamais abouti sans l'apport de Domnine, Pierre-Albert Castanet, Hugues Dufourt, *Technoplus*, *Hokus Pokus*, *psy4X*, et la *Spiral Tribe*.

Emmanuel Grynszpan  
[grincement@yahoo.com](mailto:grincement@yahoo.com)



## PREFACE

*Hors la loi, hors les murs ...*

Si la notion de « temps réel » a naïvement germé dans les esprits modernes, puis fleuri avec plus ou moins de bonheur au cœur des laboratoires informatiques parisiens (durant ces trente dernières années), il est également à saluer le courage de ces jeunes chercheurs qui, vivant en parfaite osmose avec les heurs et malheurs de leurs contemporains passionnés, entendent, écoutent, comprennent et analysent à des fins d'ordre musicologique les multiples bruits symptomatiques de leurs environnements quotidiens.

Questionnée par l'aura symbolique des « musiques nouvelles » et par la portée périphérique des « nouvelles cultures », cette quête d'essence universitaire se doit d'apporter, à l'aube du troisième millénaire, des lots de réponses avisées, car circonscrites et lourdes de réminiscences. Même si certaines disciplines *off*, en marge de la norme scolastique (les règles et les codes de la sacro-sainte musique classique), se trouvent encore beaucoup trop en dehors de l'institution ancestrale, la « nouvelle musicologie » doit crucialement œuvrer pour que cette académie hors les murs obtienne une reconnaissance *intérieure*. Fièrre et honnête, célébrant les songes et les mensonges d'une histoire immédiate, elle porte en exorde la difficile mission de recueillir sur le terrain de la vie (et des folies humaines) des perles probantes de questionnements universels, d'enseignement et de recherche.

Dans la présentation clairement pédagogique comme dans le contenu précis des idées, le livre « *Bruyante techno, réflexion sur le son de la free party* » qu'Emmanuel Grynszpan propose au grand public se situe — *mutatis mutandis* — dans la lignée des travaux de Schoenberg parlant de la Musique de film, des écrits de Zimmermann ou d'Adorno relatifs au Jazz, ou des jugements de Berio évoquant le monde du Rock... Au cours du siècle de la modernité, la recherche encyclopédique s'est ainsi enrichie de ces raisonnements façonnés à chaud, historiquement pertinents, et situés à la frontière de l'inédit disciplinaire. Tous confrontés au *no man's land* de l'antécédence, ces nouveaux matériaux audacieux ont apporté à l'édifice musicologique des pierres d'angle inédites sur lesquelles l'histoire de la musique du XXI<sup>e</sup> siècle fondera sa méditation experte.

Pionnier valeureux en matière de « musicologie de la Techno », l'auteur brosse ici un panorama saisissant de la genèse chaotique, de la situation actuelle mais aussi de la condition spécifique d'un genre populaire tentaculaire : la Techno. Fille véhémente du Rock et de la Dance Music, ce mode d'expression, qui a ravagé moults cœurs, a fait chavirer plusieurs âmes dans les nouveaux royaumes de la conscience, et au-delà. Alors, face à la vague déferlante qui caractérise sa réception et devant la dynamique de groupe enivrante qu'il suscite, une des questions de fond a résidé dans le germe existentiel du phénomène de saturabilité : « *pourquoi la Techno-Hardcore*

*est-elle si bruyante ?* » s'est demandé avec sincérité Emmanuel Grynszpan.

En tant que miroir non déformant de la société et parmi la palette multicolore des « musiques actuelles », la musique Techno n'a fait que répondre d'une manière monosémique, en clamant à tout rompre le bruit comme seul médium cathartique (voire comme seule âme salvatrice) d'un vieux monde largué, sali, détrôné, et bien qu'en voie de déconnexion, parfois encore aux aguets. Ainsi, à la lueur d'une étude autant sociologique qu'esthétique, renvoyant volontiers les propos de Descartes, Heidegger, Ricoeur, Deleuze ou Finkielkraut au langage peu châtié des DJs, ravers et autres adeptes de la free party, Emmanuel Grynszpan a tenté d'élucider quelques définitions basiques portant autant sur les modes d'actions pratiques (amples renseignements au sujet des réseaux, des studios, glossaire des termes techniques, sélection bibliographique sectorisée) que sur les avatars de la diffusion mass-médiatique d'un tel genre frisant parfois les rives du scandale.

De plus, pensé comme un kaléidoscope aux multiples colorations associatives et complémentaires (offrant une myriade de points d'analyse des divers matériaux souillés en présence ou présentant la carte des différentes étapes d'auscultation du son hybridé), l'ouvrage fait découvrir des pans entiers de réflexion portant sur l'histoire, la politique ou l'économie d'une culture parfois en marge des circuits officiels. De même, plurielles et originales sont les vues idéologique, ethnique ou inter-médiatique qui éclairent la phénoménologie technologique de cette pop music des années 1980-1990, lovée entre gestualité corporative et revendication sociale.

Levant honnêtement quelques tabous bigarrés, et sachant surtout expliciter les tenants et les aboutissants d'un véritable art de masse à dominante bruitiste, l'auteur aborde très logiquement les thèmes de la conception, de la réception, de la promotion et de la consommation du produit sonore ouvré. De plus, en dehors de la problématique de la « starisation » et de la « grande diffusion » découlant des impulsions post-soixante-huitardes, se sont posées tout naturellement les questions ayant trait à la scansion répétitive du matériau brut et au plaisir de la souffrance physique. En analyste attentif du mouvement techno, Emmanuel Grynszpan nous montre *in fine* l'envers du décorum psycho-acoustique dépendant parfois d'une chorégraphie extra/introvertie de l'extase (*in/ex situ*), comme il nous fait visiter en direct les coulisses virtuelles d'une méga-fête de la « défonce » : une parade hors la loi (... du silence), une écoute hors les murs (... du son).

Pierre-Albert CASTANET

Directeur du Département de Musicologie de l'Université de Rouen



## INTRODUCTION

Considérer la techno dans son ensemble comme bruit par opposition à musique n'est pas l'intention de cet ouvrage. La musique est un bruit, le bruit est parfois musique, les deux notions s'attirent et se confondent depuis toujours, alors qu'on voudrait prudemment ordonner, séparer et classer. Le bruit n'est que la qualification subjective et traditionnellement péjorative du son. Bruit et son sont les deux faces d'une même réalité. La musique n'est bruyante que pour celui qui l'entend. On peut donner du bruit une définition objective et scientifique, mais lorsqu'il est question de musique, le bruit est une qualification subjective qui engage au moins autant celui qui la prononce que celui qui produit le son. Le grincement d'une porte, le ré d'un violon, le ressac de la mer et le grésillement d'un amplificateur électrique sont des matériaux musicaux également valables sur le plan esthétique, bien que l'opinion couramment répandue réserve cette capacité à un ensemble prédéterminé d'instruments.

Le bruit ne signifie pas uniquement sur le plan musical : il est fonction du goût individuel, du jugement de valeur ; opinions construites et déterminées par des facteurs débordant la sphère proprement artistique.

La techno est une musique, donc un bruit. Elle est un bruit surtout dans sa capacité à échauder les oreilles des uns, enthousiasmer les autres, et, indépendamment de l'aspect esthétique, parce qu'elle perturbe directement l'ordre social. La rave, son principal lieu de diffusion, concentre en elle les principaux points conflictuels, en particulier celle qui est le sujet de cette étude : la rave gratuite — free party et teknival. Sources de conflit que sont consommation importante de drogue, insécurité des lieux, non-respect de la législation sur le droit d'auteur, sur les débits de boisson et la propriété privée, économie parallèle, nomadisme et marginalité. Ces pratiques incontrôlables, antisociales, irritantes pour les pouvoirs publics, sont, selon les points de vues, infimes ou généralisées. Elles sont en tout cas définitivement associées au mouvement techno.

Cette étude à caractère musicologique est une première approche du mouvement techno, jusque là très largement délaissé par cette discipline universitaire. Pour aborder le sujet, il est nécessaire de revenir au préalable sur la situation actuelle de la musique techno, dans la société française en particulier. La forte médiatisation du mouvement, les enjeux importants qu'il représente pour son public, les médias, les autorités et les entreprises commerciales font que tout le monde, directement concerné ou non, a une opinion formée à son sujet. Et dire qu'elles sont diverses est une lapalissade.

L'histoire de la musique du xx<sup>e</sup> siècle a comme horizon le bruit, et c'est bien souvent aux points d'achoppement du bruit et de la musique que la création s'est concentrée. Il semble que la techno soit actuellement le principal lieu, en terme de

diffusion et de création, de cette ouverture des musiques non savantes au bruit. Les divers courants de la musique techno n'accordent pas tous la même place au bruit, et la musique diffusée dans les raves gratuites a bien d'autres caractéristiques, mais les remous qu'elle provoque dans la société, s'ils dépassent le cadre strictement musical, nous invitent à observer le phénomène par un de ses aspects le plus polysémique, aussi attirant qu'il peut être repoussant, novateur et destructeur, contenant en lui l'essence du mouvement, le bruit.



## HISTOIRE DU MOUVEMENT TECHNO

La techno est née aux Etats-Unis, à Detroit, vers la fin des années quatre-vingt et a immédiatement eu un écho en Europe et au Japon. La mondialisation fait que désormais tout phénomène artistique résonne tout autour du globe, du moins dans les pays riches dans un premier temps.

L'histoire de la techno est marquée par les influences réciproques entre Europe et Amérique, entre musiques des minorités noires, homosexuelles et majorité blanche, entre dance-music et rock, sous la déferlante des nouvelles technologies et du détournement de l'instrumentation électronique.

La musique techno apparaît donc à Detroit en 1988, sous l'impulsion de trois compositeurs et DJs : Juan Atkins, Kevin Saunderson et Derrick May. Cette paternité en forme de trinité est séduisante, et fait à peu près l'unanimité, mais le reste est beaucoup plus flou, comme l'est généralement le commencement de tout mouvement artistique. Dans chaque musique il existe des traces de musiques plus anciennes, enfouies comme des couches sédimentaires. Les influences déclarées par les artistes correspondent à une première couche, mais ne suffisent pas à déterminer la place qu'occupe un style dans le paysage musical. Au-delà des précurseurs évidents de la musique techno, une infinité de musiques ont traversé ses créateurs, musiques dont il faudrait identifier les plus marquantes.

Les prémisses les plus évidents apparaissent dans l'environnement musical des fondateurs du mouvement, à commencer par la musique qu'ils jouaient et diffusaient dans les clubs avant la techno. Il ne fait aucun doute que la musique house a engendré la techno, parce qu'elle lui est antérieure, et que la frontière entre les deux styles reste floue<sup>1</sup>. Beaucoup de musiciens jouent les deux styles, passent de l'un à l'autre dans la même soirée. La house est une musique de danse née dans les clubs américains des grandes villes, en particulier Detroit, Chicago et New York. La paternité de cette musique échoit à un DJ : Franky Knuckles, qui officiait dans un club appelé *Warehouse* (entrepôt), d'où est vraisemblablement tiré le nom du mouvement. Franky Knuckles et son rival Ron Hardy sont cités comme ceux qui auraient porté la technique du mix au niveau où elle est actuellement, élargissant considérablement les possibilités d'expression des DJs, qui se limitaient auparavant à enchaîner les disques plus ou moins abruptement, mais sans jamais les fusionner. Cette technique est reprise par les DJs de techno, dont un certain nombre ont commencé leur carrière en mixant de la house. On peut citer ainsi Larry Levan, DJ légendaire du *Paradise Garage* à New York pendant les années 80, vénéré pour l'ambiance qu'il créait par l'intensité et l'exceptionnelle continuité de son mix de musique disco.

Si la house se situe directement dans la lignée de la dance-music, dont les divers courants (funk, disco, rhythm'n'blues) sont nés dans la communauté noire des Etats-Unis, elle puise désormais largement son inspiration en Europe.

« 1986, des DJs américains (*Disc-Jockey*, ceux qui passent les disques) fatigués par les sons disco et attirés par la mouvance électronique venue d'Europe (*Kraftwerk*, *Front 242*, *Tangerine Dream*,...) commencent à expérimenter de nouveaux sons mêlant sons de synthétiseurs et vocaux féminins : la House Music est née. Son siège est Chicago et son créateur certainement Franky Knuckles. Puis très vite, les bases musicales étant jetées, la production house prend son essor à Chicago puis atteindra l'Angleterre. Parallèlement à la house (qui garde une trace du disco : les vocaux), des artistes s'exercent à différents essais. »<sup>2</sup>

La techno va apparaître peu de temps après, se distinguant de la house par un changement musical évident : « A Detroit, les DJs essayent de supprimer globalement la totalité des voix en les remplaçant par des *sampling* (échantillons sonores), la Techno voit le jour. »<sup>3</sup>

Derrick May estime que les différences entre house et techno sont plus profondes qu'il n'y paraît : « La house a encore son cœur tourné vers la disco des années soixante-dix, nous n'avons aucun respect pour le passé, c'est strictement la musique du futur. Nous avons une bien plus grande aptitude à l'expérimentation. »<sup>4</sup>

Tandis que la house a été baptisée en référence au lieu où elle a été inventée, la techno tire plus métaphoriquement son nom de la technologie à laquelle elle doit son existence. La house est liée à un espace fermé et fixe (club, entrepôt) tandis que la techno est aussi mobile que sa source.

Créée par des musiciens noirs<sup>5</sup>, dans une ville à forte majorité noire, la techno ne parvient pas pour l'instant à entamer la popularité des musiques traditionnellement prisées par cette communauté (rap, soul, new jack, funk) et ceci pour les mêmes raisons que la house : « Nous avons vendu des disques ici, mais la house demeure un tabou. Le disco était déjà tabou ; c'était perçu comme typiquement une musique de gays, de noirs, de drogués, et la house est considérée de la même manière. Donc, vous devez être noir, gay et drogué pour aller danser. Mais qui a inventé cette règle ? »<sup>6</sup>

Les blancs européens et américains ont aussi ressenti cette pression sociale, mais dans une moindre mesure, ce qui a permis à la techno d'être plus rapidement adoptée en dehors de la communauté noire. D'où le sentiment récurrent d'amertume qu'éprouvent les noirs estimant « que les blancs ont quelque peu pillé la musique *black underground* »<sup>7</sup>. Cette opinion continue à s'affirmer au moins depuis le Glenn Miller orchestra, un *big-band* de jazz qui popularisa le style swing dans les années 30 parce que l'orchestre était entièrement blanc et donc acceptable pour la majorité blanche. Le public américain est prêt à s'ouvrir au bruit, à condition qu'il soit blanc !

En Europe, la situation est moins contrastée. Ce sont bien souvent les minorités sexuelles ou ethniques qui sont à l'origine de nouveaux courants musicaux,



systématiquement récupérés par la majorité, mais sans que ces musiques soient coupées de leurs racines, parce que les antagonismes entre minorités et majorité sont moins profonds qu'aux Etats-Unis. A Paris, le premier club à avoir diffusé de la techno et de la house était le *Boy*, un club gay, mais cela n'a pas empêché cette musique d'être rapidement diffusée ailleurs. Les musiques des minorités noires suscitent rapidement de nouvelles tendances. Le contexte social est tout autre, ce qui fait résonner la musique d'une autre manière. Les européens ont pris l'habitude depuis le début du siècle d'adapter les musiques américaines à leur façon. La techno et la house sont américaines, mais les européens ont initié presque tous les sous-courants, dont celui sur lequel nous allons plus particulièrement nous pencher : le hardcore. La citation par des musiciens américains de groupes européens entraîne une redécouverte de ces derniers par les musiciens de techno : la techno allemande redécouvre les groupes de krautrock et invente le style trance, largement inspiré par les musiques de Kraftwerk et de Tangerine Dream.

« En 1988, en Belgique, Maurice Engelen et d'autres belges créent la *New-Beat* (dans le prolongement de l'*A.B. Sound*), style précurseur de l'*Euro-Techno*. »<sup>8</sup>

Le cas de la techno est à part dans les musiques noires américaines, parce qu'une fois n'est pas coutume, l'influence de l'Europe était très forte, en particulier celle du groupe Kraftwerk. Juan Atkins et Derrick May citent constamment ce groupe comme référence majeure.

### Musique électronique européenne

« Juan Atkins était un évangéliste qui fit connaître à ses deux jeunes amis, Derrick May et Kevin Saunderson, la musique électronique : Yello, Magic Orchestra, Devo, Human League, Gary Numan, et bien sûr, Kraftwerk. »<sup>9</sup>

Hormis Devo, groupe new-yorkais, et les japonais de Yello, Magic Orchestra, tous les autres groupes cités sont européens. Le groupe allemand Kraftwerk est une figure majeure de l'histoire de la musique électronique. Son influence est immense sur l'ensemble des musiques populaires, jusqu'à certains compositeurs d'électroacoustique<sup>10</sup>. Le groupe Kraftwerk, formé en 1970, est resté actif jusqu'au début des années 1990. On le cite comme influence dans des courants aussi divers que le rap, l'électro, la house, la musique industrielle et, bien sûr, la techno. Kraftwerk fut le premier groupe à mettre en avant l'électronique dans ce qu'elle a de plus éloignée des instruments traditionnels : la perfection de la répétition et les sons synthétiques. De par leur culture classique, les membres de Kraftwerk ont certainement fait passer dans l'univers des musiques populaires des éléments nouveaux comme une esthétique plus recherchée, et ils ont probablement donné l'envie de faire de la musique à des gens qui se sentaient éloignés à la fois des clichés du rock et de la musique savante.

Kraftwerk a été un des premiers groupes à utiliser une instrumentation entièrement électronique, hormis la voix — quoique cette dernière soit également noyée sous des effets électroniques.

Le groupe allemand Tangerine Dream, formé en 1967, s'est rapidement tourné exclusivement vers les synthétiseurs. Un morceau tel que « *Phaedra* »<sup>11</sup> est composé de nappes de sons électroniques rythmés sur lesquels on imagine aisément qu'une pulsation en aurait fait un véritable morceau de techno. Les sons de synthétiseurs analogiques sont identiques et la durée du morceau (17 minutes) est inhabituelle dans le contexte de la musique pop. Rappelons que la musique pop a une structure rigide et que la durée des morceaux ne dépasse pas les cinq minutes<sup>12</sup>. C'est un premier pas vers les mix techno qui semblent ne jamais finir.

### Musiques populaires noires américaines

Funk, soul, rhythm'n'blues, jazz, rap, electro, blues, rock'n'roll, disco sont tous des styles créés par les noirs américains. Ce sont ces musiques qui ont imprégné les musiciens de techno noirs américains. Parmi elles, le disco est considéré comme un ancêtre direct parce que c'est la première musique de danse destinée aux clubs à utiliser l'instrumentation électronique, et plus important encore, à accorder autant d'importance au support vinyle, d'où son nom. Trois personnages marquants de la musique noire américaine se distinguent par leur profonde influence : James Brown, « godfather of soul » ; George Clinton, le « professeur du funk » ; et Africa Bambaata, initiateur du style electro.

« S'il n'y avait pas eu d'electro, il n'y aurait pas eu de techno. Juan Atkins, en 83, faisait de l'electro ! »<sup>13</sup>

L'electro est, avant la techno, la première musique à reposer presque entièrement sur les instruments électroniques ; elle est directement influencée par le groupe Kraftwerk, alors que le disco était joué par une formation pop conventionnelle avec quelques effets électroniques et synthétiseurs.

### Electronic Body Music (EBM)

« La techno naît sous l'influence de la house et de musiques beaucoup plus blanches, l'electro pop, la new wave avec des groupes comme Cure, Joy Division, New Order, Pil, etc. »<sup>14</sup>

L'Electronic Body Music est le pendant européen et blanc de l'electro américain : une musique de danse exclusivement basée sur une instrumentation électronique. L'EBM existe depuis le début des années 80 et a connu une popularité maximale vers la fin de cette décennie avec des groupes comme Front 242 (Belgique) et surtout Depeche Mode, dont Juan Atkins dit qu'il s'agit de sa principale influence et ce qu'il écoutait le plus au moment où la techno démarra. L'EBM est la continuation en droite ligne de la musique de Kraftwerk, avec l'influence de la musique industrielle qui apparaît dans le goût pour les sons synthétiques saturés et



le côté agressif du son. Les influences sont souvent sujettes à interprétation, mais il y a des cas où elles apparaissent en évidence. Un certain nombre de musiciens ou d'acteurs du mouvement techno ont, à travers leur expérience, été les vecteurs d'une influence flagrante venant des musiques electro et industrielles. Le fondateur du label allemand *Disko B* (Robert Görl) était un des deux membres du tout premier groupe electro (DAF).

### **Bruit industriel**

La musique industrielle, un courant musical né en Angleterre en même temps que le punk rock (1976), est la première à utiliser abondamment, voire exclusivement, des instruments électroniques pour produire une musique agressive et saturée. Jusque là, les synthétiseurs étaient utilisés par les groupes pop pour créer des atmosphères planantes avec des nappes de sons vaporeux. La musique industrielle fait débiter le son dans le bruit le plus radical, ce qui l'éloigne naturellement de la large audience que connaît le rock à cette époque, y compris le punk, beaucoup plus proche malgré sa violence des habitudes musicales. La musique industrielle forme une nébuleuse de musiques plus ou moins expérimentales qui perdurent aujourd'hui, vouées à demeurer inconnues du grand public, mais ouvrant la voie à l'utilisation du bruit en excluant tout ce qui peut faire référence à la musique du passé. Des groupes comme Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire, NON, et SPK ont montré que les instruments électroniques pouvaient inaugurer une nouvelle pratique de la musique, dégagée de toute compétence liée à un apprentissage du geste instrumental, libérée du timbre et de son asservissement au paramètre de la hauteur. La musique industrielle se dégage également des critères du marché imposés par l'industrie musicale en produisant des morceaux dont la longueur excède le plus souvent les dix minutes, principe repris par la techno, dont les morceaux, fondus les uns dans les autres, génèrent une durée impossible à reproduire sur un support commercial. La forme est aussi un terrain sur lequel la musique industrielle a introduit une nouveauté. Le bruit, avec la présence ou non de rythme, est radicalement répété, insistant par là sur la dimension esthétique du bruit. Le fondateur du label *Mille Plateaux* (Achim Szepanski) était membre du groupe de musique industrielle P16 D4, tandis que Genesis P-Orridge, membre du premier groupe de musique industrielle Throbbing Gristle, fut parmi les premiers organisateurs de raves en Angleterre. Les membres de la *Spiral Tribe* le considèrent comme ayant eu une influence majeure sur le concept de free parties nomades et clandestines, ainsi que sur le son acid house, préfiguré par les albums qu'il a produit avec le groupe Psychic TV.

### **Musique pop et techno**

Le rock est depuis quelques décennies considéré comme une musique populaire, bien que recouvrant des courants qui ne le sont pas, en particulier ceux qui sont

radicalement contestataires. L'industrie du disque profite depuis longtemps de cette musique, qui est désormais bien insérée dans l'économie et la culture des sociétés occidentales. Le son du rock était autrefois, dans les années 50 et 60, synonyme de bruit inacceptable par la culture dominante ; cette période est définitivement révolue, pour preuve les derniers soubresauts du punk immédiatement récupérés par l'industrie du disque. Sa réputation sulfureuse, contestataire, a vécu, et l'on peut à présent observer que la charge provocatrice du bruit des guitares amplifiées est désamorcée. Ce son qui horripilait les oreilles sensibles sert aujourd'hui à vendre des jeans dans les publicités diffusées aux heures de grande écoute. Le public du rock a vieilli au son de la distorsion, parents et enfants échangent leurs disques de rock. Seules de rares voix continuent de s'inquiéter du « *triomphe de la barbarie sur la civilisation* »<sup>15</sup>, tandis que le Ministère de la Culture en a fait depuis longtemps un élément parmi d'autres d'une culture bien sous tous rapports. La techno n'a eu de cesse de marquer sa différence et son rejet du rock<sup>16</sup>, tout en récupérant peu à peu son audience. Musicalement, l'influence du rock est très limitée, si ce n'est justement dans ce que le rock a de plus bruyant : les sons de guitare saturée et de batterie. Les boîtes à rythmes contiennent des sons de batterie aisément identifiables, bien que la qualité sonore soit souvent médiocre. Les sons de guitare saturée se retrouvent dans la techno hardcore sous forme d'échantillons. Mais là encore, le timbre des guitares est transformé au profit d'une sonorité plus agressive et floue, proche du bruit coloré. La perte due à l'échantillonnage autant que la pratique du recyclage donne aux sons de guitare un aspect bien distinct de l'original.

Depuis sa création, le rock incorpore le bruit à la musique populaire. La saturation et la distorsion produites par la guitare amplifiée donnent une sensation de rugosité très forte, tandis que les différentes cymbales de la batterie, abondamment utilisées, produisent des bruits colorés. Le rock — de même que la techno aujourd'hui — a été taxé de bruit et a fait l'objet de répression. Le bruit dans le rock avait la même fonction que dans la techno aujourd'hui : expression à la fois d'une révolte et plaisir de jouer avec un nouvel univers sonore. La différence réside dans la forme. Le bruit est utilisé dans le rock comme un parasite, donc quelque chose qui pollue à une structure préalable. Le rock est construit sur une forme typique de la musique populaire : couplet / refrain<sup>17</sup>. Très peu de musiciens rock se sont posés le problème de la forme<sup>18</sup>. Un morceau de rock, aussi bruyant soit-il, reste une chanson avec une base harmonique rigide et quelques mélodies. Le bruit n'existe que comme perturbation et amplification d'un message très structuré.

### **Musique savante**

On trouve dans la presse techno des citations du *Manifeste de l'art des bruits* de Russolo, des références au courant électroacoustique et en particulier à Pierre Henry, mais elles semblent souvent un peu surfaites, servant à donner une légitimité par rap-



port à une musique reconnue par l'institution. Les œuvres des musiciens d'avant-garde sont inconnues de la plupart des musiciens de techno, et, lorsqu'ils y font référence, il s'agit presque toujours des mêmes quatre noms : Stockhausen, Henry, Boulez et Schaeffer. Ils sont cités comme ayant enfanté la musique techno, ce qui témoigne souvent d'une certaine naïveté. Laurent Garnier, le plus célèbre DJ français, imagine ainsi l'histoire de la techno :

« *Le monde de la techno n'appartient pas à une seule et unique mouvance. C'est un résultat. Le fruit d'expériences menées par Boulez, Derrick May, les gens de Spira, The Advent* <sup>19</sup> *et certainement des groupes de rock comme Pink Floyd.* » <sup>20</sup>

Il y a derrière ces propos une volonté de replacer la techno dans une sorte d'héritage idéal, consensuel et éclectique, mêlant des courants et des paradigmes musicaux apparemment inconciliables. Ces citations font penser à une sorte de justification des musiciens de techno au regard d'une musique qu'ils ne sentent pas tout à fait en mesure d'expliquer. Une attitude qui semble paradoxale quand on connaît la volonté de rupture affichée généralement par rapport à tout ce qui représente, de près ou de loin, un académisme. Le désir de reconnaissance par l'« élite culturelle » explique ce revirement en direction d'artistes représentant des valeurs esthétiques plus établies.

De la même manière, on retrouve dans un magazine comme *Art Press* <sup>21</sup> la volonté de placer la techno dans la lignée des avant-gardes tumultueuses du <sup>xx</sup>e siècle : une attitude quelque peu eurocentriste qui s'explique par le fait que les commentateurs européens fondent la techno dans l'ensemble des références culturelles qu'ils maîtrisent, et qui est largement dominée par le goût pour les avant-gardes artistiques ; un travers répandu qui a pour effet de créer de toute pièce une hégémonie des avant-gardes savantes sur tout l'art du <sup>xx</sup>e siècle. Or les individus qui ont créé la musique techno ne vivent pas du tout dans le même contexte culturel, mais baignent dans un héritage des musiques populaires noires américaines. Les sources qu'ils ont prises dans la musique électronique européenne étaient complètement coupées de leur contexte, au point que les musiciens américains découvrant Kraftwerk étaient persuadés que les membres de ce groupe étaient noirs !

« *Leonard Jackson était arrivé des Etats-Unis en s'attendant à apporter son concours à un disque de quatre musiciens noirs de Düsseldorf. Ayant écouté leurs albums, il était convaincu que les pistes rythmiques n'avaient pu être produites que par des noirs. Aussi fut-il surpris non seulement par la température qui descendit jusqu'à 17 degrés en dessous de zéro cet hiver-là, mais aussi par le fait qu'il allait travailler avec quatre musiciens blancs.* » <sup>22</sup>

La musique répétitive des compositeurs présente quelques similitudes avec la techno, mais il est peu vraisemblable qu'elle constitue une influence véritable, ou alors à travers d'autres musiques. Le groupe Kraftwerk, par exemple, connaissait bien l'école américaine, au même titre que toute la culture savante de ce siècle, et

en tant qu'influence majeure des fondateurs de la musique techno, a pu véhiculer cette influence. Les musiques de Reich, Glass, Riley ou La Monte Young étaient probablement inconnues de la trinité pionnière. Mais, pour reprendre la terminologie des amateurs de techno, cette musique manque de « groove », n'est pas dansante, s'adresse plus à l'intellect qu'au corps, et est bien trop élaborée et planifiée pour avoir d'autre rapport avec la techno que celui, bien superficiel, de la répétition.

### Bruitisme et musique électroacoustique

Peu de musiques se présentent en tant que bruit. Bien au contraire, elles cherchent à s'en démarquer absolument. Le <sup>xx</sup>e siècle a vu cette dichotomie se briser une première fois avec le bruitisme de Russolo, lequel eut surtout une influence par ses écrits plutôt que par ses rares enregistrements et partitions. Par la suite, de nombreuses expériences furent réalisées, mais seules celles ayant eu un impact sur les oreilles des musiciens de techno méritent d'être évoquées. Il est difficile de déterminer en quoi le bruitisme a influencé la techno, ni même la musique électroacoustique. Michel Chion manifeste les plus grandes réserves quant à une filiation entre bruitisme et électroacoustique. Il ne s'agit pour lui que de « *réhabilitation posthume* », et de « *récupérations* » d'une tentative qui a « *tourné court* », parce que « *si Luigi Russolo n'a pas utilisé le support du disque ou du cylindre, c'est qu'il continuait de penser selon le schéma classique partition / interprétation* » <sup>23</sup>. Schaeffer ne connaissait pas Russolo lorsqu'il a créé le studio de l'ORTF et réalisé ses premières expériences. *L'Art des Bruits* a surtout fonctionné comme réservoir d'idées théoriques, la musique n'ayant pas vraiment convaincu avant-guerre, quand elle a seulement été entendue. C'est surtout le projet esthétique de cette œuvre qui a été séminal pour la musique du <sup>xx</sup>e siècle : rejet des « sons anémiés » auxquels se limite l'orchestre, recherche de nouveaux instruments, rupture de la dichotomie contraignante entre son musical et bruit. Ce que proposait Russolo a été considéré comme anecdotique voire fantaisiste par les musiciens d'après guerre et jusqu'à aujourd'hui, à de rares exceptions près <sup>24</sup>. Il est certain que la citation de Russolo est largement postérieure à l'apparition de la techno. Des amateurs cultivés connaissant le *Manifeste* de Russolo ont fait le rapprochement, sans que les musiciens de techno se soient directement inspirés de lui, faute de le connaître.

Les techniques employées par les musiciens techno ont été découvertes par les fondateurs de la musique électroacoustique ou concrète. Le sillon fermé qui forme une boucle a été inventé par accident par Pierre Schaeffer, puis est devenu une technique employée couramment par les musiciens de techno.

« *Il est piquant de remarquer que ce principe a été repris (sans le savoir) par la musique techno. Schaeffer n'est-il pas le patron emblématique de ces DJs, comme lui médiateurs devenus créateurs grâce à leur virtuosité du tourne-disque.* » <sup>25</sup>



La synthèse sonore est explorée depuis longtemps par ces musiques, ainsi que l'échantillonnage. Mais il semble évident que ces instruments ont été conçus et imaginés pour des pratiques bien différentes de celles de la techno. Il est donc abusif de qualifier d'influences Pierre Schaeffer ou Pierre Henry, et plus encore d'inventeurs. Ils sont les inventeurs de techniques. Quant à l'esthétique, ils sont loin de s'y reconnaître.

Dans le magazine *Digraphe* consacré à la musique techno, le manifeste bruitiste de Russolo est reproduit sans qu'aucun lien ne soit jamais établi avec la musique techno. Russolo est utilisé pour donner une sorte d'assise « respectable » au mouvement techno. Mais au-delà de la déclaration d'intention contenue dans le manifeste futuriste, il n'y a rien de tangible, car personne ne semble ni apprécier ni utiliser les musiques de Russolo.

Le bruitisme et le futurisme sont très éloignés de la culture dans laquelle baignent les musiciens de techno, une culture marquée par le rock et la dance-music, le rejet des valeurs du passé et de tout ce qui se trouve dans les musées ou l'institution. La musique électroacoustique est très peu diffusée en dehors de l'institution, ce qui la coupe complètement des musiques écoutées par les jeunes. Certains musiciens de techno, parmi les plus cultivés, connaissent l'existence de cette musique, mais dans le courant hardcore il y a un rejet brutal de cette musique considérée comme intellectuelle et « prise de tête ». Le malentendu est total et exemplarisé par l'album sorti en hommage à Pierre Henry<sup>26</sup> : les musiciens de techno espéraient révéler l'influence de Pierre Henry en « remixant »<sup>27</sup> ce qu'il y a de plus anecdotique dans son œuvre, les jerks électroniques, alors que Pierre Henry considère que « *c'est une petite dérive, [...] un exercice de style* »<sup>28</sup>, probablement ce qu'il a composé de moins expérimental, d'autant plus qu'il s'agit de musique rock, dont la techno cherche à se démarquer ! Il est, avec Pierre Schaeffer, admiré pour avoir inventé l'idée de l'échantillonneur. Mais il ne l'utilise jamais : « *J'étais tout à fait contre l'idée de Pierre Schaeffer qui souhaitait mettre une boucle sur le phonogène [...] Je crois que c'est une technique un peu simpliste, trop pratique peut-être.* »<sup>29</sup>

### Techno-synthèse

Si la rupture opérée dans l'évolution de la musique populaire est réelle, elle ne s'accompagne d'aucun discours théorique comme on peut en trouver parfois dans la musique savante. La techno se situe dans la sphère des musiques populaires de tradition orale, à la croisée des deux chemins principaux que sont le rock et la dance-music. La nouveauté des instruments électroniques induit une approche expérimentale, mais cela ne dure qu'un temps, et il apparaît vite que les rapports imaginés entre musiques savantes et techno n'ont de réalité que lorsqu'ils révèlent l'utilisation des mêmes instruments. Les musiciens de techno ne se sont aperçus qu'après coup de l'existence de travaux antérieurs aux leurs et présentant quelques analogies technologiques ou esthétiques.

Définir la techno, c'est faire une somme des nombreuses définitions qu'en donnent les musiciens, le public, les journalistes et, depuis peu, les universitaires. Ces définitions sont parfois assez divergentes. La techno, comme le rock, n'a pas de chef de file qui puisse faire autorité. C'est un mouvement bien trop vaste géographiquement et temporellement pour qu'une unité puisse l'homogénéiser. Voici la définition que donne un amateur de techno sur un site internet consacré à cette musique : « *Les opinions sont plutôt partagées, mais il y a quelques principes de base à connaître pour différencier la techno des autres types de musique. Principalement, la musique techno est définie par sa dévotion au rythme, qu'elle utilise comme un médium hypnotique. Elle se distingue aussi par le fait qu'elle est presque entièrement créée à partir d'instruments électroniques. On remarque qu'elle n'utilise pas ou très peu de voix chantées.* »<sup>30</sup>

Quiconque connaît le mouvement de l'intérieur sait qu'il existe de fort clivages entre les différentes pratiques, styles et régions géographiques. Ce qui fait l'unité de la techno, c'est un ensemble d'événements fédérant une constellation de chapelles ayant chacune leur idée de ce qu'est la techno. Ces événements sont, pour ne citer que le plus connu, la *Love Parade* de Berlin, sorte de gigantesque festival d'une durée légèrement inférieure à une semaine et qui regroupe tous ceux qui se sentent appartenir au mouvement. On peut donc considérer que la *Love Parade* révèle ce qui fait l'unité du mouvement en invitant dans une atmosphère libertaire tous ceux qui s'y reconnaissent. La techno ne se définit pas seulement comme une musique, mais également comme un mouvement culturel<sup>31</sup>. Les plus enthousiastes voient les choses en grand, pensant que la techno concerne aussi les arts plastiques voire la littérature.

Le mouvement techno affiche sa pluralité lors de grandes manifestations (ou parades) telles celles qui se déroulent annuellement à Berlin et désormais également à Paris. Les médias, en particulier ceux issus du mouvement, reflètent aussi la diversité des sous-courants. Ces derniers ont une légitimité que leur accordent les amateurs de musique techno qui témoignent d'une confiance. Ce sont des structures sur lesquelles on peut se baser pour avoir une vision globale du mouvement. Mais le problème demeure lorsqu'il s'agit de dégager l'essence de la techno. Les contenants nous indiquent les limites mais nous renseignent assez peu finalement sur le contenu. Or il apparaît que l'amateur de tel style de techno ne supporte pas tel autre style... auquel il va jusqu'à nier l'appellation de techno.

L'expression « *techno music* » a été inventée par l'américain Juan Atkins, un des premiers musiciens de ce style. Auparavant, le mot techno était déjà accolé à d'autres styles tels que « *techno rock* » ou « *techno pop* », pour qualifier des courants appartenant à la sphère du rock intégrant des synthétiseurs ou des boîtes à rythmes.

La techno recouvre des réalités musicales et paramusicales diverses. Des musiciens venant d'horizons musicaux distincts se sont convertis aux instruments électroniques, puis, passées les premières expérimentations, ont rapidement trouvé leur style, non sans rapport avec leurs influences premières. Ainsi, à partir d'un



creuset commun, se sont formés plusieurs sillons soumis, semble-t-il, à une force centrifuge. Des subtilités auxquelles les mass-média sont peu sensibles, du moins jusqu'à ce que la techno ne montre un fort potentiel commercial. En dehors de quelques émissions télévisées et d'articles sensationnalistes dans la presse, la portion du mouvement techno que nous nous proposons d'étudier est très peu présente dans les mass-média. Or un clivage s'est formé lorsque la répression policière a entraîné une partie des organisateurs à choisir la clandestinité pour leurs raves. Le lieu de la rave est alors devenu significatif à la fois sur le plan social et esthétique. Voici, pour simplifier, les deux grands paradigmes de la techno <sup>32</sup> :

- La techno directement dans la lignée de la dance-music et qui est destinée à être écoutée dans les clubs. Les courants de techno concernés sont ceux qui restent proches de la house (garage, deep) et de la techno américaine de la fin des années 80. Musicalement, c'est la partie la plus « traditionnelle » du point de vue du son, et celle aussi qui est la plus populaire. Le bruit n'est pas mis en avant, et les mélodies sont très présentes.

- La techno dont l'histoire est marquée par le rejet des clubs : (styles hardcore, acidcore, goa et trance). Ces musiques sont liées au phénomène des raves illégales. Cette distinction est essentielle car la situation de la rave est complètement spécifique à divers points de vue, notamment quant à la réception de la musique. Le phénomène de la rave est une nouveauté dans l'histoire de la musique occidentale, et les musiques qui y sont diffusées sont justement les plus novatrices en terme de bruit. Un certain nombre de ravers vont jusqu'à assimiler techno et rave, considérant que l'essence de la musique est imperceptible en dehors du contexte de la fête. Si les américains ont inventé la techno, les européens ont inventé la rave et le teknival.

Analyser le mouvement techno comme un tout est très problématique parce que les courants dont il est composé adoptent des positions esthétiques, idéologiques et économiques parfois complètement opposées. Une part importante des productions de musique techno se classe sans l'ombre d'un doute dans les musiques de grande diffusion. La promotion et la diffusion sont considérables dans les mass-média, et la diabolisation de la techno est désormais moindre en comparaison avec les années 90 à 95. L'industrie du disque s'est empressée de signer des contrats avec les musiciens les plus connus, ce qui s'est traduit par de gros succès commerciaux. Les albums du DJ anglais Carl Cox ou du groupe français Daft Punk dépassent le million d'exemplaires vendus. Ce versant, le plus voyant de la techno, a généré une économie florissante. En France, six magazines <sup>33</sup> ont vu le jour depuis 1993, soit presque autant que pour le rock. Ce sont des entreprises rentables, de même que les raves commerciales qui nécessitent des investissements parfois supérieurs au million de francs, et qui en rapportent beaucoup plus <sup>34</sup>.

Le magazine *Keyboards* <sup>35</sup> relève jusqu'à trente-six courants différents au sein du mouvement techno, dont beaucoup sont des appellations commerciales raco-

leuses et destinées à attirer le plus largement possible : « hard trance », « trancecore », « goacore », « hip house », etc. Au-delà de ces étiquettes qui cloisonnent prématurément une musique encore très récente, on retrouve un clivage (transcendant les genres et styles musicaux) entre les musiciens qui répètent les mêmes formules et ceux qui explorent plus avant. Ces derniers présentent une constante : ils utilisent davantage le bruit que les autres, destinent leur musique à être diffusée en rave, et n'isolent jamais la musique du contexte de sa diffusion.

Le fanzine *TNT* <sup>36</sup> rejette d'emblée toute définition de la techno en refusant la notion de frontière : « *La techno n'est rien d'établi ni de définitif, c'est une construction collective à laquelle n'importe qui peut apporter sa contribution, à condition qu'elle soit un apport (critique ou non) qui n'ignore pas ce qui a pu se faire de plus intéressant en la matière (dans la musique par exemple). Une notion positive puisqu'en progrès, ouverte sur son devenir.* » <sup>37</sup>

Tandis que l'industrie du disque multiplie les appellations pour pallier la carence de « marques », les courants souterrains accentuent l'éclatement du mouvement en ouvrant le mot techno à toutes les musiques conçues dans un certain esprit, lui-même indéfinissable. Le premier ouvrage universitaire sur la techno paru en France définit la techno ainsi : « *Musique dérivée de la musique "house" née à Detroit et elle-même ramifiée en différents types de musiques. Par extension, le mot techno désigne aujourd'hui l'ensemble du mouvement musical, toutes particularités incluses.* » <sup>38</sup>

La techno est le lieu virtuel d'un conflit entre des conceptions opposées de la musique. La vertueuse tolérance n'est qu'une façade derrière laquelle bourgeonnent les sectarismes les plus irréductibles.

La techno correspond, à plusieurs titres, à la définition de musique de tradition orale selon François Delalande : « *Tradition orale implique souvent anonymat des auteurs, expansion relativement lente du répertoire, transmission par l'exemple, souvent sous une forme simplifiée, épurée (un "modèle", dans la terminologie de Simba Arom) que les musiciens s'approprient ensuite en l'ornant à leur manière, avec une part plus ou moins grande d'improvisation.* » <sup>39</sup>

On pourrait définir prudemment les caractéristiques musicales de la techno ainsi : une musique de danse produite exclusivement par des instruments électroniques dont les caractéristiques sont la répétition régulière et la prépondérance d'une pulsation dont le tempo est généralement compris entre 140 et 200 battements par minute (BPM), et sur laquelle viennent se greffer plusieurs couches de sons électroniques régis par un principe de répétition. Cette définition exclut le drum'n'bass et l'ambient parce que la pulsation est absente dans ces musiques (et bien qu'elles soient appréciées par beaucoup de ravers et parfois présentes dans les raves). L'absence de pulsation modifie complètement la structure musicale et les processus de réception de la musique, par conséquent leur inclusion n'est pas pertinente dans le cadre posé par cette étude.

En tant que source directe de la techno et de ses différents styles, la house



devrait légitimement hériter du rôle actuellement échu au mot techno : fédérer sous un même vocable les nouvelles musiques électroniques de danse. L'expression « house nation » prend timidement cette fonction comme en témoigne un livre grand public récemment paru, titré « *Techno* » et sous-titré « *house, techno, trance, ambient, trip hop, jungle, hardcore, big beat* », mais qui débute par une « note d'intention » : « *Plutôt que le terme techno souvent utilisé à tort, c'est l'expression "House Nation" qui définirait mieux l'ensemble du mouvement.* » <sup>40</sup>

La multiplication des styles indique surtout que la techno est engagée dans un processus évolutif. Après le big bang originel, l'univers techno en expansion apparaît ainsi : la norme conservatrice se fait aspirer par le trou noir commercial, les galaxies stylistiques s'éloignent les unes des autres.

## FREE PARTY, BRUIT GRATUIT

Quelle fête pour la techno ? La techno est née dans les clubs, puis elle a enfanté une fête spécifique — la rave — organisée entièrement autour de la musique, dans un lieu emprunté pour l'occasion.

La rave est devenue le lieu idéal pour fêter une musique provoquant un enthousiasme trop intense pour s'exprimer entre les quatre murs institutionnalisés du club. Pour sortir du quotidien et renouveler l'idée de fête, la rave s'est échappée hors les murs, dans un espace libéré des contraintes qui sont celles des clubs, soumis à la Loi et étroitement surveillés par la police.

Cette nouvelle fête est vite devenue suspecte aux autorités, non sans raison : la drogue y circule plus ouvertement que dans les clubs (mais pas forcément en plus grandes quantités). L'exhibition flagrante d'illégalité, le goût des ravers pour les plaisirs illicites a concentré sur la rave, et à travers elle, sur la techno, l'ire des pouvoirs publics. La musique a une responsabilité dans la controverse, puisqu'elle est à l'origine du mouvement et devient la cible de la polémique : « *La télévision, par le biais de "Ciel mon Mardi" de Christophe Dechavanne sur TF1, condamne l'acid-house music, décrétée pour un moment musique violente, fasciste et aux excès répréhensibles. La station de radio NRJ [qui inscrit aujourd'hui son logo sur les grosses raves] censure, dans la même lignée, le disque du moment « Rock to the beat » du groupe One o One à l'intérieur duquel les seules paroles prononcées sont « rock to the beat » et « acid ». Le prosélytisme en matière de stupéfiant ne peut être accepté sur une radio possédant une telle audience.* » <sup>41</sup> Encore faut-il s'assurer que le simple fait de prononcer le mot « acid » est une incitation à consommer du LSD. Ce que l'on appelle alors l'acid house, c'est la musique jouée dans les premières raves anglaises, bientôt importées en France. Dans cette optique, écouter cette musique revient à être un consommateur potentiel de drogue hallucinogène. NRJ devance les autorités en décidant de boycotter ce nouveau courant musical, comme l'avait déjà fait la BBC en Grande-Bretagne.

« *La radio NRJ choisit prudemment de boycotter ce courant musical, que personne ne prend encore au sérieux.* » <sup>42</sup>

### Free party ou rave

*L'origine anglaise de la free party*

Outre-Manche, la free party est le résultat d'une synergie entre les travailleurs, littéralement « routards », ancien hippies ayant choisi un mode de vie nomade ; les marginaux squatters éjectés des villes par la suppression des aides sociales et la rigoureuse répression des années Thatcher ; enfin les clubbers frustrés par les fermetures de clubs. La free party techno vient d'Angleterre, elle a été initiée par



quelques sound systems dont les plus importants sont *Tonka*, *DiY collective*, *Bedlam* et *Spiral Tribe*.

Le mouvement des travellers, plutôt pacifique, a été marqué par une très brutale attaque des forces de l'ordre le 1er juin 1985 lors d'un convoi en direction de Stonehenge, lieu régulier de manifestations et de fêtes du mouvement. Cent quarante véhicules furent bloqués par un très important dispositif de police, de nombreux véhicules détruits ou saisis, les occupants matraqués et interpellés. Les travellers furent d'autant plus surpris qu'ils étaient jusqu'alors considérés comme des excentriques paisibles implicitement tolérés. A partir de cette période, ils furent rejoints par des citoyens victimes des expulsions de squatts, plus violents et politisés, des punks entre autres. « *Le moment idéal pour un changement* », conclut Matthew Collin <sup>43</sup>.

« *Un nouveau phénomène apparaît dans les années 1986-1987, les acid parties. Thatcher et son gouvernement initient une nouvelle loi qui oblige les clubs à fermer à deux heures du matin. Pour continuer à faire la fête, les gens sont obligés de battre la campagne, de faire la fête dans des hangars, des usines désaffectées, des champs, etc. De cet état de fait naissent les acid parties. Leur succès tient, entre autre, à l'apparition d'une nouvelle drogue, l'ecstasy, qui va accompagner ces pratiques festives.* » <sup>44</sup>

Le mouvement s'est radicalisé à partir du moment où les ravers ont été persécutés par les polices en Europe. Le bruit était au commencement, avant la « persécution » dont se plaignent les ravers. La techno est bruyante aux oreilles des autorités et en particulier aux oreilles de Mme Thatcher ; on peut légitimement se demander s'il ne faut pas voir en elle l'initiatrice involontaire du mouvement des free parties !

De 1988 à 1990, c'est la montée en puissance de l'acid house avec les interdictions dans les clubs. Les premiers sound systems naissent et sortent des villes pour continuer à diffuser la musique, entraînant avec eux des milliers de citoyens. Ils rencontrent les travellers lors des grands festivals d'été. La première fusion se produit au festival de Glastonbury en 1989, et en 1990, « *l'alliance entre ravers et travellers commence à prendre forme* » <sup>45</sup>. A l'intérieur du mouvement des travellers comme chez les ravers, les premières dissensions apparaissent. Certains travellers ne supportent pas la musique électronique et craignent pour leurs enfants, les drogues commençant à circuler de manière importante ; les raves payantes et leur musique parfois racoleuse lassent rapidement une partie des ravers, attirés par l'organisation efficace des sound systems itinérants.

Le *Avon Free Festival* de Castlemorton, en mai 1992, est le premier festival techno gratuit organisé de manière clandestine et à grande échelle, annonçant la synergie fondatrice de la free party techno. Ce fut une démonstration de force de la nouvelle alliance, trois jours de musique sans pause pour des milliers de ravers. L'événement a été un catalyseur déclenchant l'enthousiasme de milliers de person-

nes déterminées à faire la fête selon ce nouveau rituel, au mépris de la loi anglaise.

Réagissant à cette variation du mouvement techno, le parlement anglais vote le 3 novembre 1994 la clause 58 du *Criminal Justice and Public Order Act*, où la rave est définie comme « *un rassemblement en plein air de 100 personnes et plus (autorisées ou non à occuper le lieu) dans lequel de la musique amplifiée est jouée pendant la nuit (avec ou sans permission)* » <sup>46</sup>. L'Act donne aux policiers le pouvoir d'obliger les ravers à quitter les lieux si les policiers estiment qu'ils causent une nuisance.

Exaspérées par le tour que prenaient les événements et décidées à y mettre fin, les autorités anglaises procédèrent à un coup de filet dans le milieu des travellers. Plusieurs membres de la *Spiral Tribe* furent immédiatement déférés devant une cour de justice. Juste après la comparution, les membres du sound system décidèrent de s'expatrier et s'installèrent à Paris, devenue une sorte de base arrière.

La *Spiral Tribe* s'est alors attachée à propager le bruit à travers l'Europe entière, sillonnant la France, puis traversant les frontières, du Portugal à la République Tchèque, de la Hollande à la Yougoslavie, soutenue par d'autres travellers. Une partie de la tribu est allée aux Etats-Unis et une autre en Inde, par la route, avec tout le matériel nécessaire à l'organisation des free parties.

#### *La transplantation française de la free party*

Pourquoi parler de free party en France ? Paradoxalement, les premiers organisateurs de free parties en France, la *Spiral Tribe*, appelaient cet événement une « rave gratuite », ce qui est une traduction correcte de « free party » ; c'était à la fin 1992, lorsqu'ils se sont expatriés et installés en France. Ce n'est qu'à partir de 1995 que l'expression « free party » a définitivement remplacé sa traduction. Tous les organisateurs français sans exception appellent cet événement une free party <sup>47</sup>. Sans doute le mot rave a-t-il été abandonné pour sa corrélation avec la rave payante de laquelle la free party veut absolument se démarquer. « Fête gratuite » sonne trop habituel, institutionnel (comme la fête de la musique ou la fête du village). « Gratuit » est trop prosaïque par rapport au mot anglais « free ». Le caractère de liberté manque. « Free party » a l'avantage d'être étranger à la langue, donc inusuel. Le fait est que l'expression free party est inédite en France, et cette nouveauté était nécessaire pour distinguer ce nouveau type de fête de tout ce qui a précédé.

Lorsque la *Spiral Tribe* débarque, les raves sont déjà bien lancées en France. Elles sont payantes, mais à des prix le plus souvent inférieurs à 100 francs. C'est l'époque de la montée en puissance des organisateurs de rave : de plus en plus de monde afflue à ces événements. A partir de 1993, la répression commence à sévir, les raves sont interdites de plus en plus systématiquement. Dans le même temps, les prix augmentent, parfois jusqu'à 200 francs l'entrée, soit bien plus cher que les clubs. L'organisation de rave est une affaire intéressante et des promoteurs importants s'y risquent. Après le pic de répression de 1995, faisant suite à la circulaire à caractère prohibitionniste émise par la Direction Générale de la Police Nationale



intitulée « *Les soirées raves : des situations à hauts risques* »<sup>48</sup>, le gouvernement décide d'assouplir sa politique ; les organisateurs de raves qui demandent les autorisations et respectent la législation rencontrent de moins en moins de difficultés.

Pendant ce temps, la *Spiral Tribe*, qualifiée dans la circulaire de « *professionnels du spectacle* », fait rapidement des émules en France : *Teknokrates*, *Nomades*, *Psychiatrik* et *OQP*, suivis de quantités de sound systems autonomes et nomades. Le public suit, composé de ravers lassés des interdictions et des raves trop chères, de curieux rapidement convertis et de marginaux attirés par un nouveau concept de fête en accès libre.

### **Economie**

La techno est désormais acceptée sous certaines conditions : sa présence dans les clubs ne pose plus de problème, et les promoteurs de raves payantes trouvent de moins en moins d'obstacles à partir du moment où ils entreprennent de faire toutes les démarches administratives nécessaires à la conformité totale de la rave. Or l'organisation d'une rave coûte très cher dans ce cadre légal : la location d'une grande salle près de Paris est très onéreuse ; il faut également payer le passage de la commission de sécurité pour obtenir l'aval de la préfecture, un service de sécurité ; pour remplir la salle, il faut que des DJs connus (et donc chers) jouent, etc. Ce coût se répercute forcément sur le prix des entrées : une moyenne de 150 francs pour les raves en région parisienne.

Le clivage essentiel entre les free parties et les autres raves tient au fait que les premières offrent un accès gratuit, fait exceptionnel dans nos sociétés pour un événement régulier à caractère festif<sup>49</sup>.

Ne pas être obligé de payer pour se voir offrir de la musique toute la nuit, le raver ressent cela, au moins au début, comme un don de la part de personnes désintéressées, et pour lesquels il éprouve une grande gratitude.

« *Le but du jeu est de donner du plaisir à l'autre, pas de profiter de lui...* »<sup>50</sup>

Selon les cas, les raves sont payantes soit pour atteindre l'autofinancement, soit pour assurer la subsistance de leurs organisateurs, voire pour les plus grosses, parce qu'elles sont destinées à faire le maximum de bénéfices, comme n'importe quelle entreprise capitaliste. Dans le principe, plus rien ne les sépare des clubs, et bien qu'elles connaissent encore en France — de plus en plus rarement — des problèmes d'interdictions (tout comme les clubs), elles sont largement tolérées et finiront par être complètement intégrées dans la société au même titre que n'importe quel lieu de divertissement. A ce titre, les grosses raves n'incarnent plus l'esprit festif des premières raves, qui reposait en partie sur cette illégalité.

« *Au commencement, il y avait le beat*<sup>51</sup>, les premiers "summer of love"<sup>52</sup>, bercés par l'innocence nihiliste qui animait ces éclaireurs de la techno ; ceux-là mêmes qui allaient devenir au

*fil des années les nouveaux contrebandiers désignés. Depuis, les capitalistes de tout poil ont fait main basse sur ce flot d'énergies créatives, musicales, artistiques et philosophiques, dont on perçoit aujourd'hui difficilement les limites. A mesure que l'Etat s'est montré regardant sur les manifestations techno jusqu'à exiger qu'elles obéissent aux mêmes règles que les salles de théâtres, une mouvance d'irréductibles s'est développée partout en Europe.* »<sup>53</sup>

Des milliers d'individus en Europe ont choisi un mode de vie alternatif, celui des voyageurs anglais, qui consiste à mener une vie nomade, dans des camions aménagés et équipés d'un sound system, pour organiser des free parties aux quatre coins du continent. Pour subvenir à leurs besoins, ils ont créé une économie parallèle qui consiste à demander au raver à l'entrée une donation (10 francs, des cigarettes, du haschisch, du carburant pour les groupes électrogènes, etc.), mettre sur pied une buvette et vendre des cassettes audio de leurs mixes (50 francs en moyenne).

Il n'est pas impossible que la free party puisse parfois générer un bénéfice quand on sait que les donations (toujours réduites, de l'ordre de 10 francs, mais parfois exigées à l'entrée) sont proportionnelles à la grande affluence que connaissent les free parties à Paris depuis deux ans. Les buvettes et ventes de cassettes audio, dont les tarifs sont toujours très modérés sont lucratives pour les organisateurs parce que leurs frais sont moindre comparés à ceux de l'organisation d'une rave légale.

### **Parasitage du bruit**

Le bruit de la rave n'attire pas que les curieux, et les ravers craignent deux types d'intrus : la « racaille » et les « keufs » (policiers). Le principe d'ouverture de la free party est mis à mal par ces deux catégories, perçues comme fortement indésirables par les ravers. La police tente (le plus souvent vainement) d'empêcher les ravers d'accéder à la fête en installant des barrages, des fouilles et des contrôles d'identité. Au matin, si le nombre de raver a suffisamment diminué, ils somment les organisateurs de couper le son, ce qui entraîne immédiatement une débandade générale et un arrêt de la rave. La « racaille » est un tout autre problème ; tandis que les « schtroumpfs » (policiers ou gendarmes en tenue bleue) se distinguent des ravers, et se tiennent aux abords de la fête, la « racaille » est fondue dans la masse des danseurs, bien qu'un œil exercé la repère assez vite, surtout par leurs agissements. Ils sont systématiquement interdits d'entrée dans les clubs, mais ont accès aux raves, gratuites ou non. Leur activité est évidente dans la free party : ils revendent de la drogue, mais les ravers ne leur font pas confiance, estimant que les produits vendus pour de l'ecstasy n'en sont souvent pas. D'une manière générale il est difficile de vérifier sur place la composition des drogues synthétiques. Les ravers ont aussi du mal à supporter l'idée qu'une free party, lieu par excellence du rejet de l'argent et de la relation commerciale, puisse être l'opportunité d'un commerce complètement intéressé organisé par des gens qui sont visiblement indifférents à l'aspect artistique et contestataire de l'événement. L'engagement et l'idéalisme que



l'on retrouve chez beaucoup de ravers est mis à mal par l'attitude très prosaïque de ceux qui viennent là pour gagner de l'argent et replacent la free party dans un système qu'elle était supposée annihiler temporairement. Ce qui explique pourquoi les groupes d'individus insensibles à l'enthousiasme général perturbent les convictions, deviennent gênants et sont rejetés. Ce sont des bandes venant des cités défavorisées et il est à craindre que l'assimilation soit faite entre « racaille » et beurs en raison de la proportion élevée de ces derniers dans la population des cités<sup>54</sup>. Pour l'instant, si les tensions sont fortes entre ravers et organisateurs d'un côté et « racaille » de l'autre, il n'y a pas eu de dérive raciste dans l'univers de la free party.

### Politique

En rendant la techno illégale, les pouvoirs publics ont suscité des réactions radicales, dont les effets se ressentent (fatalement) dans la musique. L'expression de la révolte se traduit par un mode de vie marginal, celui des sound systems, et en musique, par le bruit. Le hardcore, à l'instar de la techno en général, exclu le langage. Pas de paroles dans la musique, pas de noms de musiciens, pas de mots écrits. La communication par le dialogue est délicate et éprouvante en raison du niveau sonore. Le son se radicalise, se démarque le plus possible des musiques intégrées à la culture dominante et tolérées par les pouvoirs publics. Ce qui était bruyant se bruitise encore davantage, et l'incompréhension s'accroît.

« Les clubs vous vendent une bonne nuit : votre seule action est de vous y rendre et de payer [...] Le gouvernement sait cela, qu'il est dangereux qu'un nombre important de personnes en harmonie les unes avec les autres se réunissent autour de quelque chose en complet désaccord avec leur système de valeur. Ce système de valeur, c'est l'argent, et le nôtre n'a rien en commun avec l'argent, c'est gratuit. On ne peut pas faire plus antinomique. »<sup>55</sup>

Les free parties sont un bras de fer avec l'Etat dans lequel aucune communication n'est engagée de part et d'autre. L'association *Technopole*, dont l'objectif est de permettre une reconnaissance du mouvement techno et, dans un premier temps, l'arrêt des interdictions, représente en fait les organisateurs « légalistes », c'est-à-dire ceux qui ont préalablement accepté les lois en vigueur, tandis que les autres n'ont semble-t-il pas cette intention — et quand bien même, cela nécessiterait de sérieux aménagements.

Du côté des organisateurs de free parties, il y a la volonté d'organiser une fête sans en référer aux autorités. L'Etat français a l'habitude de fiscaliser tous les circuits économiques, et la free party, bien que construite sur un concept de gratuité, est un lieu de circulation d'argent. La donation à l'entrée, la buvette et les ventes de disque ou de cassettes devraient être soumises à la T.V.A. La circulaire « *Les soirées raves : des situations à hauts risques* » convie les services des Impôts à participer à l'intervention en matière de Police Judiciaire. Organiser une free party, c'est pren-

dre une liberté sans la demander au préalable. Les organisateurs ne veulent pas donner de l'argent ou se soumettre à un Etat qui les pourchasse et les persécute. Toujours dans cette même circulaire, la première phrase indique l'ordre des problèmes selon la police : « *D'apparition relativement récente en France, les soirées rave n'ont guère tardé à retenir l'attention des pouvoirs publics en raison des situations extrêmement préoccupantes qu'elles généraient au plan de l'ordre, de la sécurité et de la santé publique.* »

Il est remarquable que ce qui a été invoqué comme prétexte à l'interdiction des raves ait été dans un premier temps la drogue (« la santé »), puis lorsque l'amalgame techno = ecstasy a cessé d'être pertinent, la sécurité des salles. Mais d'ordre il n'a pas été question, alors qu'il s'agissait du premier problème évoqué. Comment expliquer le fait que les forces de l'ordre aient traité les problèmes en commençant par la troisième priorité, puis la deuxième, sans jamais expliciter ce qu'elles entendaient précisément par le premier souci, « l'ordre », ni en quoi ce dernier ait été troublé par les raves ?

Le mouvement techno est confronté au choix inévitable d'être légaliste ou clandestin. La nature de la musique est affectée par le choix opéré puisque la musique diffusée est différente selon qu'on se trouve en free party ou en rave payante. Les raves payantes peuvent tout se permettre au niveau du choix de la musique, dans la mesure où la rentabilité est assurée. Dans les faits, les organisateurs de raves payantes ne cherchent pas à concurrencer les free parties, d'autant que le public de ces dernières est déjà formé et peu disposé à payer une organisation conventionnelle, avec le frisson de l'interdit en moins.

### TAZ

La *Temporary Autonomy Zone*<sup>56</sup> du théoricien américain de la contre-culture Hakim Bey semble avoir quelques rapports avec la free party puisque définie comme « *une insurrection qui ne serait pas tournée directement contre l'Etat, une opération de guérilla qui libère une aire (de temps, de terrain, d'imagination) et puis se dissout pour se reformer ailleurs à un autre moment avant que l'Etat ne puisse l'écraser* »<sup>57</sup>, la TAZ inspire un rapprochement aux journalistes et universitaires<sup>58</sup>. Il est arrivé plusieurs fois en France que les forces de l'ordre interviennent violemment pour évacuer des lieux occupés par les ravers, et ces derniers, rendus furieux par les coups et les gaz lacrymogènes, sont rarement d'humeur à coopérer. La guérilla en question est surtout la manifestation d'une volonté collective de faire la fête, une conséquence de la répression policière, mais elle n'a jamais eu de caractère insurrectionnel. Seul le goût des ravers pour les tenues de camouflage donnent un aspect de guérilla. En dehors du cadre festif, la free party n'a pas vocation à opérer directement des bouleversements politiques, sinon de façon symbolique : comme preuve qu'il est possible d'agir collectivement contre un système, de former un groupe clandestin capable d'agir régulièrement en toute illégalité, une prise de conscience collective. En tant que fête, il n'y a pas de doute qu'elle est une zone temporairement autonome,



puisqu'elle ignore parfaitement toute loi exogène ainsi que les injonctions spéciales provenant des autorités. Prise mot à mot l'expression résonne favorablement, tandis que l'arrière-plan idéologique bifurque : « TAZ » est aussi l'un des sobriquets de l'ecstasy, un mot chuchoté à l'oreille des ravers comme invitation à zone mentale temporairement autonome.

### **Les réseaux**

Le clivage est très strict ; les deux univers sont séparés et fonctionnent parallèlement. Il n'y pas de lieu hormis de très rares disquaires où les amateurs de free parties croisent les amateurs de raves payantes. Il n'y a pas une étape de la chaîne d'information et de diffusion de la musique techno qui ne soit proprement scindée en deux. C'est évident en ce qui concerne les flyers. Ces tracts déposés par les organisateurs chez les disquaires techno sont parfaitement différenciés, on peut reconnaître au premier coup d'œil s'il s'agit d'une free party ou non. Entre l'« esthétique du pauvre » de la free party, photocopie noir et blanc en petit format et les « luxueux » flyers multicolores sur carton ou papier glacé des raves payantes, le raver sait où il va. Les lignes agressives et le contraste radical du noir et blanc promettent au raver le son bruyant de la free party ; les couleurs chaudes invitent au confort d'écoute.

Une fois le flyer en main, le raver va faire fonctionner le téléphone arabe et avertir ses amis de la future free party. Les flyers sont distribués de manière volontairement limitée pour que l'information ne soit pas trop largement divulguée et reste dans le réseau des habitués. Cela n'empêche pas les free parties parisiennes de connaître un engouement très important depuis 1997, avec des fêtes rassemblant plusieurs milliers de personnes. Pourtant, ces free parties sont toujours éloignées de Paris, parfois à plus de cent kilomètres, avec la garantie presque certaine d'avoir affaire à un barrage de gendarmes. Les free parties sont systématiquement surprises par les forces de l'ordre, qui se contentent cependant la plupart du temps de faire de simples contrôles de véhicules et d'identité, et attendent que la fête se termine d'elle-même. En raison de la surveillance policière, les organisateurs ne communiquent le lieu exact de la free party qu'au dernier moment, très tard, au moyen d'une infoline, contraignant les ravers à n'arriver sur place qu'après minuit au plus tôt et le plus souvent vers une ou deux heures du matin. Les difficultés sont exactement les mêmes en province.

### **Quel public pour la free party ?**

Il est bien difficile d'identifier les ravers sur une échelle sociale. Une simple observation des participants indique, de par l'uniformité de leurs vêtements, qu'ils cherchent à former un groupe homogène et distinct du reste de la société ainsi que des autres ravers. Ce type de vêtement est très bon marché contrairement à ceux des clubbers, vêtus conformément à une mode onéreuse. Il n'est pas possible d'obte-

nir des informations fiables par la simple observation mais, de par la fréquentation assidue de ces raves et la discussion avec de nombreux participants, on peut empiriquement dire de ces derniers qu'ils appartiennent majoritairement à la classe moyenne. C'est très vague, mais cela permet d'observer qu'il ne s'agit pas d'un groupe particulier ou minoritaire de la population française. Ce qui semble certain, c'est qu'il y a une très large prédominance de jeunes entre 18 et 30 ans et une légère majorité masculine.

Les amateurs de style trance, goa et house ne se rendent pas en free party parce que les styles qu'ils aiment n'y sont pratiquement jamais joués. Mais, au-delà des barrières stylistiques, des facteurs concrets compliquent l'accès à ce type de fête : les free parties sont toujours éloignées des villes, ce qui oblige le raver à posséder une voiture ou à avoir des amis motorisés. Certains n'hésitent pas à faire du stop à partir du point de rendez-vous, mais le retour après la fête est très hasardeux et s'avère bien souvent pénible. La free party implique donc un volontarisme plus affirmé que les autres types de raves.

### **Hors de la free party**

Pour le raver stupéfié par la dimension que prend la musique techno dans le contexte de la free party, retrouver ce son dans l'univers quotidien devient une gageure. Il n'est pas possible de retrouver le bruit produit par une muraille d'enceintes, mais on peut se procurer le support qui a fixé le son. Vinyle ou cassette audio permettent au raver de patienter jusqu'à la prochaine free party, bien que la musique s'en échappant ne soit plus qu'un ersatz dévitalisé. Le simple fait de l'entendre fait revivre les sensations extraordinaires de la fête. Un sentiment d'étrangeté naît de cette écoute déplacée au cœur du quotidien.

Pour entendre du hardcore, il faut avoir une démarche volontaire vers cette musique, aller la chercher là où elle est diffusée, dans un nombre de lieux assez réduit. A Paris, il en existe moins de cinq où l'on puisse en écouter pendant la journée. Ce sont tous des disquaires spécialisés, alors qu'on peut entendre d'autres styles de techno dans des bars, des magasins de vêtements et autres endroits à la mode. La nuit, en dehors des raves, toujours distantes d'au moins dix kilomètres de Paris, il y a quelques clubs qui organisent depuis la fin 1997 des soirées hardcore, mais sans grand succès et de façon ponctuelle. Les adeptes des free parties ne sont pas prêts à se rendre dans les clubs. En revanche, les autres styles de techno sont présents depuis 1990 dans plusieurs clubs de la capitale. Le hardcore, bien qu'il soit sur cette voie, est encore loin d'être intégré à ces lieux réglementés que sont les clubs. Ce courant reste souterrain (« underground » disent les amateurs).

Les musiques regroupées sous l'appellation techno sont en fait la plupart du temps de la house ou même de la dance-music dans lesquelles on entend une pulsation typiquement techno, mais dont les caractéristiques musicales sont sou-



mises au format « commercial »<sup>59</sup>. Le hardcore n'est pas diffusé dans les magasins de vêtements, par exemple, comme d'autres musiques « à la mode » ni dans aucun lieu public.

### **Hardtechno, hardcore, acidcore... la musique des free parties**

La techno hardcore n'a pas une présence dans les médias comparable à celle des autres styles de techno, et moins encore par rapport à la « *house aseptisée et commerciale qui donne naissance en France aux événements Dance Machine* »<sup>60</sup>. Hormis quelques rares exceptions — toujours des radios locales associatives — le hardcore est absent des ondes.

L'extrémisme musical du courant hardcore est une exacerbation du noyau dur de la techno. Mais le hardcore n'est en aucun cas le cœur de la scène techno. Bien au contraire, il en est l'une des extrémités, et entretient des rapports ambigus avec le reste du mouvement. Ce n'est pas pour rien que le suffixe « core » qualifie cette musique. Les autres courants méritent autant l'appellation techno, mais contiennent davantage d'éléments qui les rattachent à un héritage, alors que la rupture est maximale dans le cas du hardcore, musique particulièrement envahie par le bruit, le son sale et les rythmiques les plus agressives et obsessionnelles. C'est la frange « dure » du mouvement car elle est la plus éloignée des systèmes de production et de diffusion traditionnelle de la musique commerciale. La contestation des valeurs dominantes de la société y est plus présente qu'ailleurs, sous la forme d'activisme, d'organisation totalement marginale et dans la plus complète illégalité.

Pour se démarquer de la techno intégrée, la free party se devait de produire un son différent et, à l'instar du nom de cette fête, il fallait un nouveau nom de musique. Diverses tendances musicales cohabitent dans les free parties : hard techno, acidcore, gabber, hardcore, drum'n'bass, et leurs infinies déclinaisons : breakcore, speedcore, noisecore, harshcore, etc. Ces styles ont pour point commun d'être moins diffusés que les autres (house, garage, trance, goa). Les premiers sound systems anglais jouaient beaucoup de house (*Tonka* et *DiY*), mais ils n'ont jamais intégré le circuit européen des free parties. La radicalité de la free party avait besoin d'un son qui se distingue complètement du reste du mouvement, et la house est une musique qui a connu une importante récupération commerciale. Le modèle, pour tous les sound systems, a été la *Spiral Tribe*, qui jouait à ses débuts un style qu'ils appellent hardcore et que l'on nomme en France acidcore. Ce style domine largement les autres au sein de la free party, au point que certains se plaignent de cette hégémonie. Le son est très agressif, avec des tempi rapides, ce qui a rapidement éloigné les amateurs de house et de trance de la free party. D'un autre côté, lorsqu'un DJ se met à jouer une musique plus douce qu'à l'habitude, c'est un euphémisme de dire qu'il n'est pas encouragé par les ravers. Il n'y a qu'un seul style vraiment éloigné du « core » qui réussisse à s'imposer, probablement parce qu'il est régulièrement joué par la *Spiral Tribe* : le drum'n'bass. Sa différence fondamentale

avec l'acidcore et le hardcore est de ne pas avoir de répétition régulière de la pulsation. D'où son caractère moins dansant, dû aussi à une certaine imprévisibilité déconcertante pour les danseurs habitués à suivre une pulsation régulière confortable. Les rythmes sont perpétuellement entrechoqués, décalés, comme une boîte à rythmes devenue folle, en proie à un bogue insurmontable. Cette musique a un système *a priori* paradoxal : la répétition d'une idée de rupture. Chaque cellule sonore est déconstruite, dépolarisée, et répétée. Mais le drum'n'bass n'est pas moins bruyant que les autres styles de la free party. Les accélérations et les décélérations de cymbales produisent un bruit irritant et discontinu, une tension n'ayant rien à envier aux autres styles.

Bien que les limites stylistiques entre les musiques soient ténues, les opinions sont souvent très tranchées. Le cloisonnement des genres est le résultat d'un sectarisme, de la part des musiciens comme du public, un problème qui concerne toutes les musiques. Le propre du musical étant d'échapper aux mots et de traverser les cloisons, il est simple pour un DJ de passer progressivement, par le mix, d'un style à un autre, aussi éloignés soient-ils. Si les musiciens de hardcore affirment mépriser ceux qui jouent acidcore (et vice-versa), ce type d'opinion est marginal.

Mark Harrison, membre fondateur de la *Spiral Tribe*, a d'ailleurs dès le début du mouvement défini la musique jouée par le sound system : « *Cette bande sonore est ancrée dans une perspective idéologique : une musique hardcore pour un monde hardcore.* »<sup>61</sup>

La définition du mot hardcore a évolué rapidement dans la free party. Le son acide a été considéré comme pertinent pour définir la musique la plus diffusée dans les free parties : le hardcore a été rebaptisé acidcore et le mot hardcore désigne dorénavant un son encore plus pointu, bruyant, extrême que le son acide. Les sons typiquement acides sont absents de ce style techno, marginal dans la marge de la free party. Un hardcore à l'intérieur du hardcore en quelque sorte.

Le fanzine anglais *Datacide*, selon ses propres termes « *principalement perçu comme un fanzine hardcore* », conçoit ce style d'une manière assez large : « *Notre définition du hardcore est large [...] Nous essayons dans la mesure du possible de couvrir aussi largement que possible tous les bruits qui nous intéressent. [...] Quoi qu'il en soit, nous nous intéressons à tous les morceaux situés inconfortablement entre les styles établis, tous ceux qui vont un peu plus loin. Ce qui est expérimental dans le vrai sens du terme (pas dans le sens d'un nouveau style).* »<sup>62</sup>

Diffusé dans un milieu très restreint mais vivace, en particulier en Allemagne, en France et sur la côte est des États-Unis, cette musique a du mal à trouver des lieux de diffusion : les ravers qui consomment des drogues hallucinogènes en particulier supportent mal l'atmosphère sombre et l'extrême violence de ce type de hardcore, ce qui pousse les musiciens à s'insurger contre l'ouverture, très relative à leurs yeux, de la free party. En effet, les amateurs de hardcore se plaignent de ce que leur musique est tellement extrême qu'elle n'est plus jouée en rave, même dans les free parties, au profit d'une domination sans partage de styles plus dan-



sants. La difficulté pour les DJs hardcore de jouer en rave contribue certainement à accentuer leur volonté de jouer par dépit une musique encore plus difficile, suggérant une écoute plus mentale que corporelle. La danse et l'hédonisme habituellement associés à la free party deviennent caduques et les musiciens de ce type de hardcore revendiquent le droit pour leur musique d'exister en dehors du cadre festif.

Des quantités très importantes de disques compacts sont vendues sous l'appellation hardcore, mais la musique en question n'a dans ce cas que peu de points communs avec celle diffusée dans les free parties. Dansante, très rapide (de 180 à 300 bpm) et inspirée par les bruitages des jeux vidéos, cette musique est paradoxalement plus bruyante par son rythme effréné, tyrannique et irritant que par la nature des sons utilisés : ce sont des sons sinusoïdaux élémentaires, analogues à ceux produits par les petites consoles de jeu. Les éléments musicaux sont plutôt conventionnels : des embryons de mélodies avec des sons de synthétiseurs et des échantillons de hurlements ou de guitares électriques saturées. Les amateurs de cette musique sont souvent très jeunes. La frénésie continue, l'imagerie empruntée aux *comics* d'épouvante placent cette musique directement dans la lignée du hard rock (auquel beaucoup d'échantillons de guitare sont empruntés), reposant sur une révolte dépolitisée. Ce hardcore, parfois aussi appelée gabber, connaît un important succès commercial qui s'est traduit par la vente de disques compacts et d'énormes raves payantes fréquentées par un public nettement plus jeune que celui des autres styles de techno. De grands rassemblements tels *Hellraiser* ou *Terrordome* ont accueilli jusqu'à vingt mille personnes pour douze heures de fête continue.

L'industrie du disque utilise l'étiquette hardcore dans son optique habituelle de récupération, indispensable pour renouveler l'offre et lui conférer une légitimité factice : « *le vrai son underground !* », promettent les publicités. Il n'est pas possible d'éviter l'ambiguïté des appellations due à la récupération systématique dont elles font l'objet et les musiciens de hardcore se sentent toujours obligés de préciser le contexte dans lequel ils créent pour éviter l'amalgame avec l'appellation commerciale.

*« Attribuer un nom à chaque sous-genre tekno, à chaque crypto-mouvement me semble partial et totalitaire (on ne nomme que ce qu'on connaît) ; une appellation pour chaque musicien ! Mieux : pour chaque morceau ! Attention : il faut être à la fois original et évocateur... Ha ! Oublie ces conneries ! La musique n'a d'autre nom que les résonances qu'elle crée en toi. »* <sup>63</sup>

Manière de dire que la musique est rétive non seulement à l'étiquetage, au « catalogue raisonné », mais aussi globalement au langage et s'adresse uniquement à l'individu, rendant impossible une intersubjectivité passant par la communication verbale. Cet aveu traduit aussi une forte crainte du commentaire d'autrui et du jugement esthétique.

Il n'y a pas véritablement de consensus sur la définition du mot hardcore. Vers quelle musique renvoie-t-il ? Les puristes ont une définition très restrictive du mot hardcore, limitée à une techno composée de sons toujours saturés, sales, sans pulsation régulière ou bien ultra-rapide, peu propice à la danse et extrêmement agressive ; tandis que la représentation collective qu'en donnent les mensuels techno à grand tirage <sup>64</sup> élargit le hardcore à toute techno au caractère dur, violent, généralement au bpm supérieur à 160, et aux sonorités agressives. Le mouvement techno associe les free parties à la musique hardcore.

Dans les chapitres suivants de ce livre, le mot hardcore sera employé dans le sens initial défini par Mark Harrison, et caractérisera l'ensemble des musiques techno diffusées dans les free parties, puisqu'elles attirent tout ce qui est « hard » et tout ce qui est « core ». Une idée de la techno davantage qu'une caractéristique sonore quantifiable.

### Bruit secret

La discrétion dont fait preuve la free party dans le domaine du langage est symptomatique de sa position dans la société. Dans le contexte actuel de marchandisation générale de l'œuvre d'art et de toute puissance des industries culturelles sur le monde musical, la stratégie employée par les organisateurs de free parties est originale. Les noms des musiciens fonctionnent comme des marques : une invitation à consommer leur musique sous forme d'objet, les supports reproductibles de fixation du son. Un nom signalé à la foule des ravers est une publicité. Pour assurer leur autonomie, leur indépendance de la sphère commerciale, les organisateurs ne donnent aucun nom d'individu, tout au plus divulguent-ils les noms des sound systems sur les flyers, mais ces noms changent souvent <sup>65</sup>. Les noms restent discrets et ont surtout pour fonction de renseigner le raver sur le caractère tribal et non commercial de la fête. Sur le lieu de la rave, le nom des sound systems est le plus souvent invisible et beaucoup de ravers les ignorent sachant juste qu'« *il y a une fête à tel endroit* », information transmise de bouche à oreille, du fait que les flyers sont diffusés en quantité limitée. Hormis le « culte » qui accompagne la *Spiral Tribe*, le nom du sound system organisateur passe au second plan derrière la musique dont le raver sait qu'elle n'est pas produite sur place mais simplement mixée <sup>66</sup>. Les noms des DJs sont très rarement mentionnés sur les flyers, de sorte que le public ignore qui mixe. Seuls les habitués, qui fréquentent les free parties depuis plusieurs années décodent les flyers, et savent qui joue parce qu'ils finissent par connaître personnellement les membres des sound systems. L'autre raison pour laquelle les noms des individus sont absents est le caractère illégale des free parties. En cas d'intervention de la police, il est plus difficile à ces derniers d'identifier les organisateurs.



Les musiciens sont souvent hors de la vue des ravers : derrière les enceintes. Tout dépend des sound systems qui organisent et des endroits qu'ils choisissent. Tout est fait pour détourner l'attention des ravers de sa personne. C'est une situation originale, puisque le rock célébrait au contraire le culte d'un ou de plusieurs individus exposés aux regards de l'assistance. Le spectacle dans la free party ne vient pas du musicien. Ce dernier a bien conscience de n'être qu'un maillon d'une chaîne de créateurs. Il agit toujours au sein d'un groupe, en utilisant les sons d'autrui. Le système autorial est consciemment détruit.

Pour autant le DJ se considère comme un créateur à part entière. Mais la création, la musique perçue par l'auditoire, est toujours le fait de transformations exercées par plus d'un individu. Il n'y a pas de cloisons entre production et diffusion, ni entre individu et collectif, la musique telle qu'elle est diffusée en définitive porte toujours la marque de plusieurs individus.

Dans les raves payantes, il existe un phénomène de starification des DJs, dont les noms fonctionnent comme des marques pour attirer les ravers comme c'est le cas dans la musique populaire. Les sound systems ont, eux aussi, leurs noms auxquels sont sensibles les ravers, mais dans une moindre mesure, parce qu'ils savent qu'il y a souvent des sound systems qui se joignent au dernier moment et d'autres qui sont absents ; bref, il y a souvent des surprises. Le sound system est un collectif, une communauté, parfois appelé tribu, et à ce titre, le raver s' imagine plus facilement en contact, voire momentanément inclus, tandis qu'il reste en position d'altérité face à un individu dont la nature a changé à cause de la starification dont il fait l'objet.

Les teknivals sont à ce titre des événements révélateurs de l'esprit de ces sound systems. Ce sont de grands festivals de musique techno (la plupart du temps de hardcore) dont l'idée a été lancée par la *Spiral Tribe*, organisatrice avec d'autres sound systems du premier teknival à Beauvais au mois de juillet 1993. Le principe est de réunir en été, dans un endroit éloigné de toute habitation, tous les sound systems et les artistes qui le désirent pendant environ une semaine, ou jusqu'à ce que les autorités interviennent physiquement pour les stopper. Des tracts circulent : « *Open invitation to all sound-systems and performers* » avec un numéro de téléphone correspondant à une boîte vocale sur laquelle le lieu est indiqué au dernier moment pour le public, afin de rester inconnu aux forces de police. Le jour venu, les ravers arrivent par milliers et ignorent quels sont les sound systems présents, d'autant qu'ils n'affichent presque jamais leurs noms. Les ravers peuvent apporter leurs provisions avec eux et ne pas dépenser un centime tout en profitant de la musique pendant toute la semaine. Ce principe de gratuité est fondamental et fait partie du code d'éthique de ce mouvement, observable dans toutes les free parties sans qu'il n'ait jamais été formulé explicitement par un manifeste. L'absence totale de discours fondateur dans le mouvement techno est un caractère surprenant lorsqu'on constate la constance dans l'organisation des pratiques festives. Le rejet du

verbal est d'ailleurs une caractéristique majeure de ce mouvement, et un fait inédit dans la culture populaire du xx<sup>e</sup> siècle. Les commentaires sur la musique sont rares, laissant la place libre à des interprétations marquées par des idéologies très contestataires posées sur le mouvement techno.

La révolte contre le tournant commercial pris par le mouvement techno s'illustre dans une diatribe particulièrement violente, en éditorial du fanzine *TNT*, qui se sous-titre désormais « antiteknozone » : « *La techno n'est plus que la bande son du consumérisme, du gobe, ferme ta gueule et danse. Elle n'aurait pu nous plaire qu'employée à la critique des techniques, non pas dans leur application banale, marketing, propagande, lois des marchés. La techno, c'est drogue + musique, la muzik fin-de-siècle du tout-totalitaire, où chacun gère son extermination à son rythme, une confusion suicidaire entre euthanasie et existence. Reste la musique, toute la musique, qui ne peut plus être "techno", puisque la "techno" est désormais le complet apanage des technocrates, dance, disco, l'automation musicale du décervelage, ce qui nous révolte et contre quoi tout nous porte à danser.* »<sup>67</sup>

Cette marginalité trouve un reflet dans leur musique grondante et infernale, toujours plus incompréhensible pour la société.

Le matériel des sound systems organisateurs des free parties n'est pas toujours d'une qualité comparable à celui des clubs. Les problèmes techniques sont plus fréquents dans l'organisation de raves ponctuelles que dans celle d'un club où la configuration est stable. L'humidité des entrepôts, l'usure générale du matériel dégradent la qualité du son : parasites, saturation et manque de puissance sont des problèmes récurrents dans les free parties. Pour autant le son des clubs techno n'est pas toujours irréprochable, encore moins celui des raves payantes, mais ces derniers disposant de davantage de moyens, ces désagréments sont d'autant plus insupportables aux oreilles des ravers. Les free parties sont donc globalement plus bruyantes que les autres, et cela contribue à leur identité.

Tout son non désiré est un bruit. La free party est désormais plus bruyante que la rave aux oreilles de la société, parce qu'elle ne se plie pas aux règles. Tandis que la fête techno se développait dans un esprit hédoniste, à côté de la société et de ses règles, cette dernière lui a rappelé qu'elle n'était pas prête à tolérer ces excès. Depuis, la free party ne propose plus seulement un espace festif hors du quotidien : elle se développe contre la société en ne négociant pas avec elle. La répression a eu pour effet de casser le mouvement en deux, d'un côté ceux souhaitant intégrer la rave, de l'autre ceux qui contestent à l'autorité politique le droit de réglementer leur fête et se radicalisent, rejoignant alors d'autres mouvements contestataires et fortement politisés dans une grande protestation. A ce bruit il faut un lieu : la free party ; à ce lieu il faut un bruit : le hardcore.



## BRUIT DÉSIRÉ

Le bruit est l'ensemble de l'univers sonore. La nature ne produit que du bruit, seul l'homme est capable de produire le son musical, à l'exception notable des oiseaux et des mammifères marins, auxquels l'homme reconnaît parfois cette capacité. Le son musical est en revanche, selon la musicologie traditionnelle, une mise en ordre du sonore de laquelle est exclu le bruit.

En tant que désordre, chaos, le bruit est donc l'ennemi du bien dans un cadre social. La nécessité d'ordonner le social conduit l'homme à chasser le désordre de sa création, et par conséquent le bruit. Le bruit, s'il est employé, ne peut que signifier un désordre, un acte contre l'ordre social en place. Le hardcore est un jaillissement de bruit, une poche de révolte qui se déverse par l'intermédiaire du sonore.

### Le bruit et sa représentation collective

*« Physiquement, c'est une perturbation de la pression sonore formée d'oscillations aléatoires dont la composition spectrale est continue. La plupart des bruits naturels comportent à la fois des oscillations de fréquence plus ou moins fixe (en rapport quelconque) et des fluctuations à large bande fréquentielle. »*<sup>68</sup>

Pierre Schaeffer, dans son *Traité des objets musicaux*, considère le bruit comme un son dont on ne peut extraire une fondamentale. La techno est de ce point de vue, et par rapport à toutes les musiques dominantes, une musique bruyante puisque composée uniquement de sons non périodiques. La micro-répétition du son qui fait de lui un son périodique devient macro-répétition dans la techno ; la persistance auditive ne joue plus, rendant les sons répétitifs mais dépourvus de hauteur. La répétition des périodes est imperceptible dans le son périodique, mais, fortement ralenti, le son devient grave puis se transforme en battement régulier.

La définition choisie est intéressante pour sa simplicité, son évidence, et le peu de prise qu'elle offre à une interprétation subjective. La sensation de hauteur tonale ou de son absence peut se démontrer expérimentalement, tandis que le bruit comme son non-désiré est une sensation profondément subjective.

Robert Murray Schafer<sup>69</sup> distingue quatre significations pour le bruit, significations qui sont toutes valables pour le bruit du hardcore :

- Le son non désiré
- Le son non musical
- Tout son de forte puissance
- Perturbation dans tout signal : en électronique et en mécanique, bruit réfère à toute perturbation extérieure au signal.

Le bruit est un son non désiré dans la perspective d'une opposition classique du bruit au Beau. Dans cette tradition, le son musical est susceptible d'être Beau tandis qu'un son non périodique ne peut prétendre à cette qualité. De Marin Mersenne à Jacques Chailley, un courant théorique tente de délimiter à la fois sur les plans philosophiques et scientifiques le son musical du bruit, sur la base de la périodicité. Ce qui dénie au préalable la possibilité pour les sons non-périodiques de constituer un matériau musical. Or Schaeffer a montré que les instruments classiques produisent constamment des parasites et que le son n'est jamais totalement périodique, d'où l'impossibilité de tracer une ligne « scientifique » entre le son musical d'un violon et un bruit produit par le déplacement d'une chaise sur le sol.

Russolo rejette cette définition du bruit, il inverse les valeurs en considérant le bruit comme le beau et les « sons anémiés » des instruments comme son contraire. Le concept de richesse en sons harmoniques prime sur celui de l'ordre classique, organisé autour de règles acoustiques factices. Russolo n'aurait sûrement pas approuvé l'usage des synthétiseurs, dont les sons sont encore plus pauvres en harmoniques, du moins à leurs débuts.

La définition du *Oxford English Dictionary* du bruit comme « tout son non-désiré » est particulièrement intéressante parce qu'elle est aux antipodes du bruit tel qu'il est pensé dans le hardcore. Si on met en rapport les deux approches du bruit, on arrive à la conclusion que le hardcore produit le son qui n'est pas désiré dans les autres musiques. Le hardcore utilise tous les sons rejetés par les autres, et ceci intentionnellement, puisque c'est l'essence du bruit que d'être désagréable. Le bruit ne peut être que rejeté, excepté par cette musique, qui se fait fort de n'utiliser que cela. Une musique faite de bruit ne peut dans ce cas exister qu'en totale et consciente opposition à tout le reste.

Le bruit désiré serait un non-sens dans cette définition. Il y a derrière celle-ci une certaine rigidité ou bien un subjectivisme absolu. Des musiciens affirment rechercher le bruit pour le bruit, c'est-à-dire désirer ce qui est indésirable. La définition du *Oxford English Dictionary* montre ses limites en n'acceptant pas cette ambiguïté du désir pour le bruit. D'un côté elle pose d'emblée que le bruit est une interprétation principalement subjective, mais de l'autre elle nie la possibilité du sujet.

Robert Murray Schafer<sup>70</sup> indique que cette définition est probablement la plus ancienne qui ait été donnée du bruit puisqu'elle remonte au moins au XIII<sup>e</sup> siècle. Elle a une valeur non négligeable, mais ses limites apparaissent clairement au XX<sup>e</sup> siècle.

La sémantique du mot bruit subit l'usage totalement subjectif qui peut être fait des sons, et on entend les musiques contemporaines mettre à mal systématiquement



quement toutes les définitions traditionnelles du bruit, en premier lieu celle du bruit comme un son puissant. Tout ce qui est supposé provoquer un désagrément est retourné en plaisir potentiel. Le concept de bruit ne peut que déboucher dans un problème esthétique, car le bruit ne s'oppose au Beau que dans son acception traditionnelle. L'art est un terrain où le désir et son contraire s'affirment dans le même temps ; le plaisir et la souffrance voient leurs oppositions voler en éclat dans le soucis des artistes d'exprimer une réalité conforme aux contradictions intérieures. Parce que la violence, la saleté et la laideur sont transformées en valeurs par la capacité d'inversion de l'art.

Adorno montre que le Beau n'a pas d'existence propre et est absurde lorsqu'il est coupé du Laid : « On peut admettre que le beau a pris naissance dans le laid plutôt que l'inverse. [...] La définition de l'esthétique comme théorie du beau n'est pas opportune, car le caractère formel du concept de beauté passe à côté du contenu intégral de la sphère esthétique. »<sup>71</sup>

Dans le sonore, le bruit incarne le Laid, tandis que le « son musical » incarne potentiellement le Beau. Mais le bruit symbolise également la part de négativité de l'œuvre musicale, par la sensation de chaos, d'irréductibilité. Dès lors que l'on considère la négativité comme inexpugnable du cœur de l'homme, comment peut-on continuer à assimiler le Beau à la Vérité tout en niant la part de laideur qui s'y trouve ? Le bruit a toujours fait partie de la sphère esthétique, au moins comme faire-valoir du son périodique. L'évolution de la musique savante, depuis l'époque classique jusqu'à aujourd'hui, montre une tendance nette à l'intégration de la négativité dans l'œuvre d'art, du « sous-entendu » à l'affirmation brutale, jusqu'à balayer le son rationalisé porté au pinacle à l'époque des Lumières.

Dans le cas de la techno, le problème dépasse encore ce simple clivage artificiel entre Beauté et Laideur : le bruit occupe soudain entièrement le champ esthétique. Mais une opposition demeure, organisant les sons sur une échelle différente, celle de la « saleté », par exemple. Le concept adornien de négativité ne fait que se déplacer au fur et à mesure des évolutions stylistiques. Le bruit est désiré, il constitue désormais une catégorie esthétique ; tous les bruits n'ont pas la même valeur et le discours idéaliste, esthétisant est aussi présent dans cette musique qu'ailleurs. Les oppositions et les contrastes perdurent, sous une autre forme.

L'épigraphe de Hegel mise en exergue par Adorno dans *Philosophie de la nouvelle musique* influence de manière indirecte le mouvement hardcore dans son usage du bruit. « Car dans l'art, nous n'avons pas affaire à un jeu simplement agréable et utile, mais... au déploiement de la vérité. »<sup>72</sup>

« Vive les musiques d'éveil ! »<sup>73</sup>, renchérit La Peste en évoquant la mouvance hardcore, tandis qu'il critique « le breakbeat standard qui se disperse souvent dans une contemplation jouissive et béate, autosuffisante et futile ». C'est le même idéal esthétique que l'on retrouve dans le hardcore. Cette conception de l'art transcende les académismes, les avant-gardes et le populaire pour s'exprimer jusque dans la techno

hardcore. Le bruit est l'expression d'un malaise, de la réalité dangereuse des machines, d'un envers du décor : « La techno lave le réel à grands coups de décibels de sa fausse apparence et nous le restitue sous son véritable aspect. »<sup>74</sup>

« Du bruit désiré et vierge de parasites inhérents aux aléas de la production, c'est plus cru, plus exposé, plus radical, brutal et abstrait. »<sup>75</sup>

Le bruit est un détersif qui fait apparaître une structure camouflée, mais il intègre aussi directement le réel dans la musique, au sens où Russolo l'entendait, plus métaphoriquement peut-être, sans l'« imitation servile » que reprochait Varèse à ce dernier. L'objection de Varèse au bruitisme pourrait être valable pour le hardcore : la reproduction de « la trépidation de notre vie quotidienne en ce qu'elle a de superficiel et de gênant »<sup>76</sup> La trépidation est un trait de la techno, et le hardcore y ajoute la gêne en insistant sur les sons refoulés par la musique : « couinements, grincements, tapements, claquements, stridences, sifflements, hoquets, cliquetis, frottements, Tâââts, pouèts, explosions, prombissements, détonations, souffles cadencés, rythmés, constituent une poésie techno séculaire. »<sup>77</sup>

Le mot bruit ne se fonde pas dans le son, mais conserve un sens profondément subversif. Le bruit outrage les oreilles quand il n'est pas opposé à un son agréable qu'il mettrait en valeur. Le hardcore rejette radicalement le son musical et détruit du même coup la dialectique qui aurait pu s'opérer. Le bruit est un écart à la norme commerciale à laquelle le hardcore refuse de se plier. Le bruit est transgression des interdits académiques, il est interstitiel, il est l'amplification de l'infini des fréquences existantes entre celles qui sont autorisées.

La techno, et en particulier le hardcore, cassent les structures héritées des musiques populaires et folkloriques. Le bruit permet d'émanciper à la fois le timbre et la forme. Toutes les modalités du bruit sont exploitées, et pas seulement le parasitage. Il n'existe pas de mélodie préalable que l'on déforme. Le bruit est la matière première, sculptée, arrangée. La hauteur est délibérément évitée, pour ne pas donner l'impression qu'elle est simplement voilée, parce que l'auditeur occidental est sensible avant tout à la hauteur, paramètre dominant. Cette hauteur n'est plus au deuxième plan, comme dans le rock, mais presque complètement absente de la techno hardcore.

Les mots techno et hardcore sont bruyants en eux-mêmes au sens du bruit comme perturbation du signal. Le mot techno, à propos d'un courant musical, contient une ambiguïté : techno comme technologie et machine. D'aucun imagine une musique entièrement automatisée, produite par une machine sans intervention humaine. Ou bien une musique à la gloire du progrès technique, ou encore une musique qui imite le principe de la machine : répétitive, obsessionnelle, froide. Les interprétations sont multiples et provoquent du bruit. Témoins les nombreux forums de discussion sur internet où les participants glosent indéfiniment sur la définition du mot techno.<sup>78</sup>



Le terme hardcore (noyau dur) est encore plus ouvert à l'interprétation, d'autant qu'il est marqué par un sceau d'infamie sociale : un film hardcore est un film pornographique. Hardcore a été d'abord employé pour qualifier ce que la société ne voulait pas voir, mais depuis le rock hardcore <sup>79</sup>, ce mot désigne aussi ce que la société ne veut pas entendre. Hardcore est un adjectif accolé aux courants les plus radicaux, parfois élidé du préfixe « Hard ». On trouve des mots hybrides tels que transcore, acidcore, grindcore, goacore, etc. Hardcore finit par avoir une définition protéiforme, dont le seul point commun est l'idée d'extrême. Or la musique a beaucoup d'extrémités, et la polysémie du mot hardcore perturbe les commentateurs.

## RÉVOLTE EN MUSIQUE

### Le bruit comme transgression

Bruyant : qui fait parler de soi. Faire du bruit, c'est provoquer un remue-ménage. La techno est bruyante en ce qu'elle a provoqué une réaction bruyante dans la société. Les mass-média parlent de la techno comme de quelque chose de sensationnel, de spectaculaire. La techno est bruyante parce que tout le monde en a entendu parler, alors qu'il existe des musiques beaucoup plus populaires qui ne provoquent pas de tapage médiatique équivalent.

*« En figure inversée de [la] canalisation politique, souterraine, et pourchassée, une musique subversive s'est toujours maintenue ; une musique populaire, instrument de culte extatique, dépassement de la violence non censurée : rite dionysiaque en Grèce ou à Rome, auquel s'ajoutent d'autres cultes venus d'Asie Mineure. La musique y est le lieu de la subversion, transcendance du corps. En rupture avec les religions et les pouvoirs officiels, ces rites regroupent, dans des clairières ou des grottes, des marginaux : femmes, esclaves, émigrés. La société les tolère parfois, ou essaie de les intégrer dans la religion officielle ; mais de temps en temps, les réprime très brutalement. »* <sup>80</sup>

On oppose traditionnellement la musique et le bruit, le hardcore fusionne les deux, tout en gardant une organisation rigoureuse sous le paramètre du rythme. Pour l'ethnomusicologue Laurent Aubert, la musique se résume à des bruits organisés culturellement. Le bruit couvre alors l'ensemble du sonore, et le hardcore est bien une musique. Mais alors que Schönberg supporte mal le fait que l'on qualifie le dodécaphonisme de bruit, le musicien de hardcore ne s'en offusque pas.

*« La clef, c'est le bruit — la vie est pleine de bruit — seule la mort est silencieuse ! »* <sup>81</sup> *Voilà pourquoi le bruit est banni de la radio, de la télé, des supermarchés, etc. Les fréquences moyennes font monter l'adrénaline dans votre corps. Lorsque les gens sont excités, en colère, emplis d'émotions, etc., ils font plein de bruit ! [...] Les bruits d'émeutes suscitent des émeutes ! Le digital hardcore <sup>82</sup> est une musique fonctionnelle, pas de la musique pop. Du combustible pour le feu. »* <sup>83</sup>

Le bruit a pour ce groupe un sens politique, un pouvoir de subversion en même temps qu'une dimension vitaliste galvanisante pour le combat politique. Il serait donc légitime voire nécessaire, lorsqu'on utilise le vecteur musical, d'utiliser comme matériau primordial le bruit dans ce qu'il a de plus distinct de l'idée conventionnelle du son musical.

Le bruit est désormais revendiqué comme tel, sans qu'il soit fait recours à une quelconque légitimation. Mais le bruit est-il nécessairement l'expression d'un malaise social ou existentiel ? En d'autres termes, va-t-on voir surgir un nouveau formalisme bruitiste qui affirmera la Beauté du Bruit ? Les bruitistes italiens opposent la richesse sans limite du bruit en comparaison des « sons anémiés » de l'orchestre symphonique. Dès lors, il peut être fait usage de bruit dans une intention « purement esthétique », coupée des revendications idéologiques ou de l'expres-



sion d'une souffrance intérieure. Un bruit sans chaos ni révolte.

Sur ce point, les musiciens de hardcore ne tiennent pas tous le même discours. Les révoltés sont nombreux, et le font savoir parfois même au sein de la musique en reproduisant les sirènes de la police honnie. Mais toute cette révolte, on peut aussi l'interpréter comme une réaction à l'attitude des autorités à l'encontre du mouvement techno.

Le bruit, par sa richesse, est l'expression d'une énergie intense, une violence prise dans son sens étymologique (du latin *vis* qui signifie force vitale). Le musicien se sert du bruit parce qu'il lui donne une grande puissance sur l'auditoire. Le bruit émane d'une personne, il est contrôlé par un individu qui en use à sa guise. Le son devient un bruit simplement par sa puissance, son volume et sa dynamique, des qualités spécifiques au hardcore.

La puissance mise à disposition du musicien par le biais des nouvelles technologies et de l'amplification prend une dimension inédite, et permet au musicien de reconstruire une forme de pouvoir sur la collectivité que représente l'auditoire. Le bruit devient symbole de pouvoir, ancrant le mouvement techno de gré ou de force dans une problématique d'ordre politique. On a pu lire dans la presse des commentaires curieux à propos d'un « *nouvel ordre mondial* »<sup>84</sup> créé par la techno. Bien que cela paraisse délirant, des relations de pouvoir se tissent dans le cadre d'une rave, un pouvoir reconstruit en dehors du contrôle des pouvoirs publics. Des utopies farfelues sont émises épisodiquement face à la répression policière et le mouvement techno est le terrain d'une grande incompréhension de part et d'autre. Il existe probablement une crainte des pouvoirs publics à voir une masse de jeunes subjuguée par un pouvoir, lui-même complexe à déterminer, sur lequel ils n'ont aucune prise ; d'où la répression des raves. En l'occurrence, dans une rave, c'est le DJ qui a immédiatement le pouvoir, reste à en comprendre la nature.

Le mouvement hardcore semble prêt à embrayer dans la voie naguère empruntée par le mouvement industriel vers une contestation radicale des valeurs de la société de consommation, dont l'expression serait entre autre, le bruit. Les noms des musiciens, DJs ou compositeurs, débordent d'agressivité et de provocation : Zyklon B, DJ Attila, Zero Tolerance, Nasenbluten<sup>85</sup>, DJ Scud, La Peste, Violent Shit, Eradicator, Manu le Malin, DJ Skinhead, ... la liste est longue. Malgré la débauche de références à des fléaux politiques et autres, le courant hardcore rejette toute accusation de fascisation. Le fanzine anglais *Datacide* est un des rares à critiquer cette attitude, dans une chronique consacrée à un disque du groupe français Zyklon B : « *L'usage douteux du nom du gaz utilisé par les nazis pour l'extermination de masse commence par déclencher une interrogation sur les opinions du label qui par ailleurs insiste sur le fait que leur intention est de démasquer les tendances inhumaines et totalitaires de l'homme. C'est une réminiscence de l'attitude de certains groupes de musique industrielle des années 80 tel Genocide Organ, une stratégie qui semble néanmoins avoir fait son temps.* »<sup>86</sup>

Tous les fanzines distribués dans les magasins de disques sont marqués par une idéologie de type libertaire, aux accents parfois situationnistes. Les mouvements issus de la contre-culture ont souvent un goût prononcé pour retourner les épithètes désobligeant dont on les affuble. Intégrer un blâme pour en faire son blason est une manière de le renvoyer à celui qui l'a prononcé en soulignant satiriquement l'absurdité du jugement. La free party se veut bruyante pour cette raison. Un flyer pour le teknival de l'été 95 invitait toute l'« *Alien Nation* » à s'y rendre, le jeu de mots soulignant que les ravers se définissent comme un groupe homogène étranger à la société, et ironiquement conscient de son aliénation par rapport aux critères que leur impose la culture dominante. La célèbre pétition dite des « *343 salopes* » pour le droit à l'avortement était une manière de retourner le compliment selon le même mécanisme. L'injure s'est révélée être une arme très efficace employée de la sorte.

L'influence idéologique la plus déterminante vient du Royaume-Uni via le mouvement « *Do it Yourself* » (DiY)<sup>87</sup>. Sans corps de doctrine, sans structure centripète, c'est une constellation d'organisations, d'associations et d'activistes divers ayant opté pour un mode d'action directe, une culture de l'immédiat, de l'autonomie pour changer la société sans jamais passer par l'établissement, l'Institution ou les partis politiques. Le DiY englobe en fait toutes les actions politiques et culturelles qui se déroulent en dehors du circuit économique capitaliste et sans l'aide de l'état ; la free party en est un exemple. Le fanzine anglais *Datacide* consacre, dans ses trois premiers numéros, des dossiers à l'information des ravers et activistes en général sur les moyens de se défendre (légalement et pacifiquement) contre les policiers, tandis que les fanzines donnent régulièrement des conseils aux ravers et organisateurs de fêtes pour éviter de se faire repérer et harceler par la police locale.

Le ressentiment des partisans de la free party est directement dirigé contre la police qui réprime parfois brutalement les ravers, mais il s'étend au-delà aux pouvoirs publics qui légifèrent et interdisent, et aux mass-média responsables à leurs yeux de la désinformation.

Il est frappant de constater que le mouvement des free parties se plaint d'être victime de la répression des pouvoirs publics et adopte dans le même temps des noms aux résonances barbares, sanguinaires, incarnant plutôt l'oppression que l'insurrection.

### Une révolte à caractère existentiel

TNT, fanzine de techno, pourtant habitué à diriger la révolte contre les pouvoirs établis, écrit en couverture du n° 24 : « *C'est hallucinant d'entendre que la musique résonne toujours plus des déchirements sonores d'une apocalypse impossible et comme rêvée. S'agit-il du bête processus de la catharsis ? C'est surtout le propre de la quête musicale que d'exprimer la rage, la frustration, la peur, le désir, l'idéal. Cela fait du bruit et ce bruit vient combler un*



*manque atroce, notre terrible sensation d'absence au monde. La musique hurlante et battante est la tempête qui, nous assenant ses vents furieux, dessine en creux l'ombre fragile de notre calme et de notre force.* »<sup>88</sup>

Ce court extrait avance une explication de ce qui est perçu comme excès par la société. Le désir de faire du bruit est comme une projection conique dont la pointe est l'individu. Le déferlement a une origine, mais son objet est plus ouvert à l'interprétation. Le bruit prend tout son sens dans un surcroît d'énergie à déverser. La rage dont il est question se traduit par un bruit parce qu'une canalisation dans le son musical traditionnel empêcherait le flux de jaillir librement.

La rave comme événement qui ne fait que se revendiquer lui-même a quelque chose d'une tautologie. Cette idée basique, ressentie parfois comme insatisfaisante, prête naturellement le flanc à d'autres revendications, mais qui sont cette fois-ci le cas d'individus isolés, projetant leurs désirs sur un phénomène statique et neutre de par sa capacité à laisser glisser le langage sur lui.

Si la techno et sa manifestation quintessencielle, la rave, n'est que désir de « faire la fête », elle fait se recouper sur un même terrain des désirs purement individuels, et ne se définit pas, par conséquent, contre quelque chose (la société), mais simplement à côté, et qui plus est, de manière temporaire.

## AU-DELÀ DU TIMBRE

### Sensation de hauteur

Bruit et sensation de hauteur ne s'excluent pas l'un l'autre. Rares sont les sons qui ne se laissent pas identifier, ne serait-ce qu'en terme de registres. Les sons mouvants du hardcore sont perçus dans une échelle de hauteur qui n'a rien à voir avec quelque tempérament que ce soit. Ce sont des « *perceptions plus floues, plus impressionnistes, beaucoup moins susceptibles d'abstractions.* »<sup>89</sup>

Michel Chion définit la hauteur comme un champ perceptif double : « *il y aurait, en effet, deux types de perception des hauteurs, selon que l'on a affaire à une hauteur fixe et repérable ("tonique") que l'on entendrait dans le champ dit "harmonique" des hauteurs, le plus propice à des perceptions "cardinales", à des appréciations en intervalles et à des mises en gammes (c'est le champ de la musique traditionnelle) ; ou bien selon qu'il s'agit de sons de masse variable, ou bien non repérable en hauteur ("complexe") et il s'agit plutôt du champ dit "coloré" [...] où se situent souvent les sons de la musique contemporaine ou expérimentale (percussions, clusters, effets de masse et de glissandi, etc.).* »<sup>90</sup>

Le bruit s'oppose au premier type de perception, celui de la musique traditionnelle, tandis qu'il correspond au deuxième. Seul le bruit blanc rend impossible toute sensation de hauteur, et son usage est limité dans le hardcore, qui préfère utiliser des bandes de bruit moins larges.

### Hauteurs fixes

On remarque la présence de fragments, de motifs, d'embryons mélodiques jusque dans la fraction la plus dure et la plus expérimentale de la techno. Ils apparaissent de temps à autre, consignés dans des boucles, interdits de développement et ramenés à l'état de bruits parce qu'ils subissent le même traitement que ces derniers. Une manière de suggérer que tout élément passant à travers le crible du hardcore est ramené à un état de bruit pur.

Les triades ne sont pas issues d'une gamme diatonique et il n'y a pas de notes conjointes. Les intervalles perceptibles sont les plus dissonants de l'harmonie traditionnelle : triton, septième majeure et neuvième mineure, pour s'écarter ostensiblement de toute mélodie facile ou entraînante.

Le minimalisme est un refus d'élaborer la composition sur le paramètre de la hauteur. Cependant, dès lors qu'il existe des notes différenciées, une échelle est construite dans le matériau musical, et ces notes ont un rapport entre elles qui fait sens.



Il est difficile de décrire le processus de création d'une musique qui ne fournit pas d'œuvre au sens traditionnel du terme. Dans le type de techno étudié ici, il n'est pas possible de considérer un morceau comme un tout, parce que toute production est destinée à être rejouée, mixée, et, en définitive, complètement transformée. Le morceau tel qu'il est composé dans un *home studio* est en fait la matière première d'un autre morceau qui sera diffusé en rave. Dès lors le compositeur ne va pas construire son morceau avec le même souci de cohérence que s'il était un ensemble homogène destiné à être exécuté avec un minimum d'interprétation. Le morceau est pensé dès l'origine comme support d'une création originale, et le compositeur ne peut que suggérer certains traitements au DJ, en s'imaginant lui-même DJ. Il faut rappeler que beaucoup de compositeurs sont DJ, et vice versa.

Le morceau de musique techno a des particularités inédites puisqu'il est destiné à être complètement ré-interprété. Tout ce que le compositeur conçoit est chamboulé lors du mixage du DJ. Le changement le plus évident est le tempo du morceau : le compositeur pense à un tempo lorsqu'il agence les sons, mais ce tempo baigne dans la plus grande relativité, parce que le DJ ajuste les disques en fonction de celui qu'il a choisi. Or le tempo du morceau détermine la nature des bruits : les hauteurs, les timbres, le rythme... Rien qu'à ce niveau, le DJ transforme l'œuvre plus radicalement que ne le faisaient, de manière opposée, Bruno Walter et Arturo Toscanini, puisqu'on ne reconnaît plus la musique originale. Le DJ a un curseur sur chaque platine qui lui permet d'ajuster à la fois très finement et avec une grande amplitude la vitesse de rotation des disques. Par conséquent l'intention du compositeur n'est qu'une proposition, qu'une suggestion qu'il signifie parfois au DJ en indiquant un tempo <sup>116</sup>. La composition est inachevée en ce sens qu'elle est impropre à la diffusion.

*« Composer un morceau pour faire un vinyle qui sera ensuite mixé par un DJ lors d'une soirée et faire un morceau d'une heure pour un live act, c'est très différent. Un disque ne doit pas être trop chargé afin de laisser la possibilité au DJ de superposer. »* <sup>117</sup>

Le compositeur doit tenir compte dans sa création du stade de la diffusion en laissant une marge au DJ. Cela se traduit par un relatif minimalisme. L'œuvre est inachevée en ce qu'elle est un réservoir de sons pré-agencés, avec une structure « en train de se faire » <sup>118</sup>.

Le principal obstacle à une analyse de la production résulte de la nature des instruments utilisés. Les sources du bruit sont, avec les instruments électroniques, potentiellement multiples sans qu'il soit possible de s'en assurer avec certitude. Il est tentant pour cette raison de choisir délibérément un morceau où l'on puisse dissocier aisément les sons issus d'échantillonneurs, mais ce ne serait pas représentatif de la techno hardcore. Les bruits sont le résultat de mélanges de sons rendus abstraits par de multiples actions telles que : filtrage, écho, délai, réverbération, etc. Ces actions sont, elles, susceptibles d'être cataloguées et analysées rigoureusement, mais sont souvent indiscernables à la simple écoute. Du reste, est-il nécessaire de

s'assurer de la provenance de tel son lorsqu'on sait qu'il peut aussi bien être le fruit d'un échantillonnage que d'une synthèse ? Les instruments eux-mêmes traversent souvent ces catégories, et d'une certaine manière, les fonctions aussi se chevauchent.

### **Superposer les bruits**

Le compositeur travaille le bruit, mais dans l'idée d'éviter tout de même d'obtenir un magma informe. Le bruit doit garder une individualité et une cohérence. Le compositeur cherche à dissocier les sons plutôt qu'à les faire fusionner, loin de la problématique des timbres de l'orchestre. La hauteur n'est plus là pour hiérarchiser la perception. Sans dévier vers une étude de la forme, considérons simplement l'existence d'une trame : la pulsation et les sons de la boîte à rythmes qui lui sont amarrés. L'auditeur les distingue facilement, c'est au-dessus que les bruits doivent être bien définis pour ressortir individuellement. La technologie est déterminante sur ce point, car la définition est proportionnelle à la qualité des machines.

*« Troisième étape : le mixage, c'est-à-dire le mélange, la stratification des différentes séquences. Il peut correspondre d'une certaine manière à une orchestration, sinon que l'intérêt est de dénaturer tout ce qui existe, de créer sur des changements d'effets. Ainsi la répétition du son n'a d'autres desseins que de viser à une perfection du son — à son idéale pureté ? »* <sup>119</sup>



*manque atroce, notre terrible sensation d'absence au monde. La musique hurlante et battante est la tempête qui, nous assenant ses vents furieux, dessine en creux l'ombre fragile de notre calme et de notre force.* »<sup>88</sup>

Ce court extrait avance une explication de ce qui est perçu comme excès par la société. Le désir de faire du bruit est comme une projection conique dont la pointe est l'individu. Le déferlement a une origine, mais son objet est plus ouvert à l'interprétation. Le bruit prend tout son sens dans un surcroît d'énergie à déverser. La rage dont il est question se traduit par un bruit parce qu'une canalisation dans le son musical traditionnel empêcherait le flux de jaillir librement.

La rave comme événement qui ne fait que se revendiquer lui-même a quelque chose d'une tautologie. Cette idée basique, ressentie parfois comme insatisfaisante, prête naturellement le flanc à d'autres revendications, mais qui sont cette fois-ci le cas d'individus isolés, projetant leurs désirs sur un phénomène statique et neutre de par sa capacité à laisser glisser le langage sur lui.

Si la techno et sa manifestation quintessencielle, la rave, n'est que désir de « faire la fête », elle fait se recouper sur un même terrain des désirs purement individuels, et ne se définit pas, par conséquent, contre quelque chose (la société), mais simplement à côté, et qui plus est, de manière temporaire.

## AU-DELÀ DU TIMBRE

### Sensation de hauteur

Bruit et sensation de hauteur ne s'excluent pas l'un l'autre. Rares sont les sons qui ne se laissent pas identifier, ne serait-ce qu'en terme de registres. Les sons mouvants du hardcore sont perçus dans une échelle de hauteur qui n'a rien à voir avec quelque tempérament que ce soit. Ce sont des « *perceptions plus floues, plus impressionnistes, beaucoup moins susceptibles d'abstractions.* »<sup>89</sup>

Michel Chion définit la hauteur comme un champ perceptif double : « *il y aurait, en effet, deux types de perception des hauteurs, selon que l'on a affaire à une hauteur fixe et repérable ("tonique") que l'on entendrait dans le champ dit "harmonique" des hauteurs, le plus propice à des perceptions "cardinales", à des appréciations en intervalles et à des mises en gammes (c'est le champ de la musique traditionnelle) ; ou bien selon qu'il s'agit de sons de masse variable, ou bien non repérable en hauteur ("complexe") et il s'agit plutôt du champ dit "coloré" [...] où se situent souvent les sons de la musique contemporaine ou expérimentale (percussions, clusters, effets de masse et de glissandi, etc.).* »<sup>90</sup>

Le bruit s'oppose au premier type de perception, celui de la musique traditionnelle, tandis qu'il correspond au deuxième. Seul le bruit blanc rend impossible toute sensation de hauteur, et son usage est limité dans le hardcore, qui préfère utiliser des bandes de bruit moins larges.

### Hauteurs fixes

On remarque la présence de fragments, de motifs, d'embryons mélodiques jusque dans la fraction la plus dure et la plus expérimentale de la techno. Ils apparaissent de temps à autre, consignés dans des boucles, interdits de développement et ramenés à l'état de bruits parce qu'ils subissent le même traitement que ces derniers. Une manière de suggérer que tout élément passant à travers le crible du hardcore est ramené à un état de bruit pur.

Les triades ne sont pas issues d'une gamme diatonique et il n'y a pas de notes conjointes. Les intervalles perceptibles sont les plus dissonants de l'harmonie traditionnelle : triton, septième majeure et neuvième mineure, pour s'écarter ostensiblement de toute mélodie facile ou entraînante.

Le minimalisme est un refus d'élaborer la composition sur le paramètre de la hauteur. Cependant, dès lors qu'il existe des notes différenciées, une échelle est construite dans le matériau musical, et ces notes ont un rapport entre elles qui fait sens.



## Bruit et registres

Les hauteurs qui sont proches des limites de notre champ de perception (inférieures à 60 Hertz et supérieures à 4000 Hertz) sont peu, voire pas du tout exploitées par la musique. La hauteur des sons graves est, pour des raisons physiologiques, difficile à estimer, tandis que les sons très aigus sont irritants, ce qui classe ces sons, indépendamment de leur timbre, dans la catégorie des bruits, parce que ce sont des sons non désirés. Or la techno utilise abondamment les fréquences extrêmes ; les sons graves notamment, parce que ce sont ceux qui sont recherchés pour les pulsations, dont on verra plus loin l'importance primordiale dans cette musique. Plus le son est grave, plus il est flou pour notre oreille et proche de la notion acoustique de bruit.

## Le bruit comme intensité du son

La techno est globalement considérée comme du bruit pour une raison toute simple : elle est toujours jouée trop fort. Comme le rappellent Marie-Claire Botte et René Chocholle<sup>91</sup> : « *l'intensité du son est évidemment primordiale, car tous les sons, même les plus agréables, nous apparaissent comme des bruits quand ils sont trop intenses.* »

Il pourrait sembler évident que le son devient désagréable à partir du moment où l'on ressent une douleur physique, et que ce fait dépasse les opinions esthétiques. Or il n'en est rien puisque la techno est diffusée dans les raves ou dans les clubs à des niveaux sonores qui dépassent largement 110 Décibels (à titre indicatif, un marteau-piqueur produit un son de 100 Db)<sup>92</sup>. Comment peut-on aimer une musique qui fait littéralement mal ? Le phénomène n'est pas nouveau : les concerts de rock sont depuis toujours le lieu d'exposition à une surpuissance sonore. L'amplification, dès son apparition, a été exploitée à son maximum. Le maximum est même devenu une règle, on ne compte plus les disques mentionnant sur la pochette « *play at maximum volume* », que ce soit dans le rock, la techno, le rap, etc. Cet excès n'est pas imposé par un musicien, un patron de club ou par un ingénieur du son, il est recherché par le public. Les ravers attendent des organisateurs une puissance maximale, et manifestent leur mécontentement par des cris et des sifflements si le son manque de puissance. Cela arrive fréquemment lors des free parties, en raison de problèmes techniques : les amplificateurs sont alimentés par des groupes électrogènes qui tombent en panne ou qui sont à court de carburant. Les organisateurs de free party ont des moyens réduits, mais ils font en sorte que la puissance soit au rendez-vous. Dès qu'ils le peuvent, ils associent plusieurs sound systems, chacun apportant ses enceintes de manière à disposer du maximum de matériel de sonorisation possible. Ils les montent en série et n'hésitent pas à mentionner la puissance dont ils disposent sur les flyers, ce qui montre l'attachement du public à cet argument. La surpuissance sonore est un ingrédient indispensable à la rave. Il arrive que les organisateurs parviennent à disposer de véritables murs d'enceintes d'une vingtaine de mètres de longueur sur deux à trois mètres de hau-

teur. C'est le type de dispositif qui émerveille le raver et déconcerte le profane.

Il n'existe pas de lieu de diffusion de techno où elle ne soit à un volume qui rende toute discussion impossible. Pour parler dans une rave ou dans un club, il faut hurler dans l'oreille de son interlocuteur ou bien se mettre à bonne distance des enceintes. Le bruit a pour fonction d'empêcher la parole dans un lieu donné, de la supplanter par une musique qui domine entièrement le sonore, contrairement aux musiques occidentales qui requièrent un silence absolu de l'auditoire. Dans la techno, et spécialement en situation de rave, la musique utilise le bruit comme moyen de coercition pour faire le vide autour d'elle.

La puissance sonore favorise l'immersion du raver dans la musique. Lorsqu'on arrive sur le lieu de la rave, on est brusquement coupé de l'environnement perceptif antérieur. Le bruit accapare l'appareil sensoriel en mobilisant l'ouïe, mais aussi le toucher (on ressent le son par le corps) et provoque un déconditionnement. Cette présence physique du son reconditionne le raver à une expérience onirique.

## Espace

« *Qu'il s'agisse de la musique électroacoustique ou de l'art issu de l'ordinateur, la musique de notre temps est une musique de l'espace.* »<sup>93</sup>

La techno investit par le bruit un espace : celui, ponctuel, des raves, et d'une manière très particulière. Lorsqu'on approche d'une rave qui se déroule en pleine forêt, on entend la pulsation longtemps avant d'apercevoir les premières lueurs de la fête. Les sourds battements électroniques dans un univers végétal nocturne produisent une sensation inédite. A l'opposé, les raves organisées dans des hangars désaffectés sont aussi étranges, parce que la techno est diffusée dans un espace clos dont la résonance est très dure (les murs en béton et les poutres métalliques réfléchissent très nettement les aigus). Lorsqu'on s'éloigne des enceintes surpuissantes diffusant la musique, on perçoit des rythmes différents, et parfois même les sons des matériaux (tôles ou vitres) qui vibrent parce qu'elles sont traversées par les pulsations. Et ces sons s'intègrent étonnamment bien à la musique comme si les bruits se toléraient entre eux. On objectera qu'il s'agit d'un défaut dû au manque de moyens et de connaissance, mais c'est aller un peu vite. Le mixage est déjà un procédé qui peut modifier la perception de l'espace, lorsque le DJ choisit de caler les deux disques sur le même tempo, mais légèrement décalés, créant ainsi de l'écho entre les pulsations. Les musiciens jouent de cette situation et apprécient les collisions rythmiques aléatoires qui naissent de ces échos. Le public des raves fait sans arrêt cette expérience en se déplaçant dans le hangar. La sonorisation d'une musique rock dans les mêmes conditions donnerait un résultat épouvantable. L'usage presque systématique de l'effet d'écho dans la musique elle-même prépare l'auditeur à une perception modifiée de l'espace.



Le troisième cas est celui des teknivals, où plusieurs sound systems diffusent de la musique en même temps, dans le même espace. Le promeneur se retrouve fréquemment entre un, deux, voire trois de ces sound systems ; tel le père de Charles Ives, qui, avide de sons nouveaux, conduisait son fils en haut du clocher pour écouter l'arrivée de deux fanfares jouant deux musiques différentes, alors même que les clochent carillonnent... Rappelons que le public danse, se déplace librement. Peu de ravers sont assis et encore moins sont statiques tout au long de la soirée. L'espace du teknival est ouvert et jamais surpeuplé. Il n'y a ni centre ni périphérie, et la foule des ravers est répartie entre les divers sound systems, de sorte que, passant de l'un à l'autre, tout le monde expérimente cette multiphonie.

### **Silence**

Le bruit excède les paramètres de timbre et de hauteur, parce qu'il est davantage lié à la perception qu'à la source du phénomène sonore. Ainsi les sons de fréquences régulières et égales deviennent des bruits dès lors qu'ils débordent des zones de sensibilité maximale de l'oreille, dans le sens inverse du silence. Le silence est le véritable contraire du bruit, et par conséquent de la techno. Certaines musiques fonctionnent en incluant le silence dans une dialectique subtile d'absence et de retour : le jazz de Miles Davis, de Joe Zawinul, ainsi que John Cage ou Morton Feldman, par exemple. La techno ne laisse absolument aucune place au silence. La rave dure huit heures d'une tragédie qui rejette le néant tout au bout, et refuse de composer avec. Le silence est rupture dramatique, angoisse suprême du DJ : l'incident technique est le cauchemar du raver. Le continuum bruiteux de la rave est fondé sur l'absence du silence, d'où l'enjeu primordial autour du mixage réalisé par le DJ. Différences et répétitions s'opposent, mais dans un consensus autour de la plénitude sonore.

Le bruit est une qualité du son qui transcende les paramètres, et la définition de ce mot est probablement destinée à se développer considérablement dans le vocabulaire musical.

### **Agressivité**

Si l'on prend une intensité donnée, on peut constater qu'en terme de timbre, certains bruits sont plus agressifs que d'autres. La sensation d'une agressivité du son est subjective, mais on peut remarquer empiriquement que l'agressivité d'un son est généralement liée à un caractère qui peut être identifié acoustiquement. La notion d'agressivité du son nous paraît plus probante que la dichotomie réductrice entre son agréable / désagréable pour qualifier le bruit en musique. En fait, l'agressivité du son dépasse ce clivage et nous permet de poser l'étude du bruit sur une base solide parce que descriptive. Voici quelques unes des caractéristiques retenues : « *Leur brièveté, de fortes modulations, (c'est-à-dire des variations de fréquence et d'intensité) survenant à une cadence très rapide et irrégulière, une présence importante d'harmoniques*

*impairs et l'existence de discordances entre les diverses composantes.* »<sup>94</sup>

Cette agressivité que l'on peut décrire acoustiquement ne rentre dans aucun paramètre musical traditionnel, mais en revanche, il est pris en compte dans la phénoménologie schaefferienne lorsqu'il est question du grain. Il s'agit par exemple d'un bruit blanc dont le grain est trop gros pour donner la sensation de souffle. Le caractère agressif et irritant de ces sons les a exclus de la musique depuis toujours, mais ils sont fort répandus dans la techno hardcore.

Le bruit est provocation à la ratio commerciale, à l'élaboration combinatoire des avant-gardes savantes, à l'harmonie classique, à l'ordre social, aux oreilles mélomanes, bref à la société toute entière. Mais la provocation est une (ré)action violente dont le nihilisme peut étouffer parfois toute velléité constructive.



## LES BRUITS FAVORIS

### *Le bruit est préféré au son*

Si l'on peut trouver un éventail de sons extrêmement large dans la techno, au point de pouvoir affirmer que tout son est *a priori* esthétiquement valable, on observe toutefois que certains sons, par leurs utilisations récurrentes et presque systématiques, ont la préférence des musiciens de techno. Fonctionnant sur la répétitivité et la non-discrimination entre son musical et bruit, la techno peut se permettre d'intégrer à son flot sonore des éléments issus d'autres musiques ainsi que des sons concrets. L'auditeur sait qu'il s'agit toujours de techno, parce que l'incongruité ponctuelle de certains sons ne modifie rien à la forme, mais ajoute de la variété et met en valeur les sons favoris auxquels son oreille est habituée.

Cependant le hardcore n'est pas fait que de bruit, puisque ce dernier est soumis à un ordre draconien, celui de la répétition, contrairement aux musiques bruitistes issues du mouvement industriel. La répétitivité, que l'on peut considérer comme un paramètre du son, est omniprésente et systématique, plus encore que le bruit.

La techno des free parties est faite de bruit, parce que les sons qui font cette musique peuvent être considérés comme des bruits du fait qu'ils sont en marge des sons musicaux que l'oreille a l'habitude de percevoir. Le bruit est un écart à la norme constituée par l'ensemble des musiques largement diffusées dans la société, qu'il s'agisse de musique populaire ou savante. Il ne s'agit pas d'un inouïsme, sorte d'idéal auquel aspire le laborantin en analyse synthèse sonore. Mais le son de la techno radicale cherche à se démarquer de tout son relié à la musique en tant que représentation collective. Le son doit prendre un caractère abstrait en ne renvoyant jamais à un objet concret. Le son redevient bruit lorsqu'il retrouve son aspect vierge et mystérieux, coupé de toute représentation visuelle. C'est un point sur lequel la techno diffusée en free party se démarque généralement de la house et de la trance, musiques tentées de conserver un lien avec le passé musical. La rupture opérée ne pouvait que passer par un usage exclusif de l'électronique dans ce qu'elle a de plus spécifique par rapport aux instruments traditionnels. Le caractère invisible de la production du son recrée une atmosphère magique par les musiques instrumentales rationalisant le geste musical par le processus métonymique. La musique acousmatique a quelque chose d'impensable, de non préhensible, comme la free party l'est pour les pouvoirs publics.

Dès lors, le bruit est favorisé par rapport au son, puisqu'il est en théorie absent de la musique. Le simple fait d'utiliser le bruit implique une rupture. Tout ce qui est bruit est favorisé par rapport au son musical.

Le bruit pulvérise la notion de hauteur du son en investissant intégralement le paramètre du timbre. A partir de là, l'invasion du bruit déborde plus subjective-

ment sur le paramètre de l'intensité : la puissance sonore décuple la sensation de chaos. Le hardcore est toujours joué trop fort, et le bruit, qui aurait pu demeurer inoffensif dans un contexte où les autres paramètres auraient conservé un rapport favorable, submerge toute organisation sonore, y compris la répétition ; cette dernière devenant ainsi que l'intensité un facteur décuplant du bruit.

### *Rupture*

L'usage du bruit implique une rupture avec les musiques du passé, qui se définissent contre celui-ci. Il n'existe qu'un rempart brandi par les musiques occidentales pour se démarquer du bruit : la hauteur. Dannhäuser le résume ainsi : « *Le son musical se distingue du bruit en ce que l'on peut en mesurer exactement la hauteur, tandis qu'on ne peut apprécier la valeur musicale d'un bruit.* » Tous les instruments acoustiques occidentaux sont conçus pour produire des hauteurs, à l'exception de certaines percussions.

Dans le *Traité des objets musicaux*, Schaeffer distingue plus subtilement les rapports entre son et bruit selon le paramètre de la hauteur : la hauteur peut être fixe et repérable (« tonique », dans le solfège traditionnel), soit variable (effet de portamento), soit encore fixe mais non repérable précisément en hauteur, non propice à des évaluations cardinales (champ coloré). Le « son acide », très prisé des musiciens de techno, est également un champ coloré, c'est à dire un bruit blanc découpé par filtrage en tranches suffisamment fines pour donner une sensation de hauteur. Ce chant coloré est fréquemment varié en hauteur par une action de type portamento grâce aux potentiomètres commandant les filtres de la TB-303, instrument dont il sera question plus en détail par la suite.

### *Boum-boum-boum-boum*

La pulsation est le squelette et la signature de la techno. Ce son agit directement sur le corps, et s'il fallait établir une hiérarchie entre les différents types de sons qui constituent la techno, ce son serait à la première place. Pas de techno sans la puissante pulsation apportée par le son de basse, qui donne l'énergie, le tempo, l'envie de danser, le coup de marteau sur la nuque. Il y a un grand nombre de sons de basse, et parfois le simple fait de trouver un bon son de basse fait toute la qualité du morceau. Les morceaux minimalistes et les plus répétitifs soignent particulièrement ces sons. Toute la musique techno repose sur cette fondation. C'est le support sur lequel le musicien peut mettre absolument tout ce qu'il veut. Ainsi, quelque soit les extravagances de la musique, personne n'osera dire « ce n'est pas de la techno » s'il y a ce son. Pour paraphraser Duke Ellington, « *It doesn't mean a thing if it ain't got that swing* » ; ce qu'est le swing pour le jazz, on peut l'appeler vulgairement le « boum-boum » pour la techno.

La pulsation est un des éléments qui permet d'identifier une musique comme



étant de la techno. Sans la puissante pulsation qui porte le morceau, les sons paraissent flotter. L'absence de pulsation au cour d'un morceau produit le même effet qu'une dissonance appuyée dans une musique tonale. La tension va en s'accroissant jusqu'au retour de la pulsation. Dans les raves, le DJ utilise souvent ce procédé consistant à couper brusquement le fil du morceau en supprimant la pulsation. La conséquence immédiate est une réaction de protestation des ravers. Le DJ habile va alors gérer cette relation de force entre l'audience et lui en rendant la pulsation réclamée le plus tard possible sur une courbe de tension croissante, afin de procurer une sensation de libération maximale. La techno conserve la dialectique tension / détente présente dans la musique tonale, et fonde, par ce biais, un ordre.

La pulsation est parmi tous les bruits celui qui contient le plus de force, celui sur lequel repose les enjeux majeurs de la musique techno.

Le concept de bruit s'adapte particulièrement bien à la pulsation, car autant elle est désirée par le raver, autant elle insupporte celui qui n'apprécie pas la techno. La pulsation concentre en elle presque tout ce qui fait le clivage du jugement esthétique. C'est un point essentiel de toute analyse portant sur la musique techno. Cependant, la pulsation agace davantage par sa répétition que par son timbre.

*« La techno est une musique où chaque temps est fortement et uniformément marqué : ce boum-boum fédérateur du morceau, véritable métronome tant détesté des détracteurs de la techno, est une pièce essentielle du dispositif. Il affirme la puissance du rythme, fait surgir au cœur des villes modernes la force surnaturelle des tambours de jungle, et se branche sur la pulsation primitive qui, comme un mystère, résonne en chacun de nous depuis le fond des âges : le cœur humain — la première boîte à rythmes — dont le tempo moyen tourne autour de 80 bpm. »<sup>95</sup>*

### Sons d'instruments de percussion

Les musiciens de techno font souvent des efforts pour masquer l'origine des sons, continuant la logique de Pierre Schaeffer, et probablement pour les mêmes raisons. Les sons de batterie renvoient aux musiques populaires afro-américaines et sont présents parce qu'ils sont toujours programmés dans les banques de son des boîtes à rythmes. Ces instruments, bien que détournés de l'usage prévu par les constructeurs, ont contribué à conserver dans la techno des sons associés à des musiques déjà historiquement ancrées. Le son de la cymbale ou du hit-hat est souvent reconnaissable, mais, parce qu'il est proche du bruit blanc, il est ontologiquement moins « daté » que ne le serait un son de guitare, par exemple.

### « Son acide »

Ce que les musiciens de techno nomment un « son acide » est en fait un bruit coloré sur lequel est rajoutée une sélection d'effets électroniques qui lui donnent des caractéristiques sonores rugueuses, d'où l'épithète « acide ». Ce son est consi-

déré comme indissociable du développement de la musique techno. Sa présence est si systématique dans les styles acidhouse et acidcore qu'on peut parler de fétichisation.

*« Une nuit, Ron Hardy<sup>96</sup>, joua un morceau étrange, même par rapport à ses propres goûts. Puis il le joua encore. Et encore. Et encore. Tout le monde voulait savoir ce que c'était ; ce curieux bruit bourdonnant, frémissant, tordu, enlacé comme un dysfonctionnement électronique. La bonde avait été réalisée par Marshall Jefferson et son jeune protégé Nathaniel Jones, alias DJ Pierre. Durant une jam session, le duo s'affairait et, à mesure qu'ils devenaient saouls, Pierre tripotait le bouton « frequency control » sur la Bassline TB-303, une machine destinée à l'origine à accompagner les guitaristes. Le son que Pierre trouva alors semblait émaner d'une autre dimension, et ils le capturèrent immédiatement sur une bande. Le résultat, "acid trax", par Phuture<sup>97</sup>, fit de la TB 303 une icône de la dance culture et fut à l'origine du premier sous-genre de la house : l'acid house. L'origine du terme lui-même est sujet à des rumeurs contradictoires. Certain disent qu'il y avait du LSD (couramment appelé acide) dans l'eau au Music Box<sup>98</sup> pour faire délirer encore plus les danseurs. Larry Sherman, directeur du label Trax Records, déclara que cela sonnait comme l'acid rock<sup>99</sup> qu'il écoutait lorsqu'il était au Vietnam. Marshall Jefferson affirme que le disque lui-même sonnait si bizarrement qu'il faisait penser à une simulation de voyage sous acide : "C'était une atmosphère, cela n'impliquait pas la drogue." Quoi qu'il en soit, l'expression marqua les esprits et demeura. »<sup>100</sup>*

Le son acide est utilisé par des courants différents : de l'acidcore diffusé dans les free parties à la trance diffusée dans les grosses raves commerciales. Dans le premier cas, les sons acides sont mis en avant, tandis que dans la trance, les sons acides accompagnent des mélodies, c'est-à-dire qu'ils sont dépendants de la fréquence fondamentale, et ne font que colorer son spectre harmonique. Le son acide est très prisé parce qu'il est polymorphe. Les différents filtres ont une action assez puissante sur le son synthétique initial pour produire des changements de dynamique extrêmement rapides et variés. C'est un bruit coloré, en perpétuel mouvement par action sur les filtres d'abord découvert sur la TB 303, mais réalisable sur beaucoup d'autres synthétiseurs fabriqués depuis sur son modèle. Le mouvement est perçu comme un changement de hauteur par l'oreille, mais une hauteur de même sorte que celle des sons complexes, puisqu'on ne peut isoler de fréquence fondamentale. On ressent juste un mouvement global vers les aigus ou vers les graves. Une rumeur persistante et répandue crédite d'ailleurs le son acide d'une disposition, lorsqu'il est associé au LSD (acide lysergique), à provoquer des hallucinations.

*« Je finirais presque par croire que la drogue est faite pour ce son, tant les boucles et les volutes étranges développent les hallucinations adéquates. Ondes élastiques, lignes de basses souples qui ronronnent et font le gros dos comme un matou qui s'étire au soleil. [...] l'instrument [la TB 303] renvoie ses algorithmes avec des tintements de clochettes et des sons nasillards de cromornes, de trompettes et de nasards. »<sup>101</sup>*



L'origine du mot acide, dans le contexte techno - house prête à toutes les confusions. Acide renvoie presque explicitement à la drogue du même nom avant de renvoyer à une métaphore complexe illustrant le son.

Paradoxalement, l'électronique a réintroduit une écoute naïve, infantile ou élémentaire du son, une sorte de *tabula rasa* où tout recommence à partir de l'électronique, et où les territoires vierges s'imposent par défaut. Les bruits électroniques ont suggéré aux musiciens une nouvelle approche du son. Il en surgit une étrange similitude entre certains sons électroniques — *a priori* les plus artificiels qui soient — et un environnement sonore archaïque, celui de la perception corporelle interne. Les bruits du corps s'illustrent en premier lieu dans le hardcore, à commencer par la pulsation cardiaque.

L'organicité du bruit est mise en parallèle avec la machine. La techno fait se rencontrer l'homme et la machine dans une prise de conscience chargée de plaisir. La techno est à la machine ce que les sons organiques sont au corps, une révélation d'un phénomène caché et inquiétant. L'expérience de la chambre sourde révèle au sujet un environnement masqué et étrange, des sons aigus, dynamiques, couinements, grondements machinesques analogues à ceux qu'on entend dans le hardcore. Les sons acides font penser à ceux de l'appareil digestif, surtout lorsqu'il est en dérangement, et qu'on les perçoit d'autant mieux qu'ils sont liés à une sensation douloureuse. Le mot acide renvoie concrètement à une perception du goût, mais aussi aux douleurs d'estomac (acidités).

Le hardcore est une manière détournée d'écouter les sons de son propre corps, sons que l'on a entendu dans le ventre maternel et dans la petite enfance, ou bien en des occasions inhabituelles (rhume et pathologies de l'appareil auditif). C'est presque une expérience intime de (re)découverte de son propre corps, découverte qui ne peut se faire que dans un repliement sur soi-même, un oubli du monde extérieur, voire une régression mentale vers les pulsions archaïques.

Les bruits sont-ils interprétés comme ressemblants à ceux du corps ou la production de ces bruits est-elle inconsciemment influencée par les bruits du corps ? Dans le cas de la pulsation, il n'y a pas de doute que le cœur en est l'origine. Des expériences ont d'ailleurs montré que le cœur des auditeurs de musique réglées par une pulsation avait tendance à se caler sur le tempo de la musique : « *Depuis un certain temps, on sait que les rythmes biologiques sont basés sur certaines constantes vitales. Les battements cardiaques accélèrent pour répondre à des besoins d'apport en oxygène, de glucose ou d'hormones lors de situations d'effort, de stress ou d'émotion. Lorsque l'on doit se dépêcher pour se déplacer, une attention plus soutenue entraîne une activité biologique plus axée sur l'objectif à atteindre. De même notre cerveau possède ses propres rythmes électriques que l'on qualifie d'ondes Bêta, comprises entre 14 Hz et 100 Hz, Alpha entre 8 et 13 Hz, Theta entre 4 et 8 Hz et Delta en dessous de 4 Hz. L'activité éveillée correspond à des rythmes Bêta, notamment entre 14 et 40 Hz. Or on a remarqué qu'à chacun des états de conscience, entre l'excitation et le sommeil profond, correspond un rythme électrique du cerveau. Mais il y a beaucoup plus incroyable : on a*

*également constaté qu'il est possible d'influencer par des stimulations extérieures la fréquence des rythmes du cerveau, et de cette manière, de recréer artificiellement les états de conscience ou d'inconscience correspondants (la créativité, la relaxation ou le sommeil, par exemple). Des applications de ce principe existent sous la forme de rythmes sonores ou lumineux programmables pour passer d'un état à l'autre à volonté. Sommes-nous loin du tempo en musique ? Pas vraiment. L'un des éléments de base d'une rythmique, la grosse caisse, n'est pas sans évoquer inconsciemment la perception de notre battement cardiaque. On peut donc supposer qu'il existe un lien étroit entre notre perception du tempo et notre mémoire de l'état d'activité qui y correspond (plus lent = plus calme ; plus rapide = plus actif). »*<sup>102</sup>

L'homme s'identifie à la machine ; écouter de la techno, c'est écouter le battement d'un cœur pendant les douze heures de la rave. Le cœur ne s'arrête pas, ni la machine, et c'est une extase que de fusionner avec elle, parce qu'elle symbolise la vie, d'où la pulsion érotique euphorisante. Michel Chion pense que la machine a toujours été liée à la musique, et au-delà, à l'essence même de l'homme : « *Que symbolise la boîte à musique [...] ? Disons, sans chercher plus loin, trois choses : automatisme, répétition, régularité. Donc, le contraire du vivant et de l'humain ? Voire. Automatisme, régularité, répétition sont "aussi" des caractéristiques du vivant, d'une part, et de la musique, d'autre part. [...] Etant donc, pour une grande part, fondée sur l'automatisme, la régularité et la répétition, la musique, quand elle rencontre la machine, se rencontre elle-même, vue sous un certain aspect — de même que l'homme, rencontrant le robot ou l'ordinateur, se rencontre lui-même sous un certain angle.* »<sup>103</sup>

La musique a une influence sur le corps et, en retour, le corps inspire les bruits du hardcore. Tous les ravers font une expérience assez étrange après avoir passé une nuit en rave : ils continuent à entendre de la techno même lorsqu'ils sont hors de portée des enceintes. Il suffit d'être dans une ambiance relativement silencieuse (et tout est alors silencieux au regard de la rave), pour percevoir cette hallucination. Les bruits de l'environnement (à l'intérieur comme à l'extérieur du corps), sont perçus dans le droit fil de la musique entendue toute la nuit. Le corps prend le relais, ou plutôt le cerveau, ébranlé par la fatigue et le (dé)conditionnement. Tandis que les oreilles sifflent à cause du volume sonore supporté toute la nuit, le cerveau interprète et organise les bruits comme une machine programmée. En particulier les sons de moteurs des voitures, cars, trains utilisés par les ravers pour regagner la ville. Cette hallucination permet une ré-acclimatation progressive du raver dans l'environnement bruiteux urbain.

Le développement du bruit comme matériau primordial dans la musique électronique va-t-il conduire à une domination sur les autres paramètres ? C'est la question que pose Michel Chion à propos de la musique acousmatique : « *Rivaliser avec la hauteur ?* »<sup>104</sup> Est-ce que la techno cherche à réaliser une *Rauschfarbenmelodie*<sup>105</sup> ? Abstraction faite de l'agencement, il apparaît que le bruit, propriété essentielle du hardcore, fait le vide autour de lui. La hauteur disparaît peu à peu, comme système de valeurs hiérarchisées. Michel Chion pose la question ainsi : « *Du moins cette expé-*



rience témoigne-t-elle d'une volonté de réaliser la permutation du système habituel, fondé sur la relation Permanence du Caractère Timbre / Variation de la Valeur Hauteur. » <sup>106</sup>

Cette permutation a été réalisée dans le hardcore, mais la qualification de « mélodie » reste problématique et mérite un développement. Après une description des bruits favoris du hardcore, reste à déterminer les choix esthétiques qu'ils portent en eux. La techno est une musique qui vise à un effet particulier sur l'auditeur, et les bruits utilisés sont, avec la répétition, les deux éléments inducteurs d'effets. Pour aller plus en avant dans une étude de la musique techno, il est nécessaire d'aborder la question de la réception, qui excède le présent travail. Le choix des bruits ne peut s'expliquer en dehors d'une analyse des processus de réception.

## TECHNOLOGIE DU BRUIT

### Itinéraire du bruit

Avant d'étudier le traitement du bruit et de la machine, il n'est pas inutile d'observer l'itinéraire que suit le bruit hardcore : conçu sur des instruments électroniques, véhiculé sur divers supports, il est retravaillé sur d'autres machines, pour finalement atteindre les auditeurs.

Le point de départ de la techno est le *home studio*, expression anglo-saxonne désignant le matériel nécessaire à une conception autonome et cohérente de la musique. Le musicien dispose dans un lieu privé, chez lui, de tous les instruments qui vont lui permettre de créer et de fixer le son. L'environnement du musicien de hardcore n'est pas différent de celui des autres styles de techno, ni même des autres musiques électroniques ou électroacoustiques. On peut estimer à entre dix et vingt mille francs la valeur moyenne des instruments composant le *home studio*. La grande majorité des productions de musique techno sont réalisées dans ces *home studios*, donc avec des moyens réduits, comparables à ceux des musiciens amateurs de rock et de rap.

### Home studio

Le texte reproduit ci-après est diffusé sur internet. Il reflète bien le raisonnement des musiciens de techno lorsqu'ils s'approprient à monter leur *home studio*. Le texte s'adresse à des néophytes. Le ton « grand frère » est complice et part d'une idée supposée commune de la musique techno. Les instruments sont visiblement destinés à un usage précis, à un détournement limité puisque devenu une habitude dans ce courant musical. Le texte se réfère à une idée toute faite d'une musique, que les néophytes sont sensés reproduire. Les problèmes qui se posent à l'acheteur sont décrits, et permettent d'avoir une idée assez juste des termes en lesquels se posent les choix.

### « JE FAIS DU BRUIT »

Avec la propagation de la vague techno, les pubs visant à vendre des synthés qui sont « super bien pour faire de la techno » affluent de tous côtés. Alors, comment faire le tri et acheter ce qui correspond le mieux à ce que l'on cherche à faire quand on n'y comprend rien et qu'on a moins de fric que Bill Gates ?

Commençons par le commencement.

Le « boum boum »

Pour obtenir ce bruit si cher à vos oreilles, il vaut mieux se concentrer sur du matériel récent (entre 1989 et maintenant), et pas seule-



ment sur des boîtes à rythmes, mais aussi sur les synthés qui, la plupart du temps, possèdent aussi des fonctions rythmiques. Les vieilles boîtes à rythmiques « mythiques » possèdent en général peu de fonctions d'éditions (quand elles en ont...) et n'offrent qu'un seul grain de son, ce qui donne toujours la même « couleur » rythmique à vos morceaux, sans compter le rapport qualité / prix qui est généralement loin d'être intéressant. Il n'y a donc pas grand intérêt à acheter une vieille boîte à rythmes, à part le plaisir de la mettre en vitrine et de l'exposer comme œuvre d'art, tant le design de la plupart de ces vieilles machines est bien plus attractif que celles sur le marché de nos jours.

Et pour ceux qui restent friands de ces vieux sons monophoniques et qui tiennent absolument à posséder les percus de certaines boîtes à rythmiques spécifiques, ne vous inquiétez pas, les constructeurs ont tout prévu : ils sont disponibles sur CD-ROM ou disquette pour votre sampler / échantillonneur ou votre synthé avec l'avantage de pouvoir être modifiables. Bien sûr, dans le cas du CD-ROM, ils sembleront légèrement plus digitalisés (c'est-à-dire « froids », alors que sans passer par les CD, les sons sonnent plus « chauds ») ; digitalisation qui peut être atténuée voire éliminée durant le mixage final du morceau.

#### Les sons

Il est très difficile de dire qu'il vaut mieux acheter tel synthé plutôt que tel autre, surtout s'ils sont de marques différentes et qu'ils possèdent tous deux des caractéristiques similaires, car, voyez-vous, chaque marque a son grain de son particulier qui fait que l'on trouvera toujours telle marque fantastique et telle autre minable sur leurs façons de traiter des sons tels que le saxophone ou la guitare électrique. Je sais bien que ces deux sons sont loin de faire très techno, mais c'est la vision (ou plutôt l'écoute) d'ensemble de l'appareil qui permet de déterminer s'il sera capable de produire les sons que l'on attend de lui. [...] Après avoir tripoté chaque machine l'une après l'autre, vous aurez très certainement une idée plus claire sur celle qui vous a laissé les meilleures impressions, et c'est probablement vers cette marque qu'il faudra vous diriger. Un conseil : ne vous emballez pas trop vite pour un modèle avant d'être allé voir dans d'autres magasins ceux que celui-ci n'avait pas en stock et n'hésitez pas à réessayer les mêmes : les mêmes sons vous surprendront bien moins une fois que vous serez habitués à les entendre. N'oubliez pas non plus que le vendeur a 9 fois sur 10 une commission sur le matériel qu'il vend, et pour cela, il est prêt à vous refourguer quasi-

ment n'importe quoi et il excusera souvent l'absence de certaines marques ou modèles dans son magasin à coups de « *c'est-du-matos-qui-tombe-tout-le-temps-en-panne* ». Tout ça pour dire que le vendeur n'est pas forcément véreux, mais il l'est souvent...

#### Le séquenceur

Un séquenceur est, disons, un mini-studio d'enregistrement qui ne permettrait pas d'enregistrer les sons extérieurs à ceux du synthé. Pour faire simple, disons juste que sur la piste 1, vous allez jouer une ligne de basse (par exemple), et une fois qu'elle est bien rentrée comme vous voulez, vous passerez à la piste 2 enregistrer un autre son, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous remarquiez qu'il y a un peu trop de sons et que ça fait un peu surchargé ou alors jusqu'à ce que vous remarquiez que votre séquenceur n'est qu'un huit-pistes et que vous auriez eu besoin d'un seize-pistes.

Une fois que tout est rentré, vous pouvez jouer toutes les pistes en même temps ou seulement celle(s) que vous sélectionnez. Il existe bien évidemment une fonction « *quantize* » qui permet à votre jeu d'être bien en mesure avec le temps ainsi que d'autres fonctions de corrections si jamais vous faites des fautes, etc. Le séquenceur est disponible en *hardware* ou en *software* (comprenez : en machine à part entière ou en tant que logiciel pour ordinateur), à moins qu'il ne fasse partie intégrante d'un synthé. Le fait d'avoir les parties jouées affichées à l'écran dans la version *software* peut aider, mais, si elles ne sont pas visibles, ce n'est pas nécessairement un handicap.

#### Le sampler / l'échantillonneur

C'est la même chose : l'un n'est que la traduction de l'autre. Le sampler est la machine qui sert à pomper les boucles rythmiques, les sons, les voix, etc., enfin tout et n'importe quoi qui existe déjà dans d'autres morceaux, et qui permet de les remodeler soi-même jusqu'à ce qu'ils soient totalement méconnaissables et qu'ils n'aient plus rien à voir avec l'original, ce qui explique le nombre croissant de ses utilisateurs : il n'y a pas de limites !

Mis à part le fait que le processus de programmation n'est pas tout à fait le même (c'est-à-dire, grosso modo, qu'avec un sampler, on trafique un son « volé » avec nos propres effets, et avec un synthé, on trafique une ou plusieurs ondes de base en les modifiant et en les agrémentant de quelques effets plus ou moins prononcés), disons que le son échantillonné perd toujours un peu plus de qualité au fur et à mesure qu'il est joué loin de la note d'origine à laquelle il a été assigné (essayez de suivre...), et pour pouvoir le jouer sur tout le



clavier, il faut, en clair, bien le travailler (sauf sur certains samplers haut de gamme), et, en gros, ça prend du temps, surtout quand on n'est pas rodé, tandis qu'avec un synthé, on fait « clic » et on a un beau son jouable et plus facilement modifiable qu'avec un sampler. L'idéal est, vous l'aurez compris, de posséder les deux. Le synthé aura de très beaux sons, mais peut-être ne pourrez vous pas arriver à programmer LE son tel que vous en rêvez, alors que le sampler vous permettra peut-être de l'obtenir si vous échantillonnez un son qui s'en rapproche à la base. Néanmoins, quitte à ne savoir utiliser aucun des deux proprement, le synthé sera probablement plus facile à programmer que le sampler s'il s'agit d'obtenir un son satisfaisant.

En ce qui concerne les voix, le synthé ne peut rien pour vous, et c'est donc là que réside tout l'intérêt de posséder un sampler si vous faites de la garage / house ou si vous avez tout simplement envie de pomper un extrait de dialogue dans un film (comme il est si souvent pratiqué...). De plus, le sampler vous permet aussi de vous enregistrer vous-même si vous braillez dans le micro et de modifier votre voix à votre guise. (Vous ou toute autre sorte de son inutile tel que votre porte qui claque ou votre chien qui aboie). Pour avoir un bon son, à part l'insonorisation indispensable de votre lieu d'enregistrement, pensez à acheter un bon micro et de prendre un sampler qui vous permet d'échantillonner à 44,1 KHz (qualité du CD) sinon plus, surtout si vous souhaitez retravailler inlassablement vos sons et les jouer sur plusieurs octaves. Aussi, si vous souhaitez des échantillons longs, de bonne qualité, et que vous voulez en faire un album entier, comptez plus en disques durs qu'en disques souples.

#### Les « workstations »

Alors voilà... Pour empêcher les gens de se poser trop de questions sur ce qu'ils devraient prendre comme modèle et dans quelle marque, les constructeurs ont sorti des appareils qui font à la fois synthé, boîte à rythmes, séquenceur et sampler ! Ceux-ci portent le nom de « workstations » (stations de travail).

Et c'est à ce moment-là que vous me dites : « *mais-alors-à-quoi-bon-acheter-tout-plein-de-matos-alors-qu'y-en-a-qui-font-tout ?* » Et bien, à cela, plusieurs raisons :

— Souvent, les gens préfèrent acheter des appareils de marques différentes parce que les caractéristiques d'une ou de plusieurs fonctions incluses dans la *workstation* ne leur conviennent pas (le séquenceur n'a pas assez de pistes, la qualité de l'échantillonnage n'est pas assez élevée, les sons du mode synthé ne sont pas bien terribles, etc.).

— Si le synthé tombe en panne, on est privé de toutes les fonctions tant qu'il sera en réparation.

— Certains préfèrent tout simplement avoir des modules séparés plutôt que de bosser sur la même machine.

— Le fait de pouvoir éditer et modifier plusieurs fonctions dans la même machine la rend plus compliquée à programmer malgré que les constructeurs fassent ce qu'ils peuvent pour nous simplifier la tâche.

— Le rapport qualité / prix n'est pas toujours très intéressant suivant ce que l'on recherche comme fonctions.

#### Le MIDI

Le MIDI est un système présent dans toutes les machines citées précédemment qui permet, par l'intermédiaire d'un simple câble connecté entre deux machines, de pouvoir procéder à diverses fonctions d'échange entre les deux machines. Exemple : connecté entre deux synthés, il permet de pouvoir jouer les sons de l'autre synthé ; très pratique quand on fait un « live » avec deux synthés et qu'un des synthés est nettement moins bon que l'autre.

— Il permet aussi un démarrage en synchronisation entre un séquenceur et un autre, qu'ils soient sous forme de *hardware*, de *software* ou intégrés dans un synthé. On compose un morceau avec quelques sons sur un séquenceur, on compose un autre morceau avec d'autres sons propres à une autre marque (par exemple), et zou !... le système MIDI vous permet de faire partir les deux séquences en même temps et à la même vitesse !

— Le câble MIDI permet aussi le lien entre votre synthé et votre ordinateur (par exemple).

Les vieilles machines antérieures aux années 80 ne disposaient pas de ce système, ce qui les rendait quasiment impossible à synchroniser entre elles ou même avec les machines actuelles (sauf à travers certaines machines compliquées et onéreuses dont nous éviterons de parler). Donc, celles-ci se virent « MIDIfiées » quand la demande se présenta. En clair, si vous achetez une vieille machine quelle qu'elle soit, vérifiez bien à ce qu'elle soit MIDI si vous souhaitez l'utiliser avec d'autres instruments électroniques.

#### Les sons « acid »

Ceux-ci sont généralement produits par la désormais célèbre TB-303 de chez *Roland* qui permet une synchronisation MIDI avec d'autres appareils ainsi que de moduler les fameux sons en temps



réel, c'est-à-dire pendant que la séquence tourne.

Depuis, des sons du même type bien que quelque peu différents sont aussi disponibles sur la plupart des machines. Tout réside en ce que l'on appelle le « filtre ». Disons que celui-ci permet de rendre votre son plus « électronique » (difficile à décrire). La réplique d'un instrument acoustique n'en aura pas besoin alors qu'il sera indispensable pour un son d'« acide ». Si vous souhaitez bidouiller votre son à la Josh Wink dans « *Higher States Of Consciousness* » ou à la Solar Quest dans « *Acid Air Raid* » (pour citer des exemples que tout le monde connaît), il vous faudra faire ces modifications en temps réel pendant l'enregistrement du morceau à moins que votre bécane soit suffisamment puissante pour tenir compte de vos programmations dans la séquence. [...]

#### L'enregistrement

Pour envoyer à des labels :

— Acheter une cassette vierge de bonne qualité au supermarché du coin. Fais attention à la qualité requise, certaines maisons de disque exigent un format bien précis. Optimise aussi la qualité d'enregistrement.

Pour envoyer à d'autres labels qui demandent des DAT (ce qui permet à certains d'entre eux de pomper ton morceau encore plus facilement) :

— Un lecteur DAT (de moins en moins cher : de très bons disponibles pour 2500 à 3000 FF).

— Ainsi que la cassette qui va avec (et qui n'est généralement pas comprise avec le lecteur sauf opération promotionnelle).

Pour faire presser sur vinyle :

— Une cassette DAT (incontournable).

— Un top mixage

Pour faire presser sur CD :

— Une bande digitale serait l'idéal mais celle-ci est encore loin de portée de la plupart des bourses. Alors, à moins d'avoir recours au studio d'enregistrement, mieux vaut se rabattre sur le DAT.

Note : Un pressage vinyle revient bien plus cher qu'un pressage CD <sup>107</sup>.

Topher (topher@france-techno.fr)

## Autoproduction et autonomie

Le vinyle est préféré au disque compact malgré sa relative cherté, comme le souligne en conclusion le texte reproduit ci-dessus. Il témoigne aussi du dilemme qui émerge depuis que la techno française connaît un certain succès commercial en terme de vente d'albums : les grosses ventes sont systématiquement des ventes de disques compacts, les vinyles étant achetés et utilisés principalement par des DJs ; le compositeur doit alors choisir entre graver un millier de vinyles qui seront destinés aux DJs ou bien le pressage d'un disque compact qui lui donne des chances d'être distribué dans le grand public (s'il est soutenu par une maison de disque), avec une possibilité de succès commercial à la clef. Mais cette pratique va à l'encontre de l'éthique que voulait se donner le mouvement techno, à savoir un refus du disque compact et de la logique commerciale des maisons de disques. Pour être diffusé en rave, le compositeur doit passer par les DJs, sinon il perd toute crédibilité. Le choix du support n'est pas neutre non plus quant au problème du Bruit, puisque le vinyle produit un type de parasite qui le rend attrayant aux musiciens de techno, tandis que le disque compact est accusé d'avoir un son trop « propre ». Le choix entre les deux supports reflète un clivage tout à la fois idéologique, économique et esthétique entre deux conceptions de la techno.

Le cheminement du bruit hardcore, de la production à la diffusion est un peu distinct de celui de la techno, parce que la diffusion est plus restreinte, et la volonté plus grande d'être indépendant par rapport au système de diffusion commercial du disque. Le premier point concerne le support de diffusion de la musique. Les DJs travaillent sur des disques vinyles, ce qui est déjà à contre-courant des intérêts de la grosse industrie. La techno a redonné un certain souffle à ce support, comme en témoigne un graveur : « en 87, le vinyle commençait à tourner de moins en moins, et on a vendu deux de nos machines. Après on a commencé à faire des promotions pour les boîtes [clubs] et ce qui a d'abord démarré, c'est la dance, avec de gros labels qui sortaient des maxis <sup>108</sup>. Et puis ça a été les labels techno qui sont venus par 1, 2, 3... et maintenant on se retrouve à graver de tous les côtés ! C'est le miracle ! » <sup>109</sup>

Dans les faits, les musiciens de hardcore qui décident de produire un disque compact sont fort rares, ce sont en général ceux qui sont déjà parvenus au stade de large diffusion en rave, et qui sont signés par une maison de disque ayant repéré le potentiel commercial de leur musique. Le disque compact n'étant pas utilisable par un DJ, il est distribué dans un circuit parallèle à celui du vinyle. Il y a une grande contradiction entre faire du hardcore et signer avec une grosse maison de disque.

Le rejet du disque compact peut aussi être interprété comme une volonté de maintenir la techno dans une situation précise, et ne pas la laisser s'intégrer à la vie quotidienne, comme c'est le cas pour toutes les musiques enregistrées sur disque compact, ainsi domestiquées, déritualisées. Le hardcore, par ces réticences à une large diffusion, ramène l'auditeur à une situation comparable à celle d'avant l'enre-



gistroment, où la musique n'était écoutée que dans son exécution vivante.

Mais si seul le vinyle fixait la musique sur support, les amateurs de ce style ne pourraient en écouter en dehors de la free party. Seuls les musiciens achètent aujourd'hui des platines vinyle spécialement conçues pour le mix. Or les ravers expriment le désir d'emporter quelque chose de la rave avec eux, conserver, fixer un souvenir, tout comme le touriste prend des photos pour revivre modestement les sensations du voyage. La plupart des tribus éditent donc elles-mêmes des cassettes audio, vendues dans les raves et chez les disquaires spécialisés, ce qui revient à domestiquer le bruit hardcore contre l'idée, largement répandue dans ce courant, d'une techno n'ayant de sens que dans le contexte de la rave. « *Tous dans l'immédia !!!* » titre le fanzine TNT, poursuivant dans son éditorial : « *rien de ce qui est enregistré n'a de valeur réelle. Les systèmes d'enregistrement annulent ce qu'ils mémorisent. La répétition, la réécoute, transforment tout en banalité inutilisable, en mensonge. Ceux qui veulent recueillir une copie de ce qu'ils n'ont pu saisir sur l'instant, ne reçoivent que de la matière morte entre les doigts. [...]* Seules les fêtes fugitives et la musique qu'on y joue pour la première et dernière fois, seules les paroles, qui ne s'envolent pas mais vivent de l'un à l'autre, ont vraiment du sens. Elles sont l'immédia qui résorbe le bubon-média. » <sup>110</sup>

Ce vœu implicite de faire du disque un instrument et en aucun cas un produit fini est transgressé par les acteurs eux-mêmes, qui ne résistent pas à enregistrer un disque compact pour gagner un peu d'argent. Mais ce sont la plupart du temps des tirages assez réduits, et il est difficile de se procurer ces disques. Le deuxième système contourne le disque compact et consiste à enregistrer le mix des DJs sur des cassettes audio qui sont ensuite distribuées par les tribus elles-mêmes dans les raves. Ce qui permet à ces derniers des rentrées d'argent non négligeables. Remarquons au passage qu'en aucun cas la musique n'est diffusée telle qu'elle est composée, à l'état « brut », mais toujours après le mix du DJ ou le « live-act ».

### Bruit domestique

Le compositeur est assis face à des instruments inertes, froids, dont les écrans scintillent continuellement. Il appuie sur le bouton « play » du séquenceur, et une bourrasque bruiteuse se déchaîne subitement dans la pièce. Un geste anecdotique libérant une puissance démesurée : c'est le rapport qui s'établit dans le *home studio* du compositeur hardcore. Un minimum de moyen et un maximum de puissance : c'est l'axiome qui résume le discours des musiciens sur leur matériel.

### Usinage des bruits

Romain Veb (responsable de BPM, le premier disquaire parisien spécialisé dans la techno) réunit les moyens dans une « *Recette de cuisine* » <sup>111</sup> avec pour « *Ingrédients : une boîte à rythmes, un sampler, un séquenceur, un ordinateur, un synthétiseur, des platines.* » <sup>112</sup> Automatique du début à la fin de la chaîne techno, le bruit se reproduit de machi-

nes en machines et finit, disent les mauvais esprits, par transformer en machines ceux qui l'écoutent. Qu'en est-il en début de chaîne ?

On sait dans quelles machines le son prend sa source, mais remonter en sens inverse, à partir de la musique, est plus délicat. Connaître le processus de création du bruit conduit à une double entreprise : fouiller les entrailles de la machine et scruter les manipulations du musicien. À l'écoute de la musique, il est impossible d'avoir tous les éléments nécessaires pour déterminer quelles ont été les manipulations — une oreille très exercée reconnaît éventuellement l'usage de tel synthétiseur analogique (la Bassline TB 303, par exemple, pour l'avoir entendue fréquemment) — car le problème réside dans l'absence de source intermédiaire entre le créateur et le sonore. Rien n'indique les gestes, et les sons ne signent ni la source, ni le médium. Le grand perturbateur est l'échantillonneur, dont on sait le rôle prépondérant qu'il occupe dans la techno.

### Fonctions interchangeables

La configuration de base comprend : synthétiseur, effets, échantillonneur, séquenceur, et boîte à rythmes. Il faut rappeler que ce sont surtout des fonctions avant d'être des instruments à part entière, car il est courant qu'un seul instrument possède plusieurs fonctions. Un instrument vendu sous l'appellation d'échantillonneur peut intégrer une banque de sons pré-installée en mémoire, un séquenceur, des effets, voire divers types de synthèses.

Parfois, toutes les fonctions sont intégrées dans différents logiciels sur un seul ordinateur. Les possibilités sont multiples et le choix de la configuration dépend de ce que le musicien imagine comme étant le meilleur compromis entre budget, convivialité et qualité des instruments. L'ordinateur peut s'avérer un choix économique <sup>113</sup> (surtout dans le cas où les logiciels sont piratés <sup>114</sup>, ce qui est très fréquent). On peut, par le biais des nombreux logiciels existants, posséder toutes les fonctions déjà énumérées. Mais l'ordinateur présente des inconvénients en terme d'ergonomie : le jeu en temps réel est limité par la possibilité de ne contrôler qu'un seul paramètre en même temps avec la souris. Cette dernière ne permet qu'un geste très rigide en comparaison avec le maniement d'un potentiomètre. L'ergonomie est très prise en compte par les musiciens de techno, ce qui les conduit souvent à simplement utiliser l'ordinateur comme séquenceur dialoguant avec des instruments externes par la norme MIDI. Les logiciels séquenceurs, s'ils nécessitent une certaine maîtrise de l'informatique, ont des fonctionnalités plus étendues que les séquenceurs incorporés aux instruments. Entre autre, ils offrent la possibilité de visualiser la forme du morceau et les tuilages de séquence sur le moniteur de l'ordinateur.

« *Après la mise en rythme, [vient] la modification des sons soit par accélération soit par retournement. Ceux-ci s'inscrivent sur l'écran de l'ordinateur sous forme de cases de longueurs différentes selon la variation des séquences. [...]* L'ensemble du morceau se réduit à un signe. » <sup>115</sup>



dent pour cela est de bloquer le potentiomètre « *tune* » (qui détermine la hauteur de la fondamentale) vers les graves, ce qui fait ressortir davantage les harmoniques et étouffe la fréquence fondamentale. Plus la hauteur initiale est grave et plus les harmoniques ressortent puissamment, c'est un phénomène valable pour tous les instruments acoustiques et également pour les synthétiseurs analogiques. Ensuite, le travail consiste à transformer le son sans toucher à la fréquence fondamentale. Cette dernière devient imperceptible, masquée par l'évolution complexe des harmoniques. La hauteur est masquée par le balayage d'inharmoniques. Les différents filtrages combinés produisent des sons très dynamiques, lorsque les harmoniques glissent rapidement par exemple, et donnent l'impression d'un son « liquide ».

L'instrument-roi de la techno, dont on dit qu'il est à l'origine du « son acide », est la TB 303, un instrument difficile à ranger dans une catégorie stricte. Il ne produit qu'un seul son, une ligne de basse (d'où son nom de Bassline). On peut quasiment le qualifier de synthétiseur, bien que le timbre de la ligne de basse soit largement modifiable et qu'il dispose d'un clavier. On peut programmer des rythmes sur son séquenceur. Les potentiomètres permettent une action sur les filtres, l'enveloppe et des effets tels que délai et résonance.

« DJ Pierre essaye dans son studio une TB 303 de chez Roland. Il va en sortir un morceau magique avec de drôles de sonorités aiguës et il générera le style qui navigue dans la techno : l'ACID HOUSE. »<sup>132</sup>

La particularité de la Bassline est d'être conçue pour permettre un jeu intuitif avec un éventail de filtres très puissants sur le spectre d'un son donné. Il suffit de tourner un seul potentiomètre pour modifier complètement le timbre, alors que sur un synthétiseur numérique comme le DX7 de Yamaha, modifier l'enveloppe d'un son est une opération beaucoup plus complexe et longue. Il n'y a pas de programmation préalable avec la Bassline, le résultat est toujours immédiatement perceptible. La programmation n'est nécessaire que pour mémoriser une séquence de jeu.

Les fabricants ont réagi à ce dédain pour les mélodies : la plupart des synthétiseurs et échantillonneurs dédiés à la techno ne possèdent plus de clavier, mais des potentiomètres et autres curseurs pour agir sur le spectre.

Le son acide, parti de Chicago, aura un écho gigantesque en Europe : « Marshall Jefferson, qui lui avait donné sa propre TB 303 dont il s'était lassé, aurait dit un jour que DJ Pierre n'aurait jamais du avouer à ses amis quel instrument il avait utilisé sur ce morceau. Car, dans les quelques mois qui suivirent, plus de 1000 disques Acid sortirent, rien qu'à Chicago. Le reste appartient à l'histoire. »<sup>133</sup> L'idée de prolifération déborde donc le cadre de l'œuvre pour se répercuter également dans l'environnement urbain ! Et au-delà, ce n'est pas seulement la répétition d'une formule qui est remarquable, c'est l'idée même d'une répétition de la répétition, une tautologie désormais répandue dans le monde entier.

## DÉTOURNEMENT

### La source du bruit

Bien qu'il soit difficile de déterminer exactement la source du bruit, celle-ci est fortement marquée par la nature électronique de l'instrument qui l'a produit. Il est très rare d'entendre un son dont on puisse reconnaître la source en étant certain qu'elle n'est pas synthétique, ni transformée par quelque effet. Le bruit n'est plus un son acoustique légèrement bruité par l'amplification, mais un bruit fabriqué de toute pièce par la machine. L'échantillonneur laisse son empreinte sur le son, il est utilisé pour abîmer, retourner, défaire la source si elle n'est pas déjà électronique.

La techno esthétise le bruit intégral, puissant, indésirable, parasite et inharmonique, celui qui supporte toutes les définitions répertoriées par Robert Murray Schafer<sup>134</sup>. Le hardcore, c'est le tout électronique. Un parti pris de l'artifice radical, même si ce n'est pas nouveau. De Herbert Eimert à Jean-Michel Jarre, l'électronique a été utilisée de diverses manières, supportant des projets esthétiques et idéologiques opposés. Le hardcore file dans la direction du bruit, de la machine, de l'électronique dans ce qu'elle a apparemment de plus inhumain. Le bruit implacable, régulier, oppressant, triomphant.

### Détournement + récupération

Les compositeurs en résidence à l'IRCAM ou au GRM vont jusqu'à participer à l'élaboration des instruments, en l'occurrence à la conceptions de programmes parfois dédiés à une seule œuvre. Ces pratiques trouvent leur origine dans la culture de l'écrit, et on ne trouve rien de semblable dans la techno. Les compositeurs formulent une demande précise qui vient de la pratique de l'écriture, de la faculté d'abstraction développée dans l'apprentissage de la musique savante. La technologie est soumise à l'écrit, obéit à une intention génératrice. Bien sûr, il arrive qu'il y ait des déviations dues à l'influence de la machine, mais la démarche de Pierre Boulez — une référence incontournable — est de mettre la technologie au pas, servilement au service de la création. Dans la culture savante, la présence d'un interdit surplombe les rapports entre technologie et création : on ne doit pas utiliser un instrument que l'on ne maîtrise pas.

Il y a chez Pierre Schaeffer une remise en cause de cet interdit, tandis qu'il est encore renforcé à Cologne. « *Accepter d'être dérouter* » sont ses termes. Ce hiatus est à l'origine de la profonde divergence qui oppose, aujourd'hui encore, l'IRCAM et le GRM.

Les musiciens de techno ne se donnent pas les moyens de concevoir eux-mêmes les instruments correspondant à leur désir. Leur attitude est « pragmatique » et implique une soumission implicite à la technologie. Ils n'attendent ni ima-



Il est difficile de décrire le processus de création d'une musique qui ne fournit pas d'œuvre au sens traditionnel du terme. Dans le type de techno étudié ici, il n'est pas possible de considérer un morceau comme un tout, parce que toute production est destinée à être rejouée, mixée, et, en définitive, complètement transformée. Le morceau tel qu'il est composé dans un *home studio* est en fait la matière première d'un autre morceau qui sera diffusé en rave. Dès lors le compositeur ne va pas construire son morceau avec le même souci de cohérence que s'il était un ensemble homogène destiné à être exécuté avec un minimum d'interprétation. Le morceau est pensé dès l'origine comme support d'une création originale, et le compositeur ne peut que suggérer certains traitements au DJ, en s'imaginant lui-même DJ. Il faut rappeler que beaucoup de compositeurs sont DJ, et vice versa.

Le morceau de musique techno a des particularités inédites puisqu'il est destiné à être complètement ré-interprété. Tout ce que le compositeur conçoit est chamboulé lors du mixage du DJ. Le changement le plus évident est le tempo du morceau : le compositeur pense à un tempo lorsqu'il agence les sons, mais ce tempo baigne dans la plus grande relativité, parce que le DJ ajuste les disques en fonction de celui qu'il a choisi. Or le tempo du morceau détermine la nature des bruits : les hauteurs, les timbres, le rythme... Rien qu'à ce niveau, le DJ transforme l'œuvre plus radicalement que ne le faisaient, de manière opposée, Bruno Walter et Arturo Toscanini, puisqu'on ne reconnaît plus la musique originale. Le DJ a un curseur sur chaque platine qui lui permet d'ajuster à la fois très finement et avec une grande amplitude la vitesse de rotation des disques. Par conséquent l'intention du compositeur n'est qu'une proposition, qu'une suggestion qu'il signifie parfois au DJ en indiquant un tempo <sup>116</sup>. La composition est inachevée en ce sens qu'elle est impropre à la diffusion.

*« Composer un morceau pour faire un vinyle qui sera ensuite mixé par un DJ lors d'une soirée et faire un morceau d'une heure pour un live act, c'est très différent. Un disque ne doit pas être trop chargé afin de laisser la possibilité au DJ de superposer. »* <sup>117</sup>

Le compositeur doit tenir compte dans sa création du stade de la diffusion en laissant une marge au DJ. Cela se traduit par un relatif minimalisme. L'œuvre est inachevée en ce qu'elle est un réservoir de sons pré-agencés, avec une structure « en train de se faire » <sup>118</sup>.

Le principal obstacle à une analyse de la production résulte de la nature des instruments utilisés. Les sources du bruit sont, avec les instruments électroniques, potentiellement multiples sans qu'il soit possible de s'en assurer avec certitude. Il est tentant pour cette raison de choisir délibérément un morceau où l'on puisse dissocier aisément les sons issus d'échantillonneurs, mais ce ne serait pas représentatif de la techno hardcore. Les bruits sont le résultat de mélanges de sons rendus abstraits par de multiples actions telles que : filtrage, écho, délai, réverbération, etc. Ces actions sont, elles, susceptibles d'être cataloguées et analysées rigoureusement, mais sont souvent indiscernables à la simple écoute. Du reste, est-il nécessaire de

s'assurer de la provenance de tel son lorsqu'on sait qu'il peut aussi bien être le fruit d'un échantillonnage que d'une synthèse ? Les instruments eux-mêmes traversent souvent ces catégories, et d'une certaine manière, les fonctions aussi se chevauchent.

### **Superposer les bruits**

Le compositeur travaille le bruit, mais dans l'idée d'éviter tout de même d'obtenir un magma informe. Le bruit doit garder une individualité et une cohérence. Le compositeur cherche à dissocier les sons plutôt qu'à les faire fusionner, loin de la problématique des timbres de l'orchestre. La hauteur n'est plus là pour hiérarchiser la perception. Sans dévier vers une étude de la forme, considérons simplement l'existence d'une trame : la pulsation et les sons de la boîte à rythmes qui lui sont amarrés. L'auditeur les distingue facilement, c'est au-dessus que les bruits doivent être bien définis pour ressortir individuellement. La technologie est déterminante sur ce point, car la définition est proportionnelle à la qualité des machines.

*« Troisième étape : le mixage, c'est-à-dire le mélange, la stratification des différentes séquences. Il peut correspondre d'une certaine manière à une orchestration, sinon que l'intérêt est de dénaturer tout ce qui existe, de créer sur des changements d'effets. Ainsi la répétition du son n'a d'autres desseins que de viser à une perfection du son — à son idéale pureté ? »* <sup>119</sup>



## DIFFUSER LE BRUIT EN RAVE

### Le DJ médiateur et créateur

Les DJs sont beaucoup plus connus du public que les compositeurs. Seuls ceux qui achètent des disques vinyles — eux-mêmes DJs, le plus souvent — connaissent les noms des compositeurs. Le DJ est donc un intermédiaire qui éclipse le créateur initial aux oreilles du public. Ce dernier, lorsqu'il se rend dans une free party, connaît parfois le nom de la tribu, rarement celui des DJs, mais jamais les noms des innombrables compositeurs, puisqu'à raison d'un morceau toutes les quatre minutes en moyenne, il en entendra une centaine durant la rave. Les noms des compositeurs ne sont pas systématiquement communiqués, il faut s'adresser directement au DJ pour les connaître, et personne n'osera déranger un DJ pour ce motif. Le moyen le plus commode consiste à lire la « *playlist* » (liste des références des disques les plus joués par un DJ à un moment donné) communiquée par les DJs à la presse techno. Les références étant celles de vinyles tirés à 1000 ou 2000 exemplaires maximum, l'information reste dans la sphère des DJs, d'autant plus que, dans le hardcore, les compositeurs cités par les DJs ne se retrouvent pas sur les formats les plus commerciaux.

Le DJ mixe des disques de façon à créer un continuum sonore, mais ne se limite pas à fondre la fin d'un morceau dans le début de celui qui suit. Les sons des deux disques sont tuilés pour former un troisième morceau qui n'est pas la somme des deux mais une création où — si la fusion est réussie — on ne distingue pas les morceaux originaux. Les disques sont utilisés quasiment comme des banques de sons et les platines comme des instruments à part entière.

La musique est le résultat d'une création originale, du moins c'est ce que revendique le DJ. Ainsi, le DJ français Jérôme Pacman, répondant à la question de Jean Ristat « *Te considères-tu comme un créateur ?* », répond : « *Pour nous [les DJs de techno] les morceaux ne sont pas une fin en soi. On les manipule, on les travaille de l'intérieur, on les greffe, on les dégrafe. On les mélange, on laisse les sons retomber, tantôt pluie, tantôt bourrasque, agate ou givre. C'est aussi un feeling, je veux dire quand l'empreinte digitale râpe sur les microsillons, tu ressens le son. Tu es dans la chair du son. Tu voyages dans le son. Enfin, tu as plusieurs chemins. D'autres mixent pour ne pas perdre le rythme, l'effet de rythme. Ils passent d'un morceau à l'autre en prenant bien soin de les caler, c'est-à-dire que le rythme des deux disques s'accordent. Ils synchronisent les sons. Jamais on ne doit ressentir le moindre blanc, la plus infime fêlure. On peut les qualifier de stylistes du rythme. Chacun met un peu de sa couleur dans le son, change les couleurs du son.* » <sup>120</sup>

Autant le geste est peu spectaculaire dans la manipulation d'un échantillonneur, autant il existe dans celui du DJ. Dans les raves commerciales ou dans les clubs, le DJ est dans une position surélevée par rapport aux danseurs et ceux-ci ont le loisir de pouvoir l'observer : il est la vedette. Avant l'émergence du rap et de la house, le

DJ était considéré comme un « *pousse-disque* », dont le pouvoir était certes important, puisqu'il créait l'ambiance, mais dont le talent et l'habileté n'étaient que peu estimés. La technique du mix est désormais connue des danseurs, et les DJ savent qu'ils sont observés avec attention. Beaucoup d'entre eux pratiquent le mix avec une certaine emphase dans le geste, réintroduisant ainsi le spectaculaire dans la musique électronique. Mais, là encore, le hardcore se distingue du reste du mouvement techno en cachant ses DJ derrière les enceintes lors des free parties <sup>121</sup>, de sorte que le raver n'a pas l'occasion de fixer son attention sur le geste du musicien. « *Globalement, il semble qu'il y ait une atténuation du clivage scène / salle. La situation s'apparente davantage à celle d'une fête qu'à celle d'un spectacle ou d'un concert* » <sup>122</sup>.

Le DJ modifie en temps réel un matériau déjà fixé sur support. Il dispose en l'occurrence de deux, voire trois platines en même temps. Ces platines spéciales offrent la possibilité de varier finement et progressivement le tempo, ainsi que la lecture à l'envers du sillon pour le *scratching*. L'action la plus fréquente du DJ est de varier les tempi des platines, soit pour adapter les rythmes d'une platine à l'autre (caler les disques, dans le jargon techno), soit au contraire pour produire des collisions rythmiques. Le DJ dispose aussi d'une table de mixage qui lui permet de jouer sur la diffusion stéréo, sur les filtres. C'est là l'équipement minimum auquel peut s'adjoindre une boîte à rythmes, un échantillonneur et plus, jusqu'à ce qu'on franchisse la frontière du « *live-act* ».

### Le live-act

L'expression anglaise « *live-act* » signifie jeu en temps réel ou en direct. Il est basé sur une configuration différente, mais qui finit parfois par ressembler (plus elle est complète) à celle du DJ. Un *live-act* est, à la différence du mix, un mode de jeu qui peut se pratiquer à plusieurs, en général de un à trois musiciens. Le *live-act* constitue une attraction particulière, toujours mise en avant (sur le flyer) dans l'annonce d'une soirée. Le public le considère comme un événement supplémentaire puisqu'il assiste en direct à la véritable création du son, un événement qui rapproche la rave du concert traditionnel.

En réalité, les sons sont, dans presque tous les cas, enregistrés au préalable, c'est-à-dire que les échantillons sont déjà mis en boucles, et ajustés au moment du direct. La part d'improvisation est réelle, mais finalement les différences sont surtout de l'ordre de la manipulation de machines, puisque le principe est analogue : ré-assembler des sons préexistants, et tripoter des potentiomètres. Qui plus est, le matériel utilisé est sensiblement le même que celui des *home studios*. Le mixage de pistes préenregistrées n'est pas très éloigné de l'action du DJ, même si le matériau est moins homogène et le risque plus important. La problématique du bruit ne change pas fondamentalement d'allure à travers ce mode de diffusion.



## LE JEU ET LA MACHINE

### Musiques acousmatiques

On retrouve dans la techno une préoccupation identique à celle de la musique concrète — bien qu'elle ne soit pas formulée — qui est la volonté de masquer l'origine du son ; l'écoute ne doit pas déclencher de relation métonymique, sinon il n'y a ni écoute réduite, ni son corrélât objet sonore<sup>123</sup>. Les références que ne manquent pas de faire les musiciens de techno à la musique concrète ne relèvent pas ce point, pourtant principe fondamental commun aux deux esthétiques. Cette règle constitutive de la musique concrète est présente dans la musique techno, mais sans qu'il y ait de discours à ce sujet. La techno est une musique concrète puisque le travail de composition s'effectue directement sur le sonore.

L'influence de la musique concrète n'explique probablement pas ce phénomène. La musique savante débute au stade abstrait de l'écriture, avant de trouver sa forme concrète dans le résultat audible à la suite de l'exécution musicale. Dans la musique concrète, le son suit un parcours inverse en passant d'un état brut, physique, à l'état abstrait en devenant une œuvre composée d'objets sonores structurés. La musique techno ne rentre pas dans cette dialectique concret / abstrait, parce que ces deux états du son doivent toujours être simultanés au moment de la composition.

*« Il s'agissait pour Pierre Schaeffer de refuser tout a priori musical, de défendre une appréhension « concrète », empirique du son, par opposition à la démarche jugée « abstraite » des compositeurs qui restent fidèles à l'intermédiaire de l'écriture, du solfège traditionnel. Pour les musiciens « concrets », l'« objet sonore » est posé comme préalable à toute structuration. »*<sup>124</sup>

Or, dans la musique techno, la répétition est une structure préalable au matériau musical et à ce que l'on peut identifier comme objet musical. La démarche est donc radicalement différente sur ce plan.

Brouiller les pistes pour que l'auditeur soit amené à se concentrer sur ce qu'il entend, sans pratiquer d'écoute métonymique. Les musicologues sont bien placés pour savoir à quel point il est délicat de tenir un discours sur la musique elle-même. Ce type d'analyse est tout simplement absent de la presse techno. Pas de description de la musique qui ne dépasse l'adjectif, pas de théorie qui ne verse immédiatement du côté sociologique ou contestataire, ni de commentaire qui dépasse l'énumération des instruments et des gestes. La musique techno reste un savon bruyant sur lequel glisse le discours du musicologue comme celui de l'amateur. Tout reste à faire pour aborder le musical *stricto sensu* par le langage.

Michel Chion oppose implicitement les démarches de l'électroacoustique et des musiques électroniques non savantes lorsqu'il affirme : « *Cependant, de la même façon qu'une guitare, mise dans les mains de quelqu'un qui n'avait à sa disposition ni modèle ni*

*professeur ni méthode, ne livrera qu'une infime partie de ses possibilités, la machine à elle seule ne saurait créer les conditions propices à libérer la créativité sommeillant en chacun. »*<sup>125</sup> Mais Michel Chion semble ignorer que l'incompétence est la racine du détournement, et que les possibilités de l'instrument dépassent celles du plus brillant virtuose enfermé dans une pratique monolithique, faite d'automatismes d'exécution. L'incompétent est obligé de trouver lui-même ses modes de jeu, ce qui provoque la créativité, surtout dans le cas de l'instrument électronique. L'incompétence n'est ni une tare, ni une vertu, c'est un autre moyen, ni meilleur ni pire, d'avoir une approche expérimentale du son. Les ressources imaginatives sont toujours de meilleurs gages que la virtuosité. Le musicien de techno est supposé créer et non interpréter (dans le cadre du *home studio*). Il dispose de temps pour réaliser son idée. L'habileté instrumentale n'a jamais été une garantie de réussite musicale, surtout dans les musiques populaires. Une grande partie des compositeurs de musique savante sont de piètres instrumentistes et ne s'en cachent pas.

La musique électroacoustique est désormais enseignée en conservatoire, comme l'ensemble des pratiques qui se rapportent à la sphère des musiques savantes. La compétence passe alors par une démarche analytique de compréhension du « mécanisme » interne de la machine ; une exploration méthodique et extensive de ses possibilités, recréant une virtuosité équivalente à celle des instruments acoustiques. Les exercices de musique électroacoustique consistent entre autre à développer sa capacité à reproduire les sons complexes que l'on fait écouter à l'élève. La maîtrise ne passe pas par le geste instrumental, mais par la capacité à développer une écoute analytique. Les objets sonores sont classifiés, raisonnés ; l'univers sonore entier est ordonné dans des cases de tableaux. Bien qu'il n'y ait pas de corpus de règles, ce solfège est une base à la constitution d'une combinatoire. Soit un « *exercice d'abstraction [...] qui se réfère à une réalité comprise et maîtrisée* »<sup>126</sup>, propos de Pierre Boulez sur l'apprentissage des techniques d'écriture, comparable aux exercices d'électro-acoustique dispensés dans les conservatoires. La musique électroacoustique va du concret à l'abstrait, mais d'un son concret déjà très conceptualisé. Le *Traité des objets musicaux* est à ce titre révélateur de l'intention de forger un système comparable à l'harmonie et au contrepoint ; une combinatoire destinée à être exercée sur bande. Cet apprentissage conduit à formaliser l'usage d'un instrument, d'une technique, dans une certaine direction jamais neutre au niveau esthétique.

Les musiciens de techno créent complètement en dehors de tout cadre formel. Si certains ont le réflexe de chercher sur leur synthétiseur un son plaisant, ils vont se contenter de l'échantillonner, pour le redistribuer dans leur propre composition. Le musicien de techno appréhende intuitivement et empiriquement le fonctionnement de la machine, sans jamais développer une connaissance globale de l'instrument. Dans quel intérêt pousserait-il ce raisonnement ? La techno est une musique qui fonctionne sur le principe de la répétition : reproduire des modèles déjà existants sans variation importante. Le musicien de techno ne cherche pas à



étendre le champ de ses connaissances au-delà de la pratique compositionnelle. La recherche, l'expérimentation sont simultanées à la production musicale, et non antérieures. Les conduites sont préalablement orientées dans la techno comme dans les musiques savantes et présentent chacune leurs défauts et qualités.

Eugène Lledo part d'une conception contraire à celle de Chion en critiquant *a priori* l'apprentissage académique : « rares sont les compositeurs qui peuvent se détacher de l'héritage que constituent les diverses grammaires musicales pour n'en dégager que les éléments utiles à leur construction personnelle. Des années d'apprentissage académique provoquent plus de réflexes conditionnés que d'élans créatifs. »<sup>127</sup>

### Compétence

Il n'y a pas de professeur de techno, pas de professeur d'échantillonnage, de synthèse, etc. Les musiciens de techno approchent de manière totalement empirique le jeu sur les instruments électroniques. Bien peu d'entre eux ont l'idée de se former dans la classe d'électroacoustique d'un conservatoire. Les musiciens de rock, même s'ils paraissent maîtriser bien médiocrement leurs instruments, ont la plupart du temps recours à un apprentissage technique avant de s'intégrer à un groupe. Les formations de rock qui connaissent un succès commercial soulignent volontiers leurs efforts, le « travail » qu'ils ont dû fournir pour en arriver là, tandis que le succès de nombreux groupes doit beaucoup à la virtuosité de leurs membres (la difficulté technique d'un solo de guitare est très estimée par le public). Le rock punk, en 1977, voulait fouler aux pieds cette idolâtrie de la star toute-puissante en instaurant comme valeur le fait de ne pas savoir jouer d'un instrument.

La frange la plus radicale du mouvement techno cite le punk comme une référence pour cette éthique du « *Do it yourself* » (fais-le toi-même). Le label français de hardcore Kanyar parle de « *l'esprit musical du mouvement techno punk* »<sup>128</sup>.

Le bruit change la conception habituelle de compétence sur deux plans : celui du matériau et celui de l'instrument. La maîtrise conceptuelle du matériau sonore par le paramètre de la hauteur n'a pas d'équivalent en techno. Le bruit n'est pas codifié, du moins aucun système de valeur n'en règle l'usage. La compétence comme savoir-faire technique sur un matériau prédéfini a disparu. Le compositeur bénéficie en théorie d'une grande liberté face au bruit et peut créer sa propre combinatoire.

La maîtrise de l'instrument est de la même manière transportée dans une autre dimension, puisque chaque instrument électronique possède sa propre logique. Le musicien a le choix entre une approche analytique de l'instrument et le jeu intuitif. Les instruments utilisés dans la techno permettent au musicien de produire de la musique dans une durée incomparablement plus courte qu'il ne pourrait le faire avec un instrument traditionnel.

A l'origine du bouleversement de la notion de compétence, il y a le dévelop-

pement de l'informatique musicale, en particulier du langage MIDI, et la démocratisation de l'accès aux instruments électroniques qui permettent aux musiciens de créer un environnement de création autonome. Ce dernier point est fondamental car la composition est le plus souvent le fait d'un individu. Les moyens sont réduits par rapport à ceux qu'offrent les grands studios, mais le musicien est profondément stimulé par la liberté qu'offre l'autonomie. La plaquette de présentation de l'INA-GRM indique que « *l'autonomie de l'utilisateur est indispensable à la création musicale acousmatique.* »<sup>129</sup> Il y a une réflexion à engager sur le paradoxe d'une situation où le créateur techno et son œuvre demeurent dans l'anonymat tandis que le contrôle du musicien sur le niveau de la production est total du fait de son autonomie.

### Boîte à rythmes

Dans un premier temps, la boîte à rythmes est conçue pour imiter un instrument du rock : la batterie. Elle est utilisée par des musiciens pour pallier l'absence du batteur. La batterie est présente dans toutes les musiques de danse américaines. De la soul au disco, aucune musique de danse des années 70 / 80 ne se passe de cet instrument. Cependant il n'est pas difficile de reconnaître à l'écoute d'un morceau si les sons sont « vrais » ou bien issus de boîtes à rythmes. La lutherie électronique ne parvient pas à faire illusion parce que les échantillons de cette dernière n'imitent que très imparfaitement les sons instrumentaux, sans parler de la régularité absolue de la machine, très perceptible. L'usage d'une boîte à rythmes se reconnaît à la fois à la qualité des sons et au rythme trop parfaitement égal. Les musiciens ne sont pas dupe, et la boîte à rythmes n'acquiert son statut d'instrument de musique à part entière que lorsqu'elle est valorisée en tant que machine.

Les sons de la boîte à rythmes sont ceux de la batterie de rock. Ce sont les seuls véritables bruits du rock, les seuls à ne pas produire des hauteurs. Il est significatif que la techno ne retienne du rock que cet instrument et néglige la guitare, instrument fatalement mélodique. En fait, la boîte à rythmes comprend deux fonctions : une banque de sons et un séquenceur. Elle permet de programmer et de combiner des rythmes et des sons pré-programmés. Mais ces fonctions se retrouvent dans d'autres machines, faisant de la boîte à rythmes un instrument facultatif. Ce qui rend cet instrument attrayant, c'est qu'il est dédié à un usage précis et systématique en techno : strier régulièrement le temps.

### Immédiateté

La notion de temps réel est apparue dans la musique savante lorsque s'est posé le problème de la diffusion des œuvres conçues à l'aide d'instruments électroniques. Dans les musiques de tradition orale comme la techno, le temps réel est synonyme d'improvisation. Le bruit n'est pas maîtrisé au même degré que dans la musique savante, il surgit et surprend le musicien en même temps que l'auditeur. Le contrôle du son est moindre dans la techno, parce que l'action des filtres analogiques,



par exemple, n'est jamais parfaitement identique. Il y a un effet de surprise qui fait partie du jeu.

Le musicien de techno exige plusieurs qualités de son matériel, qui sont regroupées sous le terme assez vague de convivialité. Ce sont la ludicité, l'immédiateté, et la proximité de l'instrument. L'expérience du son doit être totale et sans médiation.

Pour faire un parallèle avec la psychanalyse, on pourrait dire que le principe du plaisir compose fort peu avec le principe de réalité. Ce dernier impose que la satisfaction soit différée : travailler dur et obtenir la récompense seulement au bout d'un certain laps de temps, par exemple. Le musicien de techno ne passe pas par les longues étapes de l'apprentissage de l'harmonie et du contrepoint, ni par celui du solfège des objets sonores, ni même par le simple cours de guitare du rocker.

Les instruments sont prêts à l'emploi. On appuie sur la touche d'alimentation de la machine et on « bidouille » immédiatement le son, comme s'il s'agissait d'un instrument acoustique. Ce contact direct, sans médiation préalable, est une innovation majeure apportée par l'instrumentation électronique dans le domaine de la pratique instrumentale : raccourcir le chemin qui mène à la production de musique. La techno, et son déferlement de bruit brut doit beaucoup à cette profonde mutation, qui minimise encore davantage du Moyen et rapproche de la Fin.

Immédiateté du son ne veut pas dire que le morceau se fait en peu de temps, mais que le son est en permanence disponible. Il n'y a pas de travail dans l'abstrait. Sculpter un son échantillonné, construire une boucle prend parfois des nuits entières, pendant lesquelles le musicien écoute et réécoute attentivement. Il y a un goût pour le détail très affirmé, sans doute parce que le son est répété, et qu'il ne peut être bâclé. Un besoin de contact immédiat avec le son que résume le DJ et compositeur Jérôme Pacman ainsi : « *Tu ressens le son. Tu es dans la chair du son* »<sup>130</sup>

Une approche ludique, spontanée, identique à celle d'un enfant, approche impossible dans le cadre d'une institution comme le Conservatoire, dont la fonction socialisante impose à l'enfant en situation d'apprentissage de déléguer son imagination à celle du professeur tout en renonçant à expérimenter intuitivement. C'est toujours à la fois une leçon d'humilité et un savoir structurant, dont le résultat transforme irrémédiablement le geste créatif.

Le principe est le même à l'IRCAM et dans les studios d'électroacoustique. Le compositeur doit au préalable se former techniquement et être assisté par des techniciens ; autant de médiations entre lui et le matériau sonore.

Les musiciens de techno sont rétifs, voire ouvertement rebelles, à ce qu'ils assimilent à de l'académisme. Paradoxe, si l'on considère leur propension à répéter ce qu'ils entendent. Il est évident que le musicien de techno n'accédera jamais tout seul au même degré de connaissance que le musicien formé par l'académie, mais il soupçonne que pour lui le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Le musicien de techno reste dans une certaine ignorance des possibilités de la machine, et se laisse orienter par les manipulations les plus immédiatement proposées par elle. Peut-on imaginer que les musiciens les plus créatifs soient capables de surmonter cette tendance à répéter les mêmes gestes ? Sans rentrer dans la problématique de la Liberté, il est important de noter ces différences d'approche, dont le résultat est très nettement audible.

L'élaboration du matériau musical demeure incomparable, mais on remarque chez les musiciens les plus doués une volonté d'explorer plus avant les instruments. C'est partir de deux points opposés pour arriver à un résultat comparable, non pas sur le plan musical, mais sur celui du maniement de la machine. Le musicien savant, après avoir digéré les connaissances, va jouer, tandis que de l'autre côté, le musicien ingénu va, peu à peu, prendre conscience de ses automatismes.

### Analogique ou digital

Michel Amato, du groupe The Hacker, déclare préférer les instruments analogiques aux numériques : « *l'analogique, c'est direct. Et puis c'est avec cet outil là que j'ai commencé. Il y a un bouton, tu le tournes et ça marche !* »<sup>131</sup>

Ce principe de l'action directe sur le son par le geste musical est un confort très important pour les musiciens. Il est la prolongation en quelque sorte du geste exécuté sur les instruments acoustiques. Le musicien est toujours un peu décontenancé devant l'abstraction créée par les nombreuses médiations entre ses actions et le résultat sonore. Les synthétiseurs des années 60 / 70 avaient réussi à dépasser cet écueil en proposant, par le biais de curseurs et de divers boutons, une manipulation en temps réel du son, sans recourir à une fastidieuse programmation.

Les musiciens de techno sont pour une grande majorité autodidactes et, à ce titre, apprécient la convivialité proposée par les instruments analogiques. Un mot revient souvent lorsqu'il est question de l'utilisation de machines : le « bidouillage ». Il résume le comportement du musicien : ludique, rapide, intuitif. La découverte se fait au gré d'événements fortuits, dont le résultat sonore n'est parfois pas très éloigné de l'approche analytique des électroacousticiens. Les synthétiseurs analogiques sont de nature instable et il est très difficile de retrouver un son, même si on a noté toutes les manipulations qui l'ont produit. Cet abord plus ouvert à une approche intuitive de l'instrument, comparativement aux instruments numériques, est l'un des deux facteurs qui expliquent l'engouement des musiciens techno, l'autre étant la qualité particulière des timbres générés. La qualité des filtres rendait ces instruments plus attractifs, mais les synthétiseurs numériques se sont perfectionnés et sont désormais équipés de potentiomètres pour attirer les musiciens de techno.

L'astuce du hardcore est de masquer la fondamentale de sorte que le son acide soit uniquement une couleur spectrale et non tonale. Le moyen le plus évi-



Zipper (Paris-Fr)

Zivec (Praha-Tch)

## DISCOGRAPHIE SÉLECTIVE <sup>154</sup>

### Disque compact

(S. n.), *Kk in the mix*, [mix de divers compositeurs], Zwijndrecht (Belgique), Kk records, 1997

DJ Jeff, *Techno Tribe*, [mix de divers compositeurs], Paris, Fairway, 1995

PHUTURE : *Acid trax*, Trax Records, Chicago, 1986

SPIRAL TRIBE : *Breach the peace*, Big Life, Londres, 1992

### Cassette audio <sup>155</sup>

Ubik, *Ubik*, [Aix-en-Provence], [autoproduction], (s. d.)

Artek, *Le son de la machine*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

Heretics System, *Radikal*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

Furious, *Furious*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

Spiral Tribe, *Tecknival sinner*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

## UN ABÎME ENTRE LES MUSIQUES...

### Conseil aux enfants doués

WITTS, Dick : « Advice to clever children... », *The Wire*, n° 141, Londres, novembre 1995, pp. 32-35.

En début d'année, *Radio 3* a envoyé des cassettes à Karlheinz Stockhausen. Les cassettes contenaient des musiques de Aphex Twin, Plasticman, Scanner et Daniel Pemberton. Puis, en août, un journaliste de la radio, Dick Witts, s'est rendu à Salzbourg pour rencontrer Stockhausen et lui demander son opinion sur la musique de ces quatre « technocrates ». [...]

Dick Witts : Voulez-vous parler des musiques que nous vous avons envoyées ? C'est très aimable de votre part de les avoir écoutées. Avez-vous des conseils à donner à ces musiciens ?

Karlheinz Stockhausen : Je souhaite que ces musiciens ne s'autorisent aucune répétition et aillent plus vite dans le développement de leurs idées et de leurs découvertes, parce que je n'apprécie pas du tout ce langage répétitif permanent. C'est comme quelqu'un qui bégaye tout le temps, et dont les mots ne sortent pas de la bouche. Je pense que les musiciens doivent utiliser des formes concises, et ne pas suivre cette psychologie à la mode. On ne doit pas agir ainsi : la musique est le produit de la plus haute intelligence humaine, et des sens les plus développés : les sens de l'audition, de l'imagination et de l'intuition. Et dès que cela devient un prétexte pour une ambiance, une atmosphère, comme on dit, ou utilisé dans un but très précis, alors la musique devient une putain, et on ne devrait pas laisser faire cela ; on ne doit pas satisfaire une demande et en particulier la demande commerciale. Ce serait terrible : c'est trahir la musique.

J'ai écouté attentivement le morceau « *Aphex Twin* » de Richard James : je pense que ça lui serait profitable d'écouter mon œuvre « *Le chant des adolescents* », qui est de la musique électronique avec la voix d'un jeune garçon chantant pour lui-même, parce qu'alors il arrêterait immédiatement ces répétitions post-africaines, et il se mettrait à changer les tempi et les rythmes, et il ne laisserait pas les rythmes se répéter s'ils étaient développés dans plusieurs directions et s'il n'y avait pas une logique dans sa succession de variations.

Et l'autre compositeur — musicien, je ne sais pas s'ils s'estiment compositeurs...

*Ils sont parfois qualifiés d'« artistes du son »...*

Non, vous les appelez « technocrates ». Il s'appelle Plasticman, et en privé, Richie Hawtin. Cela commence par 30 ou 40 — je ne sais pas, je ne les ai pas comptées —



dent pour cela est de bloquer le potentiomètre « *tune* » (qui détermine la hauteur de la fondamentale) vers les graves, ce qui fait ressortir davantage les harmoniques et étouffe la fréquence fondamentale. Plus la hauteur initiale est grave et plus les harmoniques ressortent puissamment, c'est un phénomène valable pour tous les instruments acoustiques et également pour les synthétiseurs analogiques. Ensuite, le travail consiste à transformer le son sans toucher à la fréquence fondamentale. Cette dernière devient imperceptible, masquée par l'évolution complexe des harmoniques. La hauteur est masquée par le balayage d'inharmoniques. Les différents filtrages combinés produisent des sons très dynamiques, lorsque les harmoniques glissent rapidement par exemple, et donnent l'impression d'un son « liquide ».

L'instrument-roi de la techno, dont on dit qu'il est à l'origine du « son acide », est la TB 303, un instrument difficile à ranger dans une catégorie stricte. Il ne produit qu'un seul son, une ligne de basse (d'où son nom de Bassline). On peut quasiment le qualifier de synthétiseur, bien que le timbre de la ligne de basse soit largement modifiable et qu'il dispose d'un clavier. On peut programmer des rythmes sur son séquenceur. Les potentiomètres permettent une action sur les filtres, l'enveloppe et des effets tels que délai et résonance.

« DJ Pierre essaye dans son studio une TB 303 de chez Roland. Il va en sortir un morceau magique avec de drôles de sonorités aiguës et il générera le style qui navigue dans la techno : l'ACID HOUSE. »<sup>132</sup>

La particularité de la Bassline est d'être conçue pour permettre un jeu intuitif avec un éventail de filtres très puissants sur le spectre d'un son donné. Il suffit de tourner un seul potentiomètre pour modifier complètement le timbre, alors que sur un synthétiseur numérique comme le DX7 de Yamaha, modifier l'enveloppe d'un son est une opération beaucoup plus complexe et longue. Il n'y a pas de programmation préalable avec la Bassline, le résultat est toujours immédiatement perceptible. La programmation n'est nécessaire que pour mémoriser une séquence de jeu.

Les fabricants ont réagi à ce dédain pour les mélodies : la plupart des synthétiseurs et échantillonneurs dédiés à la techno ne possèdent plus de clavier, mais des potentiomètres et autres curseurs pour agir sur le spectre.

Le son acide, parti de Chicago, aura un écho gigantesque en Europe : « Marshall Jefferson, qui lui avait donné sa propre TB 303 dont il s'était lassé, aurait dit un jour que DJ Pierre n'aurait jamais du avouer à ses amis quel instrument il avait utilisé sur ce morceau. Car, dans les quelques mois qui suivirent, plus de 1000 disques Acid sortirent, rien qu'à Chicago. Le reste appartient à l'histoire. »<sup>133</sup> L'idée de prolifération déborde donc le cadre de l'œuvre pour se répercuter également dans l'environnement urbain ! Et au-delà, ce n'est pas seulement la répétition d'une formule qui est remarquable, c'est l'idée même d'une répétition de la répétition, une tautologie désormais répandue dans le monde entier.

## DÉTOURNEMENT

### La source du bruit

Bien qu'il soit difficile de déterminer exactement la source du bruit, celle-ci est fortement marquée par la nature électronique de l'instrument qui l'a produit. Il est très rare d'entendre un son dont on puisse reconnaître la source en étant certain qu'elle n'est pas synthétique, ni transformée par quelque effet. Le bruit n'est plus un son acoustique légèrement bruité par l'amplification, mais un bruit fabriqué de toute pièce par la machine. L'échantillonneur laisse son empreinte sur le son, il est utilisé pour abîmer, retourner, défaire la source si elle n'est pas déjà électronique.

La techno esthétise le bruit intégral, puissant, indésirable, parasite et inharmonique, celui qui supporte toutes les définitions répertoriées par Robert Murray Schafer<sup>134</sup>. Le hardcore, c'est le tout électronique. Un parti pris de l'artifice radical, même si ce n'est pas nouveau. De Herbert Eimert à Jean-Michel Jarre, l'électronique a été utilisée de diverses manières, supportant des projets esthétiques et idéologiques opposés. Le hardcore file dans la direction du bruit, de la machine, de l'électronique dans ce qu'elle a apparemment de plus inhumain. Le bruit implacable, régulier, oppressant, triomphant.

### Détournement + récupération

Les compositeurs en résidence à l'IRCAM ou au GRM vont jusqu'à participer à l'élaboration des instruments, en l'occurrence à la conceptions de programmes parfois dédiés à une seule œuvre. Ces pratiques trouvent leur origine dans la culture de l'écrit, et on ne trouve rien de semblable dans la techno. Les compositeurs formulent une demande précise qui vient de la pratique de l'écriture, de la faculté d'abstraction développée dans l'apprentissage de la musique savante. La technologie est soumise à l'écrit, obéit à une intention génératrice. Bien sûr, il arrive qu'il y ait des déviations dues à l'influence de la machine, mais la démarche de Pierre Boulez — une référence incontournable — est de mettre la technologie au pas, servilement au service de la création. Dans la culture savante, la présence d'un interdit surplombe les rapports entre technologie et création : on ne doit pas utiliser un instrument que l'on ne maîtrise pas.

Il y a chez Pierre Schaeffer une remise en cause de cet interdit, tandis qu'il est encore renforcé à Cologne. « Accepter d'être dérouter » sont ses termes. Ce hiatus est à l'origine de la profonde divergence qui oppose, aujourd'hui encore, l'IRCAM et le GRM.

Les musiciens de techno ne se donnent pas les moyens de concevoir eux-mêmes les instruments correspondant à leur désir. Leur attitude est « pragmatique » et implique une soumission implicite à la technologie. Ils n'attendent ni ima-



ginent une technologie qui permette de nouvelles réalisations, mais se servent de ce qui existe et poussent l'instrument à exprimer une inspiration qui évolue parallèlement à l'évolution technologique. Dans les périodes les plus créatives, il y a interaction entre nouvelles technologies et création musicale. Il arrive que les musiciens de techno n'utilisent la machine que pour reproduire des modèles sans variation importante ; la méthode qui reste la plus féconde est celle du détournement, dans un contexte où les fabricants cherchent avant tout à profiter du désir d'imitation.

Depuis quelques années, les constructeurs d'instruments électroniques se soucient de coller à la demande des musiciens de techno, ou du moins à ce qu'ils en imaginent. Chaque grand constructeur a développé une gamme d'instruments qui vise spécifiquement les musiciens de techno. Les publicités en attestent, qui utilisent des graphismes à la mode, du type de ceux qu'on trouve sur les flyers.

Les constructeurs visent le marché des suiveurs, c'est-à-dire le plus grand nombre, en décrivant sommairement les caractéristiques de la musique techno réduite à des clichés : « *gros sons de basses, filtres puissants, nappes analogiques, séquences acides...* ». Le marché des instruments électroniques est désormais saturé de ces instruments « *orientés techno, rap, house, etc.* » Ceux qui désirent reproduire une musique ayant fait ses preuves ont l'embarras du choix. Cet aspect n'est pas propre à la techno, mais était déjà répandu dans l'univers du rock, où, par exemple, on achète la même guitare que celle de son guitariste favori dans le but de jouer les mêmes notes avec le même son. Les luthiers payent très cher des guitaristes célèbres pour qu'ils posent sur leurs publicités. Néanmoins, les instruments électroniques n'ont pas un intérêt visuel comparable à la guitare, et le geste du musicien n'a rien de spectaculaire. Qui plus est, la techno ne fabrique pas encore des stars susceptibles d'être utilisées pour vendre des instruments. Les fabricants se contentent donc pour l'instant de décrire le résultat sonore dans ce qu'il a de plus superficiel et insistent particulièrement sur deux aspects : la convivialité et la référence implicite à des instruments « légendaires » plus anciens, telle la TB 303.

### **Souplesse d'utilisation des instruments**

La valeur des instruments électroniques s'évalue selon plusieurs critères. L'un d'entre eux est la souplesse d'utilisation. Un synthétiseur comme le *Yamaha DX7* est un bon exemple de souplesse. Des musiciens d'horizons très différents l'ont utilisé. En revanche, certains instruments sont conçus pour des styles musicaux bien déterminés, et produisent un éventail de sons relativement réduit. C'est l'articulation des fonctions entre elles, les capacités de synthèse et la mémoire interne qui font la souplesse d'un instrument. La *Groovebox* de *Roland* est un exemple d'instrument destiné à produire de la techno, et seul le public ciblé achète cet instrument. C'est le contraire d'un instrument « ouvert », et on peut y voir plusieurs traits caractérisant les constructeurs : c'est une incitation à reproduire les mêmes formules, en

restant dans un style que le fabricant contrôle ; un instrument limité lasse rapidement le musicien, ce qui va le pousser à en acheter un nouveau. En fait tous les instruments peuvent être détournés avec plus ou moins de bonheur. Pour innover avec un instrument « raide », il faut avoir une grande imagination et une ingéniosité certaine.

### **Echantillonnage et industrie**

Des cédéroms d'échantillons sont massivement vendus aux possesseurs d'échantillonneurs et d'ordinateurs. Ces cédéroms contiennent des sons classés par style, destinés à être utilisés comme échantillons au sein de compositions. Leur avantage est d'être formatés à cet effet, donc plus faciles à traiter. Les sons sont également libres de droits, or il faut savoir que certains artistes ont intenté des procès à des musiciens qui empruntaient de manière trop explicite leurs compositions. Au delà de ces points positifs, l'existence de ces cédéroms est en fait un détournement complet du principe de l'échantillonnage. Il s'agit ni plus ni moins d'un formatage de sons par l'industrie musicale, transformant l'échantillonneur en simple banque de sons dont ces cédéroms seraient des recharges. Les adeptes les plus créatifs de l'échantillonneur répugnent à utiliser ces produits et persistent à emprunter leurs sons où bon leur semble, et persisteront tant qu'il sera possible d'échantillonner à partir de n'importe quelle source. Ces cédéroms sont le fruit d'une industrie qui cherche à créer de la demande tous azimuts, et le formatage n'a de prise que sur ceux qui ne s'aventurent pas au delà des chemins défrichés.

L'évolution technologique de la techno est un jeu du chat et de la souris entre fabricants et musiciens techno. L'instrument techno majeur que fut la TB 303 n'était pas du tout destiné à produire ce type de musique, et n'était pas non plus un instrument « ouvert ».

« *A sa naissance, l'objet technologique naît avec une norme. En 1981, Roland sort la boîte à rythmes TB 303 afin que les musiciens produisent facilement des sons de basses jazz et funk. Deux ans plus tard, Chris & Cosey, duo électronique issu des maîtres de l'indus Throbbing Gristle, détourne la TB 303 pour incarner par des boucles obsédantes et suraiguës les fantômes de leur titre "Dancing with ghosts" ».*<sup>135</sup>

Puis la techno s'est entichée du son acide de cet instrument et l'a détourné. Les fabricants ont réagi au bout de quelques années, non pas en réactivant la production de cet instrument, mais en créant des clones numériques, parce qu'il était désormais impossible d'utiliser les mêmes composants<sup>136</sup>. La vogue est aux synthétiseurs analogiques vintages<sup>137</sup> désormais sur le marché de l'occasion et les fabricants en sont réduits à concevoir des synthétiseurs numériques imitant le mieux possible les synthétiseurs analogiques. Ils font de leur mieux pour abuser du fétichisme analogique des musiciens techno.



## Conflit avec la machine

Alors que les éditeurs en informatique musicale s'acharnent à concevoir des logiciels de plus en plus performants, les musiciens de la scène hardcore persistent en majorité à jouer sur des ordinateurs complètement obsolètes.

*« Atari symbolise la technologie informatique bon marché que nous utilisons. Servez-vous des rebuts de l'ennemi ! »*<sup>138</sup>

Le matériel *hardware* original a donc cessé d'être produit (de même que les clones éventuels) et le développement *software* est devenu résiduel ; seuls quelques inconditionnels élaborent des logiciels circulant confidentiellement. Les musiciens continuent à travailler sur de petites machines largement dédiées au jeu. Il n'est pas inintéressant de remarquer la capacité des appareils de jeu à se transformer en instruments de musique.

Accidents, incompatibilités et bogues informatiques font le quotidien des musiciens de techno en prise avec un équipement souvent bon marché. L'ordinateur est un environnement instable et ardu pour qui n'est pas familier avec l'informatique. Plus généralement, les instruments électroniques ont un fonctionnement interne inaccessible et réservé aux spécialistes de l'électronique. En conséquence de quoi le musicien se contente de l'interface plus ou moins conviviale de l'instrument dont il veut tirer la substance. Les premiers sons que l'on obtient sont les sons pré-programmés, des sons qui imitent les instruments acoustiques avec une fidélité très relative. Non seulement ils sont insatisfaisants techniquement, mais de plus ce ne sont pas du tout les sons bruiteux que recherche le musicien de hardcore. Les sons synthétiques sont pauvres, proche de sinusoides, et le musicien veut un son riche au sens de Russolo : gonflé d'harmoniques et d'inharmoniques. Pour arriver à ses fins, il doit nécessairement pousser la machine dans ses derniers retranchements en utilisant des procédés de ré-injection, de distorsion, de mise en boucle, d'accélération ou de décélération, de transposition dans les fréquences extrêmes, etc. Manipulations qui sont aux limites des capacités des machines et leur causent parfois même des dégâts, en particulier pour les fragiles synthétiseurs analogiques. Les ratées de la machine, le bruit comme accident : *« J'aime bien les trucs accidentels dans la musique, les sons qui ne sonnent pas bien, qui ne sont pas dans le rythme. Quand la machine se plante, il se passe des choses intéressantes ! Et puis j'essaie de capturer mes instants de spontanéité ; je ne veux pas que ce soit figé. »*<sup>139</sup>

L'histoire de la musique électronique est marquée depuis ses débuts par le détournement, volontaire ou non, de l'instrument, de Schaeffer qui transforme un objet destiné à conserver le son en instrument de création musicale (le disque, puis la bande magnétique) aux synthétiseurs et échantillonneurs actuels.

## Le sound system

À l'origine, l'expression anglo-saxonne « *sound system* » désigne l'équipement utilisé par les amateurs jamaïcains de dub et de raggae lorsqu'ils organisent des fêtes, qui peuvent à plusieurs titres être considérées comme des ancêtres de la rave. Le sound system permet de diffuser une musique sur support préenregistré à une puissance sonore suffisante pour satisfaire une foule en plein air. Il se compose de platines, de table de mixage, d'amplificateurs, d'enceintes et d'un groupe électrogène. Car le plus important est là : il doit être entièrement autonome et mobile. Comme le fait remarquer Hillegonda Rietveld<sup>140</sup>, dans une période où la musique fait l'objet d'une répression, un gramophone et une caisse pleine de disques sont plus aisés à transporter qu'un groupe au complet. D'où le parallèle possible entre les fêtes clandestines où les résistants à l'occupation nazie écoutaient du jazz et de la jungle (« musique non-aryenne »), les fêtes jamaïcaines sous un régime militaire qui interdisait le raggae, et, évidemment dans des conditions moins extrêmes, les raves interdites par les autorités anglaises et françaises. Le sound system réunit une technologie récente dans un camion pour diffuser le plus fort possible la musique interdite de cité. Le matériel, conçu pour être utilisé dans des salles de spectacle, est bringuebalé par monts et par vaux pour apporter aux danseurs le dernier bruit technologique ultra puissant. Les enceintes font d'ailleurs quasiment l'objet d'un culte. Leurs formes impressionnantes sont représentées sur les flyers. Certains sound systems décorent, « customisent », les enceintes, surtout les boomers qui émettent les pulsations gravés. Le danseur n'aime rien autant que de se sentir tout petit face à une muraille d'enceintes, là où le son devient palpable, traverse le corps. L'enceinte est devenue un instrument musical, visuel, focalisant l'attention du danseur.

## Détournement par le DJ

Au commencement de la techno, il y a eu détournement des instruments, parce que le DJ utilise les platines comme un instrument de création en variant la vitesse de rotation, en pratiquant le scratching, manipulations auxquelles les constructeurs ont adapté leurs matériels. Les tables de mixage sont, elles, utilisées hors de leur fonction initiale quand les musiciens pratiquent la ré-injection du son, provoquant des larsens dans les infrabasses, ou pour démultiplier la saturation des pistes sonores. Le matériel est utilisé aux limites de ses possibilités.

Le disque est utilisé de plusieurs manières puisque, indépendamment du son gravé dessus, il est utilisé comme matière sonore et comme instrument lorsqu'il est scratché. Il est à la fois la reproduction à des centaines d'exemplaires d'une même musique, mais aussi un « acétate »<sup>141</sup>, c'est-à-dire un disque unique, produit pour un seul DJ, certain que son morceau sera joué par lui seul. Faire presser un enregistrement sur un seul disque, c'est consacrer le vinyle comme support suprême de la techno. D'instrument de reproduction par excellence, le vinyle devient paradoxa-



lement dans ce cas garantie de singularité. A cause de sa fragilité, l'acétate ne peut être joué qu'une dizaine de fois au faîte de sa qualité, ce qui renforce le caractère immédiat et unique du mix techno.

### Réappropriation - recyclage

*« Il n'y a pas de différence esthétique entre une guitare et un synthétiseur ou une boîte à rythmes : ce sont des outils de production du son. Le sampler [échantillonneur en anglais] est d'une nature différente : c'est un outil de reproduction du son, mais dont la finalité n'est pas la fidélité. C'est la rupture majeure des nouvelles musiques : faire d'outils de reproduction (samplers, platines) des vecteurs de nouvelle production. »*<sup>142</sup>

Pas besoin d'une description technique de l'échantillonneur pour montrer qu'il est un instrument ouvert par essence. Il est à la fois neutre parce qu'il laisse une totale liberté au musicien (toute matière sonore le traverse), et orienté parce qu'il modifie le son lui-même, prête à des manipulations contre nature, et surtout parce qu'il transforme la signification de l'échantillon.

L'échantillonneur est vanté comme un méta-instrument contenant tous les autres en lui : plus besoin de s'acheter tel instrument cher ou introuvable, il suffit d'aller chercher les sons déjà fixés et utilisés par un musicien. C'est le raisonnement le plus courant et le plus basique. L'échantillonneur est réduit à une banque de sons potentiellement illimitée.

L'échantillon est comparé à un *ready made* par John White<sup>143</sup> en référence à Duchamp. Utiliser l'échantillonneur, c'est ouvrir la boîte de Pandore...

Le détournement de l'échantillonnage ne va pas sans une forme de parasitage. L'échantillon est transformé par la machine, même la plus « fidèle », à cause de la conversion numérique. Comme le fait remarquer le DJ Jérôme Pacman, « on chope sur le sampler trois notes de piano, on les met à l'envers, on les retourne à l'endroit. Ce ne sera plus un son de piano. »<sup>144</sup>

Coller un échantillon dans un contexte différent produit un bruit né de la collision d'objets hétérogènes. La signification est perturbée, transformée dans la direction du bruit.

### Détourner et révéler la machine

Le hardcore fait mugir la machine, lui fait émettre des sons pour lesquels elle n'est pas conçue.

*« La machine se fait enfin entendre à une large audience et dévoile sa véritable nature. [...] La machine peut enfin s'exprimer, corps sans âme, Prométhée déchaîné, qui hurle sa longue solitude industrielle, hurlements des ténèbres de la souffrance glacée des espaces infinis et inorganiques. »*<sup>145</sup>

Le hardcore véhicule une pensée nihiliste, pessimiste et anti-positiviste par opposition au reste du mouvement techno. La machine est vécue comme un traumatisme, parce que la confrontation ne semble pas tourner à l'avantage de l'homme. Entre altérité et fusion avec la machine, le musicien est en proie au doute, puis bascule dans une relation sadomasochiste, voulant faire « hurler » la machine, et, en fin de compte, se détruisant les oreilles.

### Contre la technologie propre : stratégies de salissure

L'utilisation des filtres est généralisée dans la techno. C'est le corollaire du son acide. C'est le moyen le plus simple et immédiat de transformer le son. Les synthétiseurs grand public ont des sons pré-programmés au timbre peu séduisant, puisque sensés ressembler à des instruments traditionnels. Le timbre de ces sons est toujours très pauvre, toujours plus proche d'un son sinusoïdal que d'un instrument réel. Ces sons sont néanmoins utilisés comme point de départ, parce que tous les synthétiseurs ne permettent pas de créer un son de toute pièce — d'autant que cela peut paraître fastidieux à beaucoup de musiciens. Le filtrage permet de détourner n'importe quel son à hauteur fixe pour en faire un son acide, c'est-à-dire un bruit.

Les réglages, filtres en tous genres et effets divers se multiplient sur toutes les machines dans le seul but de fuir la hauteur. La vogue actuelle des filtres est telle qu'ils équipent désormais les échantillonneurs grand public : « *Les versions récentes de ces machines intègrent des fonctions dignes des bons synthétiseurs : filtres résonnant, FM, modulateurs d'amplitude, ou même des effets Lo-Fi (dégradation volontaire du son) des distorsions pour les musiques à tendance "industrielle", sans oublier les multi-effets de plus en plus complets. En techno, il est évident que l'on bénéficiera grandement de toutes actions possibles sur les paramètres en live. Certains samplers conçus récemment sont orientés dans ce sens et sont proches du synthé analogique.* »<sup>146</sup>

Les fabricants s'engouffrent dans la brèche et collent à la demande en un rien de temps. La dialectique entre froideur digitale et chaleur analogique, haute technologie et son sale est parfaitement intégrée par les industriels. Le détournement est neutralisé, le bruit est socialisé. Mais il faut reconnaître que la salissure de l'industrie ne sonne pas tout à fait comme la salissure industrielle. Les effets « Lo-Fi » et autres distorsions agissent comme des compresseurs, c'est-à-dire qu'ils écrêtent et égalisent le bruit ; ce qui revient à normaliser et à rationaliser le bruit, une action antinomique avec les principes vitalistes du bruitisme italien, les seuls que l'on retrouve un tant soit peu dans le hardcore. La déformation du son est contrôlée et perd son agressivité. La guitare électrique a connu la même évolution. Il y a des sons de guitares saturées qui passent à la radio et d'autres non, parce qu'ils n'utilisent pas ces effets compresseurs. Le son sale semble répandu, mais il est édulcoré par l'industrie, qui anticipe parfaitement le désir qu'ont beaucoup de jeunes de jouer au rebelle... mais pas trop.



## CONCLUSION

### *Avenir du bruit*

Le bruit jaillit de petites machines bidouillées dans un studio composite, emplit les hangars désaffectés et les clairières, puis les clubs à la mode, et finira par être vendu au rayon disque compact du supermarché, entre le poisson et les chaussettes. Le rock a introduit la salissure du son musical par l'amplification électrique ; puis le rap a habitué nos oreilles à entendre une bande son urbaine (sirènes de police, détonations d'armes à feu, bruits de moteurs) incluse dans la musique. La techno, elle, répand le bruit abstrait dans la musique populaire au point d'en chasser parfois totalement le son musical traditionnel. Trop d'enjeux reposent sur la hauteur pour qu'elle puisse disparaître des itinéraires prospectifs, mais elle doit désormais composer avec ce nouvel arrivant dans l'espace des musiques non savantes.

Les musiciens du hardcore ont découvert avec le bruit un nouveau domaine d'expression ; grâce aux instruments électroniques bon marché, un moyen de créer de manière autonome, avec un minimum de contraintes, et même, dans le cas des tribus, un mode de vie alternatif. La provocation ne dure qu'un temps puis est avalée par l'insatiable appétit récupérateur de l'industrie des loisirs, ou alors elle est étouffée par la répression qui s'amorce. L'Etat dit oui à une techno qui respecte les lois (en matière de sécurité, de drogue, d'économie de marché, et de droits d'auteur), mais réprime sévèrement ce sur quoi il n'a aucun contrôle. Une grande partie du mouvement techno a déjà intégré ces critères, mais le mouvement des free parties ne s'y résout pas, et glisse sur la pente de la marginalité.

Le bruit est un état transitoire, un espace interstitiel entre l'acceptable et l'inouï. Aucune musique ne garde intacte sa capacité à provoquer, et si le contexte paramusical de la techno change, ce qui ne manquera pas d'arriver, son bruissement cessera d'être subversif.

La techno est un bruit total, un bruit dans tous les sens du terme. Bruit pour ceux qui ne l'aiment pas, mais aussi pour les amateurs qui affirment leur goût pour ce paradoxe. Bruit parce que c'est trop fort ; parce que c'est trop aigu ou trop grave ; bruit parce qu'il n'a pas de notes ; bruit produit par des machines, à l'opposé d'une représentation platonicienne de la nature ; bruit parce qu'il perturbe l'ordre social et — pour un temps — les logiques commerciales.

D'une certaine manière, le bruit est une manière de réenchanter le musical. La techno est le penchant populaire de la musique concrète, non pas seulement en terme d'usage de nouveaux instruments, mais dans la volonté de laisser travailler le

bruit, de laisser surgir un son inouï, mystérieux et sur lequel le contrôle du créateur n'est pas total. L'élaboration de la musique ne se fait plus en terme de compétence, de maîtrise absolue. Les timbres des instruments acoustiques sont suffisamment connus pour ne plus émerveiller. Dans la techno, le bruit est gratuit, et laissé à l'état brut<sup>147</sup>, non pas métonymique, mais se suffisant à lui-même. Le bruit traverse le musicien et frappe directement l'auditeur par son étrangeté. Le jazz et le rock sont constitués de sons maîtrisés par leurs auteurs, et ce contrôle total démythifie le son.

D'où parfois ce fétichisme d'un bruit tout-puissant qui se manifeste par une intensité sonore au caractère totalitaire. Sans ramener le débat au plan politique, ce bruyant excès témoigne d'une limite sur laquelle se place inconsciemment la techno, et en particulier le courant hardcore. Le bruit fascine et est adoré, entre autre, parce qu'il est danger, transgression, parce qu'il fait (le) mal. Le mouvement techno cherche continuellement à se disculper de l'accusation qui lui est faite par les mass médias et les pouvoirs publics d'inciter à la consommation de drogue. Si la drogue n'est pas le corollaire de la techno, cette dernière a en revanche un comportement autodestructeur indiscutable dans son usage du bruit. Les niveaux sonores des raves sont néfastes pour tout le monde : musiciens, public, organisateurs compris. Huit heures passées dans une rave suffisent parfois à endommager le système auditif, et le mouvement techno dans sa globalité ne peut sincèrement se donner une image correcte.

Le hardcore ne cherche visiblement pas à être politiquement correct, mais au contraire, par le mode de vie qu'il inspire, affirme un désir de s'affranchir de règles aussi importantes que celles qui concernent le travail, la consommation de drogue, ou le nomadisme. Les tribus voyagent constamment, leurs membres sont autonomes alors qu'ils n'exercent pas un travail comptabilisable puisqu'il s'inscrit dans une économie parallèle proche de l'autogestion. A aucun niveau les pouvoirs publics n'ont de prise sur le phénomène. Cette indépendance peut bien être rejetée, elle pose par son existence des questions à la société telles que le contrôle du destin individuel et le droit au plaisir par l'abus de drogue et de décibels.

La free party est un moment du bruit, une étape dont la mutation suivra corrélairement les dispositions des autorités politiques à son égard. La free party existe telle quelle dans un rapport de force donné. Si la situation n'évolue pas, ou si les pouvoirs publics adoptent une position plus tolérante, le son des free parties sera tôt ou tard avalé par l'industrie du disque, isolant encore un peu plus les partisans du bruit sans compromis. Mais si la répression s'accroît, le son se radicalisera encore davantage, portant le bruit vers de nouveaux horizons.

Pourquoi la techno hardcore est-elle si bruyante ? La réflexion a surtout consisté à cerner le concept de bruit, c'est-à-dire de distinguer une typologie des bruits, en insistant simultanément sur le caractère profondément subjectif de la signification du mot bruit. Au bout du compte, les pistes ne sont qu'ébauchées quant à la



cause du désir pour le bruit. Le stade de la description est atteint, reste l'explication puis la compréhension, pour paraphraser Paul Ricoeur <sup>148</sup>. Sur le plan musicologique, la focalisation sur le bruit remet à plus tard un travail sur la structure globale du matériau musical et l'organisation de la successivité temporelle.

### **Du bruit au plaisir du répété**

La découverte des instruments électroniques a été l'occasion de libérer la musique du « son musical », d'émanciper et d'esthétiser le bruit. Mais l'instrument électronique est aussi et avant tout une machine qui donne parfois l'impression de se suffire à elle-même. On appuie sur un bouton et le son sort et se déploie tout seul. La boîte à musique n'est pas qu'une machine, elle est également une boîte magique. Dans sa volonté de dominer à tout prix la machine, l'homme révèle sa fascination et sa crainte d'être tout petit devant elle. Loin de l'influence cartésienne (« nous rendre maîtres et possesseurs de la nature ») <sup>149</sup>, les musiciens de techno se laissent volontairement dévorer par la machine, acceptent et jouissent de ses pouvoirs contre-nature, en premier lieu de la régularité obsessionnelle.

D'où la répétition implacable de la musique techno, répétition d'un nouveau genre, se détachant radicalement de la répétition humaine des musiques populaires. Le bruit était déjà provocation, la répétition dévoile, elle, la nature de la technique moderne, une provocation monstrueuse des énergies naturelles selon Heidegger : « Ainsi la technique moderne, en tant que dévoilement qui commet, n'est-elle pas un acte purement humain » <sup>150</sup>. Cette fascination n'est pas sans poser problème, en particulier autour du fantasme d'une musique totalitaire et de la démission apparente du sujet-auteur.

Le mouvement techno offre l'exemple d'une relation originale entre production et réception de par l'intention initiale et utopique qui l'anime : briser les frontières entre ces deux catégories et affirmer que tout le monde peut faire de la techno ; organiser des événements où le public ne se comporte pas comme consommateur, mais également comme participant d'un spectacle. Le raver vit une expérience dont la musique est le centre et le fil conducteur.

Les musiciens de techno sont également des ravers qui désirent retrouver par la musique une ambiance, un vécu lié à la musique et à la situation. La réception ne peut donc que nous éclairer sur la production d'une telle musique et sur la motivation des musiciens.

Si la techno est une musique de l'effet, il faut mettre en rapport les découvertes de la psychoacoustique et les intuitions des musiciens de techno, notamment les moyens que ces derniers mettent en œuvre au niveau de la spatialisation pour créer des illusions acoustiques.

L'étude de la Forme en techno ne peut se faire sans celle des conditions particulières de réception de la musique, expérience d'abord vécue par le musicien

en tant que récepteur, qui construit sa musique selon un principe de répétition régulière, pour la répétition d'un vécu qui est plaisir. Les ravers et les musiciens ne manquent pas de rappeler ce but au parfum indécent, et dont le commentaire fait souvent défaut en musicologie. Dans le cas de la techno, il n'est pas possible de contourner cette sensation dont le caractère tabou remonte à Platon, et qui s'est poursuivie jusqu'à notre époque, notamment à travers la condamnation sans équivoque d'Adorno (jouissance « culinaire » ou « pornographique », « de conception philistine » <sup>151</sup>).

L'hypothèse que la répétition est un moyen pour la musique de dépasser le modèle du langage, comme le suggère Stockhausen en faisant le rapport entre la répétition et l'impossibilité de faire une phrase <sup>152</sup>, mérite d'être développée. La technique est au centre de la problématique d'un plaisir du répété, mais aussi un point de clivage.

« Qu'importe l'imperfection de nos langages si nous sentons et faisons sentir profondément l'infinie puissance d'une unique évolution qui nous emporte, nous et nos créations, qui sont comme une autre chair de notre chair. » <sup>153</sup>



## LEXIQUE

Bruit blanc	Son comportant l'ensemble des fréquences simultanément. Egalement appelé « souffle », c'est par exemple le son que l'on obtient lorsqu'on règle une radio entre deux stations.
Bruit coloré	Bruit blanc filtré, dont on ne ne reste qu'une bande de fréquences. Le mot coloré est employé par analogie aux champs de fréquences perçus par la vue.
Dance-music	Musique destinée à être écoutée en dansant. La Dance-music peut aussi bien être très commerciale que réservée au public initié des clubs à la mode. On peut classer dans ce grand ensemble le disco, le funk, la house et la techno.
DJ	Abréviation de Disc Jockey, musicien qui mixe deux ou trois platine vinyles en même temps. Personnage central de la rave, il est aussi présent dans les clubs et sur certaines radios.
EBM	Abréviation d'Electronic-Body-Music. Courant musical initié par le groupe allemand Kraftwerk dans les années 70 et ayant atteint sa plus grande audience à la fin des années 80 avec des groupes comme Front 242 et Frontline Assembly.
Échantillonneur	« Sampler » en anglais. Instrument électronique permettant d'enregistrer et de numériser un son, puis permettant de le retravailler de diverses manières, par exemple : changer la hauteur, la durée, le timbre ; mettre en boucle, etc. C'est un instrument très prisé par les non-musiciens qui peuvent se servir à volonté des sons existants et se les approprier. C'est l'instrument du recyclage par excellence.
Electro-acoustique	Musique utilisant cette technique pour la production des sons destinés à l'écoute directe (synthétiseur) ou différée (enregistrement sur bande magnétique).
Fanzine	Contraction de « fanatique » et de « magazine ». Périodique généralement irrégulier, sans dépôt légal, édité par un ou plusieurs amateurs qui se chargent eux-mêmes de la distribution. Ils sont le plus souvent construits sur le modèle des magazines de rock : entretiens avec les artistes ou acteurs du mouvement, dossiers sur tel groupe, critiques de disques, annonces de labels, distributeurs de musique, et liste de contacts.
Flyer	Support en carton ou en papier annonçant une rave.

Free party	Rave gratuite où il n'y a pas de droit d'entrée mais des donations laissées à la libre appréciation des participants.
Hardcore	Littéralement « noyau dur ». Courant de la techno rapide et agressif.
Home studio	Studio d'enregistrement à domicile. De plus en plus de musiciens amateurs ou professionnels s'équipent d'un <i>home studio</i> pour travailler chez eux avec une plus grande liberté. Les équipements de base sont : le séquenceur, l'échantillonneur, la table de mixage, le synthétiseur, les effets et l'expandeur.
House	Musique de danse légèrement antérieure à la techno et qui s'en distingue par l'usage fréquent de voix dans la lignée des musiques noires américaines de dance. La musique est basée sur des instruments électroniques et est diffusée dans les mêmes réseaux que la techno, à laquelle elle est souvent assimilée.
Infoline	Numéro de téléphone indiqué sur les flyers qui permet, au dernier moment, d'obtenir le lieu exact de la rave.
Indépendant	Signifie qu'un label n'est pas intégré au réseau des Majors et des institutions de l'état.
Industriel	Courant musical expérimental issu du rock et du mouvement happening, basé essentiellement sur une instrumentation électronique produisant une musique agressive et dérangeante, mêlée à un message cherchant à susciter la controverse.
Label	Entreprise de production d'œuvres enregistrées sous forme d'album commercialisable. Se dit à la fois pour des maisons de disque indépendantes et pour des amateurs produisant des disques à très petite échelle.
Live-act	Mode de jeu en direct qui consiste, dans une rave, à diffuser une musique originale par un compromis entre improvisation et séquences préenregistrées.
Major	Maisons de disque multinationales ainsi dénommées parce qu'elles se partagent 90 pour cent du marché mondial du disque. Elles sont actuellement au nombre de cinq : <i>Polygram</i> , <i>Sony</i> , <i>Thorn EMI</i> , <i>Time Warner</i> et <i>BMG</i> .
MIDI	Abréviation de <i>Musical Instrument Digital Interface</i> . Langage numérique permettant aux instruments d'échanger des informations telles que la synchronisation, le pilotage d'un instrument par un autre et le contrôle des traitements.



Mix	Dans cet ouvrage, « mix » est à comprendre comme le jeu du DJ sur les disques. Il s'agit de mélanger deux disques ou plus, en accordant les tempi, de façon à créer une musique originale dans un continuum sonore.
Musique concrète	Musique construite à partir de matériaux sonores préexistants, enregistrés puis soumis à diverses transformations.
Punk	Sous-genre du rock apparu en 1976 au Royaume-Uni. Musique très agressive, aux tempi rapides, au son saturé et sale, traduisant une révolte violente et nihiliste contre la société. Son influence se fait toujours sentir aujourd'hui.
Rave	Événement où la techno est diffusée dans un lieu récupéré et ponctuel. Une rave ne peut par définition avoir lieu dans un club. <i>To rave</i> signifie « délirer » en anglais.
Raver	Amateur de techno qui se rend en rave
Rock	Abréviation de <i>Rock and Roll</i> , musique populaire née au milieu des années 50 aux USA, et largement répandue depuis dans le reste du monde. Le prototype de la formation rock est le groupe avec chant, guitare, basse et batterie. Rock et pop-music sont synonymes dans le langage courant.
Scratching	Production de son parasite par frottement irrégulier du diamant sur le sillon. Le son produit possède une élasticité et une grande dynamique. Les rappeurs sont les premiers à avoir utilisé cette technique. Le scratching a cet avantage de produire un son dont la dynamique est très étroitement en rapport avec le mouvement de la main.
Séquenceur	Système informatique, parfois incorporé aux instruments, permettant de piloter des séquences de musique numérisées. Sa fonction est, pour simplifier, celle d'un chef d'orchestre dirigeant des instruments électroniques.
Sound system	Matériel de diffusion de musique assez puissant pour permettre d'organiser une rave. Par extension, l'expression sound system désigne la tribu qui le possède.
Synthétiseur	Instrument électronique actionné par un clavier ou des potentiomètres et capable de produire un son à partir de signaux électriques numériques.
TB 303	Synthétiseur analogique monophonique conçu pour produire une ligne de basse dont le timbre est modifiable en temps réel par six potentiomètres. Commercialisé par le constructeur Roland sous l'appellation Bassline TB 303.

Techno	Musique de danse produite exclusivement par des instruments électroniques dont les caractéristiques sont la répétition régulière et la prépondérance d'une pulsation dont le tempo est généralement compris entre 140 et 200 battements par minute (BPM), et sur la quelle viennent se greffer plusieurs couches de sons électroniques régis par un principe de répétition.
Teknival	Festival de musique techno. Se distingue de la rave par sa durée d'une semaine environ et par le grand nombre de tribus participantes.
Tribu	Groupement d'individus dont le but est d'organiser des raves de manière autonome et non commerciale. Chaque tribu possède son propre sound system et ses DJs.



## BIBLIOGRAPHIE

### BRUIT

- ATTALI, Jacques : *Bruits*, Paris, PUF, 1977, 302 p.
- BOTTE Marie-Claire et CHOCHOLLE René : *Le bruit*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1984, 215 p.
- CASTANET, Pierre-Albert : Pop music et perception : dit et non-dit, in *La musique depuis 1945. Matériau, esthétique et perception*, Liège, Mardaga, 1996. pp. 25-42
- CASTANET, Pierre-Albert : *Tout est bruit pour qui a peur*, Paris, Michel de Maule, 1998
- FATUS, Claude : *Vocabulaire des nouvelles technologies musicales*, Paris, Minerve, coll. « Musique Ouverte », 1994, 223 p.
- LISTA, Giovanni : *Marinetti et le Futurisme, étude documentaire et iconographique*, Paris, l'Age d'Homme, 1977
- MÉRIC, Lison : *Le bruit - nuisance, message, musique*, Genève, Georg, coll. "Les dossiers de l'environnement", 1994, 124 p.
- MURRAY SCHAFER, Robert : « Glossaire du paysage sonore » in *Le paysage sonore*, Paris, Jean-Claude Lattès, 1979
- RUSSOLO, Luigi : *L'art des bruits*, [1913], traduit et préfacé par Giovanni Lista ; Paris, L'Age d'Homme, 1979
- TORDJMAN, Gilles : « Sept remarques pour une esthétique du sample », *Technikart* n° 20, Paris, mars 1998, pp. 58-59

### TECHNO

- AN-JU : *Techno*, Paris, Editions Hors Collection, 1998
- ANZ, Philipp et WALDER, Patrick : *Techno*, Zürich, Ricco Bilger, 1995, 283 p. [en allemand]
- BOREL, Vincent : *Ruban noir*, Arles, Actes Sud, coll. Babel, 1995
- BUSSY, Pascal : *Kraftwerk, le mystère des hommes-machines*, Nancy, Camion Blanc, 1996
- CHAMPION, Sarah (sous la direction de) : *Disco Biscuits*, Paris, Alpha Bleue Etrangère, 1998
- COLLIN, Matthew : *Altered state, the story of ecstasy culture and acid house*, London, Serpent's Tail, 1997
- DJ Akira : « Les fondateurs », *Keyboards*, Hors série n° 17, Paris, février-mars 1998, pp. 8-9
- DJ Akira : « Le guide des genres », *Keyboards*, Hors série n° 17 (Spécial Techno) Paris, février 1998, pp. 12-14
- DLISSKPRISSCVISSXKISS : « gravur » [entretien avec Jean-Pierre [?]] de l'entreprise Top Master], *TNT*, n° 35, Paris, février 1997, pp. 7-10
- GEISS, Michel : « Tempo et rythmes biologiques », *Keyboards*, hors série n° 17, Paris, février - mars 1998, p. 47

GEISS, Michael : « Le sampling : mode d'emploi », *Keyboards*, Paris, Hors série n° 17, Paris, février-mars 1998, pp. 26-28

GOUTTEBROZE, Marc : « Le Manifesto de Novembre 93 » [s. l.], [29.03.1998], URL: <<http://www.mygale.org/04/nyto/manifesto.html/>>, 1998

JFK, « Scan X » [entretien avec], *Coda magazine*, n° 37, Paris, octobre 1997, pp. 64-66

KRISSY, Kays : *Défoncé*, Paris, Alpha Bleue Etrangère, 1998

KOSMICKI, Guillaume : *Théorie et pratique de la transe dans la musique techno : le cas des raves des Bouches-du-Rhône*, Mémoire de Maîtrise de musicologie, Aix-en-Provence, Université de Provence, 1996

KYROU, Ariel : « Pour les minima technologiques », *Crash*, n° 4, septembre 1998, pp. 66-69

*La fête techno, approche sociologique, médicale et juridique*, [Actes du colloque des 5 et 6 juin 1997], Poitiers, co-édité par Le Confort Moderne, L'Espace Mendès France, et l'ARDIAMC Poitou-Charentes, 1997, vol. 1, 103 p.

*La musique techno - approche artistique et dimension créative*, [Actes du colloque des 22 et 23 janvier 1998], Poitiers, co-édité par Le Confort Moderne, L'Espace Mendès France, et l'ARDIAMC Poitou-Charentes, 1998, vol. 2, 72 p.

LELOUP, Jean-Yves : « Shamen » [entretien], *Coda magazine*, n° 28, Paris, décembre 1996, p. 74

MOCKINGBIRD, Minnie : « The Hacker et la techno : explorations », [entretien] *AIR*, n° 2, Grenoble, Décembre 1997, pp. 59-60

NANACATYL, Théo : « Tous dans l'immédia », *TNT*, n°002 (nouvelle série), Paris, octobre 1997, p. 1

OLAVE : « Fêtes sauvages, fêtes de sauvages », *Coda magazine*, n° 41, Paris, février 1998, p. 52

PROFESSEUR DIABOLIQUE : « tékhne », *Coda magazine*, n° 2, Paris, juin 1993, pp. 35-37

RENOULT, Jean-Philippe : « ils reviennent... les rockers », *Coda magazine*, n° 28, décembre 1996, Paris, pp. 58-60

RENOULT, Jean-Philippe : « Pierre Henry, son-phonie pour un homme seul » [entretien], *Coda magazine*, n° 31, Paris, mars 1997, pp. 28-31

RISTAT, Jean : « un voyage d'idées » [entretien avec Jérôme Pacman], *Digraphe*, n° 68, Paris, Mercure de France

RIETVELD, Hillegonda : « Pure bliss : intertextuality in house music », *Difference engine*, [s. l.], [27.04.1998], URL : <<http://www.finearts.yorku.ca/DE/rietveld.html>>, [s. d.]

SAUNDERS, Nicholas et DOBLIN, Rick : *Ecstasy, dance, transe and transformation*, San Francisco, Quick American Archives, 1996

[s. n.], « Antitek », *TNT* n° 31, Paris, octobre 1996, p. 1

[s. n.], « Au commencement », [site de l'association *Spiritak*], [24.03.1998], [s. l.], URL : <<http://www.mygale.org/04/nyto/>>, [s. d.],

[s. n.] *Dataide* n° 1, 2 et 3, Londres, [s. d.], [en anglais]



[s. n.] « Force 10 », *TNT*, n° 24, Paris, février 1996, p. 1

[s. n.] « keskelatekno ? », *TNT*, n°28, Paris, juin 1996, p. 1

[s. n.], *Autofubk AA*, [s. l.], p. 8

[s. n.], Présentation de l'INA / GRM [s. l.], [04.03.1998] URL : <<http://www.ina.fr/INA/GRM/presentation.fr.html>>, [s. d.]

« Techno, anatomie des cultures électroniques », *Artpress*, hors série n° 19, Paris, 1998

TOPHER : « Je fais du bruit », [site de l'association france-techno], [13.03.1998], [s. l.], URL : <[http://www.france-techno.fr/Home\\_Studio/bruit.html](http://www.france-techno.fr/Home_Studio/bruit.html)>

TOOP, David : *Ocean of sound - Aether talk, ambient sound and imaginary worlds*, London, Serpent's Tail, 1995

VEB, Romain : « Recette de cuisine », *Digraphe*, n° 68, Paris, Mercure de France, p. 53

WITTS, Dick : « Advice to clever children... », *The Wire*, n° 141, Londres, novembre 1995, pp. 32-35.

## SOCIOLOGIE et SOCIOLOGIE DE LA MUSIQUE

ADORNO, T. W. : *Introduction à la sociologie de la musique*, Paris, Contrechamps, 1994

ESCAL, Françoise : *Espaces sociaux, espaces musicaux*, Paris, Payot, 1979, 250 p.

FONTAINE, Astrid et FONTANA, Caroline : *Raver*, Paris, Anthropos, Coll. Ethno-sociologie poche, 1996, 112 p.

GHOSN, Joseph : « Du raver au sampler : vers une sociologie de la techno » in *L'homme et la société, revue internationale de recherches et de synthèses en sciences sociales*, Paris, L'Harmattan, n° 126, 1997, pp. 87-98

GUIBERT, Gêrôme : *Les nouveaux courants musicaux : simples produits des industries culturelles ?*, Nantes, Mélanie Sêteun, 1998, 144 p.

HAMPARTZOUMIAN, Stéphane : *Un hymne pour Epimêthêe — pour une sociologie de la musique techno*, [Projet de thèse en vue de l'obtention du D.E.A. de sociologie], Montpellier, Université Paul Valéry, 1997, 98 p.

McKAY, George : *DiY Culture, Party & protest in nineties Britain*, London, Verso, 1998

MOLIERE, Eric : « La musique techno comme fête musicale », in GREEN, Anne-Marie (ed.) : *Des jeunes et des musiques, Rock, Rap, Techno...*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », série « Musiques et champ social », 1997, pp. 217-258

RACINE, Etienne : « Les raves : des fêtes «bonnes à penser» », in *Paroles & pratiques sociales*, Paris, n° 56/57, 1998, pp. 32-44

TAGG, Philip : « From refrain to rave : the decline of figure and the rise of ground », in *Popular Music*, Cambridge University Press, XIII/2, 1994, pp. 209-222

## PHILOSOPHIE

ADORNO, T. W. : *Théorie esthétique*, [1970], Paris, Klincksieck, 1989, 464 p.

BEY, Hakim : *TAZ*, Paris, Editions de l'Eclat, 1997

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix : *Mille plateaux*, Paris, Minuit, Coll. Critique, 1980, 645 p.

DESCARTES, René : *Discours de la Méthode*, Paris, Flammarion : Garnier - Flammarion, [1966], 252 p.

FINKIELKRAUT, Alain : *La défaite de la pensée*, Paris, Gallimard, 1987

HEGEL, Friedrich : « Esthétique, III ». Cité par ADORNO, T. W., *Philosophie de la nouvelle musique*, Paris, Gallimard, 1962, p. 13

HEIDEGGER, Martin : « La question de la technique », (1953), in *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, 1958

HUIZINGA, Johan : *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, 1951

LAFITTE, Jacques : *Réflexions sur la science des machines*, (1932), Paris, Vrin, 1972

RICOEUR, Paul : *De l'interprétation*, Paris, Seuil, coll. Points, 1965

SHUSTERMAN, Richard : *L'art à l'état vif*, Paris, Minuit, 1991

SISSA, Giulia : *Le plaisir et le mal — philosophie de la drogue*, Paris, Odile Jacob, 1997

## MUSICOLOGIE

ADORNO, T. W. : *Philosophie de la nouvelle musique*, Paris, Gallimard, 1962, 222 p.

BARRIÈRE, Jean-Baptiste : *Le timbre, métaphore pour la composition*, Paris, Bourgois, coll. Musique / Passé / Présent, 1991, 564 p.

BOSSEUR, Jean-Yves : *Vocabulaire de la musique contemporaine*, Paris, Minerve, coll. « Musique ouverte », 1996, 197 p.

BOULEZ, Pierre : « Entre ordre et chaos », in *Harmoniques*, n° 3, Paris, Bourgois, mars 1998

CASTANET, Pierre-Albert : « Pop music et perception : dit et non-dit », in *La musique depuis 1945. Matériau, esthétique et perception*, Liège, Mardaga, 1996, pp. 25-42

CHION, Michel : *L'art des sons fixés ou la musique concrètement*, Grenoble, Nota Bene, 1991, 103 p.

CHION, Michel : *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, INA & Buchet/Chastel, 1983, 186 p.

CHION, Michel : *Musiques, médias et technologies*, [s. l.], Flammarion, coll. Dominos, 1994, 127 p.

DELALANDE, François : « La musique électroacoustique, coupure et continuité », [s. l.], [01.05.1998] URL : <<http://imac.u-paris2.fr/~monnet/son/sonora1196/delalande.html>>, 1996

DUFOURT, Hugues : « Timbre et espace » in BARRIÈRE, Jean-Baptiste [Textes réunis et présentés par] : *Le timbre, métaphore pour la composition*, Paris, Bourgois, coll. « Musique / Passé



/ Présent », 1991, pp. 272-281

GRYNSZPAN, Emmanuel : *La musique industrielle et son héritage, esthétique de la cruauté et ambiguïté idéologique*, [S. l.], 1997, 70 p.

HENNION, Antoine et MIGNON, Patrick (dirigé par) : *Rock, de l'histoire au mythe*, Paris, Anthropos, coll. « Vibrations », 1991, 284 p.

LLEDO, Eugène : *Répétition et musiques électrique populaires actuelles*, mémoire de Maîtrise de musique préparé sous la direction de Daniel Charles, Paris, Université de Paris VIII, 1989, 146 p.

NATTIEZ, Jean-Jacques : *Musicologie générale et sémiologie*, Paris, Bourgois, Coll. « Mudique/Passé/Présent », 1987

PIRENNE, Christophe : *Vocabulaire des musiques afro-américaines* [Paris], Minerve, coll. « Musique ouverte », 1994, 198 p.

SCHAEFFER, Pierre : *Traité des objets musicaux*, Paris, Le Seuil, 1966

SCHAEFFER, Pierre : *La musique concrète*, Paris, PUF, 1973

SHEPHERD, John et WICKE, Peter : *Music and Cultural Theory*, Cambridge, Polity Press, 1997

SHONO, Susumu : « Techno-éclectisme », *Contrechamps*, n° 11, Genève, L'Age d'homme, 1990, p. 81.

## PSYCHANALYSE

ANZIEU, Didier : *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard, NRF, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1981, 377 p.

KRISTEVA, Julia : *Le langage cet inconnu*, Paris, Le Seuil, coll. « Points », 1981, 305 p.

LECOURT, Edith : *L'expérience musicale — résonances psychanalytiques*, Paris, L'Harmattan, 1994, 300 p.

ROSOLATO, Guy : « Répétitions », *Musique en jeu*, n° 9 (Musique et psychanalyse), Paris, Seuil, novembre 1972, pp. 33-44

## PRINCIPAUX SITES WEB CONSULTÉS

[www.hyperreal.org/raves/](http://www.hyperreal.org/raves/)

[www.freetekno.org/](http://www.freetekno.org/)

[www.geocities.com/Pentagon/1123/](http://www.geocities.com/Pentagon/1123/) (Kanyar)

[www.france-techno.fr/](http://www.france-techno.fr/)

[www.urban75.com/](http://www.urban75.com/)

[www.nwnet.co.uk/n-23/spiral.htm/](http://www.nwnet.co.uk/n-23/spiral.htm/)

[www.pulsation.com/](http://www.pulsation.com/)

[www.c8.com/datacide/](http://www.c8.com/datacide/)

## MAGAZINES ET FANZINES TECHNO UTILISÉS

*Air* (Grenoble-Fr)

*Ambiances* (Paris-Fr)

*Autofubke* (Fr)

*Coda* (Paris-Fr)

*Le Communicateur* (Fr)

*Cyber* (Toulouse-Fr)

*Datacide* (London-UK)

*Demag* (Paris-Fr)

*EMC* (Paris-Fr)

*Envelope* (Wien-Aut)

*Ergo* (Paris-Fr)

*Frontpage* (Berlin-All)

*Groove* (Frankfurt-All)

*HK* (Soullans-Fr)

*House Attack* (Frankfurt-All)

*Kronicle Tribe* (Chateaufort-Fr)

*Liquid Lava* (Paris-Fr)

*Loop* (Essen-All)

*Magic Feet* (Bicester-UK)

*Mix Mag* (London-UK)

*Out soon* (Brussels-Bel)

*Play* (Paris-Fr)

*Remix* (Paris-Fr)

*Shimmer* (London-UK)

*Skreem* (Hampton-USA)

*Technikart* (Paris-Fr)

*Tekno Sphère* (Paris-Fr)

*Tendance* (Berlin-All)

*TNT* (Paris-Fr)

*Trax* (Clermont-Ferrand-Fr)

*XLR8R* (San Francisco-USA)

*You* (Paris-Fr)



Zipper (Paris-Fr)

Zivec (Praha-Tch)

## DISCOGRAPHIE SÉLECTIVE <sup>154</sup>

### Disque compact

(S. n.), *Kk in the mix*, [mix de divers compositeurs], Zwijndrecht (Belgique), Kk records, 1997

DJ Jeff, *Techno Tribe*, [mix de divers compositeurs], Paris, Fairway, 1995

PHUTURE : *Acid trax*, Trax Records, Chicago, 1986

SPIRAL TRIBE : *Breach the peace*, Big Life, Londres, 1992

### Cassette audio <sup>155</sup>

Ubik, *Ubik*, [Aix-en-Provence], [autoproduction], (s. d.)

Artek, *Le son de la machine*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

Heretics System, *Radikal*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

Furious, *Furious*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

Spiral Tribe, *Tecknival sinner*, (s. l.), [autoproduction], (s. d.)

## UN ABÎME ENTRE LES MUSIQUES...

### Conseil aux enfants doués

WITTS, Dick : « Advice to clever children... », *The Wire*, n° 141, Londres, novembre 1995, pp. 32-35.

En début d'année, *Radio 3* a envoyé des cassettes à Karlheinz Stockhausen. Les cassettes contenaient des musiques de Aphex Twin, Plasticman, Scanner et Daniel Pemberton. Puis, en août, un journaliste de la radio, Dick Witts, s'est rendu à Salzbourg pour rencontrer Stockhausen et lui demander son opinion sur la musique de ces quatre « technocrates ». [...]

Dick Witts : *Voulez-vous parler des musiques que nous vous avons envoyées ? C'est très aimable de votre part de les avoir écoutées. Avez-vous des conseils à donner à ces musiciens ?*

Karlheinz Stockhausen : Je souhaite que ces musiciens ne s'autorisent aucune répétition et aillent plus vite dans le développement de leurs idées et de leurs découvertes, parce que je n'apprécie pas du tout ce langage répétitif permanent. C'est comme quelqu'un qui bégaye tout le temps, et dont les mots ne sortent pas de la bouche. Je pense que les musiciens doivent utiliser des formes concises, et ne pas suivre cette psychologie à la mode. On ne doit pas agir ainsi : la musique est le produit de la plus haute intelligence humaine, et des sens les plus développés : les sens de l'audition, de l'imagination et de l'intuition. Et dès que cela devient un prétexte pour une ambiance, une atmosphère, comme on dit, ou utilisé dans un but très précis, alors la musique devient une putain, et on ne devrait pas laisser faire cela ; on ne doit pas satisfaire une demande et en particulier la demande commerciale. Ce serait terrible : c'est trahir la musique.

J'ai écouté attentivement le morceau « *Aphex Twin* » de Richard James : je pense que ça lui serait profitable d'écouter mon œuvre « *Le chant des adolescents* », qui est de la musique électronique avec la voix d'un jeune garçon chantant pour lui-même, parce qu'alors il arrêterait immédiatement ces répétitions post-africaines, et il se mettrait à changer les tempi et les rythmes, et il ne laisserait pas les rythmes se répéter s'ils étaient développés dans plusieurs directions et s'il n'y avait pas une logique dans sa succession de variations.

Et l'autre compositeur — musicien, je ne sais pas s'ils s'estiment compositeurs...

*Ils sont parfois qualifiés d'« artistes du son »...*

Non, vous les appelez « technocrates ». Il s'appelle Plasticman, et en privé, Richie Hawtin. Cela commence par 30 ou 40 — je ne sais pas, je ne les ai pas comptées —



quintes en parallèle, toujours les mêmes quintes justes, voyez-vous, passant de l'une à l'autre, puis formant des centaines de répétitions d'une petite section d'un rythme africain : dou-dou-doum, etc. Je pense qu'il lui serait profitable d'écouter « *Zyklus* » pour percussion, une de mes pièces pour percussionniste qui dure seulement 15 minutes, mais là, il aura du mal à comprendre les rythmes, et je pense qu'il lui viendra le goût pour les rythmes intéressants : non métriques et non périodiques. Je sais qu'il veut avoir un effet particulier dans les discothèques et autres, sur le public qui aime rêvasser avec ces répétitions, mais il devrait être très prudent, parce que le public l'ignorera rapidement pour quelque autre nouvelle drogue mise sur le marché. Il doit être très prudent et se défaire aussitôt que possible de la confiance qu'il place dans ce genre de public.

L'autre est Robin Rimbaud, Scanner, dont j'ai écouté les bruits de radio. Il est très expérimental, parce qu'il s'aventure dans un domaine sonore peu exploré par la musique. Mais je pense qu'il devrait transformer davantage ce qu'il trouve. Il laisse trop les choses à l'état brut. Il a un bon sens de l'atmosphère, mais il est encore trop répétitif. Faites lui donc écouter mon œuvre intitulée « *Hymnen* ». Il y a des sons concrets — un peu comme ceux qu'il trouve avec son scanner, vous voyez ? Mais je pense qu'il devrait apprendre l'art de la métamorphose, pour trouver des sons complètement inédits, comme s'il s'agissait d'une pomme sur la lune.

Il y a encore celui-ci : Daniel Pemberton. L'œuvre que j'ai écoutée comporte des boucles de bruit : il aime les boucles, l'effet de boucle, comme dans la musique concrète, que j'ai pratiquée en 1952, Pierre Henry et Schaeffer lui-même trouvaient des sons, tels ceux d'une casserole, ils en faisaient une boucle, puis la transposaient. Je pense qu'il devrait abandonner ces boucles ; c'est trop démodé. Vraiment. Il aime le rythme des trains, et je pense que quand il parvient dans un endroit tranquille, calme, son harmonie sonne à mes oreilles comme une harmonie « crème glacée ». C'est si kitsch ! Il devrait s'écarter de ces neuvièmes, septièmes et dixièmes parallèles : cherche donc une harmonie qui soit neuve, qui sonne Pemberton et comme rien d'autre ! Il devrait écouter « *Kontakte* », qui, de toutes mes œuvres, comporte le plus grand éventail d'harmoniques inhabituelles ainsi que des relations harmoniques très exigeantes. J'aimerais dire aux musiciens qu'ils devraient s'inspirer d'œuvres qui ont évité les nombreuses tentations et ont refusé de céder à ces facilités stylistiques en vogue...

Des portions de cet entretien ont été diffusées sur *Radio 3* en octobre dans le cadre des mini-séries consacrées aux Technocrates sur l'héritage musical de Stockhausen. Cette transcription est partiellement éditée sur papier avec l'autorisation de *Radio 3* et de *Soundbite Productions*. Les musiques commentées par Stockhausen sont « *Ventolin* » et « *Alberto Balsam* » d'Aphex Twin ; l'album « *Sheet one* » de Plasticman ; « *Micrographia* », « *Dimension* » et « *Discreet* » de Scanner ; « *Phoenix* », « *Phosphine* », « *Novelty Track* » et « *Voices* » de Daniel Pemberton.

## Conseils des enfants doués...

Suite aux conseils de Stockhausen aux Technocrates, nous [Dick Witts] avons décidé de leur faire entendre les morceaux dont le compositeur allemand leur a suggéré l'écoute et l'inspiration. Voici leurs réactions...

Aphex Twin à propos de « *Chant des adolescents* »

C'est mental ! J'ai déjà entendu ce morceau auparavant ; je l'apprécie. Je ne suis pas d'accord avec lui. Je pense qu'il devrait écouter certain de mes morceaux, « *Didgeridoo* », il arrêterait alors de faire ces compositions abstraites et aléatoires sur lesquelles personne ne peut danser. Vous pensez qu'il est capable de danser ? On pourrait danser sur le « *Chant des adolescents* », mais il n'y a ni groove, ni ligne de basse. Je sais que ça a probablement été fait dans les années 50, mais j'ai un paquet de disques des années 50 avec des méchantes percussions qui sont terribles pour danser. Et il y a des lignes de basse. Je pourrais le remixer [le chant des adolescents]. Je ne sais pas si je ferais mieux ; je ne voudrais pas en faire une version dansante, mais peut-être une version plus technique. Mais je pense qu'il pourrait le faire aujourd'hui, parce que la bande était vraiment lente. J'ai déjà travaillé avec des bandes, mais ça n'en finit pas, et je ne veux plus rien faire avec des bandes. Lorsque vous avez un ordinateur, toute cette daube ne sert plus à rien, ça va beaucoup plus vite. Le son est différent, un peu moins analogique.

Je n'ai rien entendu de récent de lui ; la dernière chose était un disque vocal, « *Stimmung* », et je n'ai pas aimé. Est-ce que je prends à cœur ces commentaires ? L'idéal serait de le rencontrer dans une pièce et avoir une discussion de vive voix.

Je ne me soucie pas vraiment de ce qu'il pense. C'est intéressant, mais c'est décevant, parce que je m'attendais à ce qu'il le dise autrement. Il n'y a rien de surprenant. Je ne sais pas grand chose de lui personnellement, mais je m'attendais à ce qu'il ait cette d'attitude, du genre « *les boucles sont juste bonnes à faire danser...* »

Scanner à propos de « *Hymnen* »

Ce qui est intéressant, c'est que je n'ai jamais entendu cette œuvre, et peut-être Thomas Köner<sup>156</sup> non plus, mais on peut y voir un lien avec nos œuvres. Je ne sais pas si c'est conscient ou non. J'avais deux ans quand elle a été écrite ! Stockhausen dit qu'il n'aime pas les répétitions. Ce que j'aime avec les répétitions, c'est que l'auditeur est entraîné et plongé dans une ambiance de sécurité factice, mais lorsque cela devient trop abstrait — avec les collages — je trouve que c'est très difficile à digérer sur une longue période. C'est un catholique repent, et il y a cette dimension d'expérience religieuse dans ses disques, comme une purge du système. Que vous aimiez cela ou non, vous êtes affecté d'une manière ou d'une autre. J'aimerais écouter cela en concert.



Je préfère les passages calmes. Je ressens une irritation au bout d'un moment, due à cette opposition de « sons contre sons » ; une sorte d'alternative à la répétition. C'est la raison pour laquelle j'aime la musique de Jim O'Rourke<sup>157</sup>, parce qu'elle fonctionne sur de longues périodes.

Je m'interroge sur sa façon de se placer dans l'enregistrement ; est-ce narcissique ou cela fait-il partie du processus ? Le scanner est une manière de composer en direct. Lorsque vous scannez, si vous n'aimez pas quelque chose, vous naviguez entre les fréquences, de même lorsque vous mixez, vous coupez entre les disques. C'est une forme d'art que de composer en direct.

Cela me rappelle l'album de Holger Czukay « *Der Osten ist Rot* »<sup>158</sup> où il pratique le collage d'hymnes nationaux, comme s'il passait d'une radio à l'autre : je ne sais pas si c'est joué actuellement, en tout cas c'est très actuel — bien meilleur que ce à quoi je m'attendais. Il y a à la fin un extrait où on l'entend respirer. C'en est presque désagréable — comme si on se trouvait à l'intérieur de sa propre tête.

J'ai pris certaines de ses paroles très à cœur. La transformation du matériau fait partie de ce qui me préoccupe le plus. La majeure partie des sons que j'utilise provient du scanner et de la radio en onde courte. La plupart des gens ne réalisent pas que parfois un son grave n'est pas un son de synthétiseur : c'est le bip d'un téléphone. En fait, j'essaie de transformer le matériau autant que possible.

Je ne suis pas d'accord à propos de la répétition : je pense que, comme disait John Cage, la répétition est une forme de variation, et c'est un concept avec lequel vous êtes d'accord ou non. J'aime les répétitions ; j'aime le travail de Richie Hawtin précisément pour cet aspect. En un sens, c'est comme une expérience religieuse : si son œuvre a quelque chose à voir avec la spiritualité, alors c'est une sorte d'alternative, une spiritualité non religieuse, où vous êtes entraîné par cet élément du rythme ; c'est une sensation incroyable, la façon dont cela vous ébranle physiquement et vous fait bouger sur une piste de danse.

De telles choses sont destinées à être écoutées sur de vastes périodes, et je pense parfois que c'est valable pour un certain nombre de compositions. Beaucoup d'artistes contemporains travaillent simplement sur des échelles de quatre à dix minutes. Et honnêtement, c'est largement suffisant pour la plupart des gens.

#### Daniel Pemberton à propos de « Kontakte »

J'ai commencé par imaginer quelqu'un frappant un piano de manière aléatoire, mais il y avait des événements, et des effets stéréo. J'ai été très impressionné de constater l'époque où cela a été réalisé : dans les années soixante. Il a développé le fait que tout ce qu'il a entendu était répétitif, mais ces œuvres sont l'exact opposé : tellement non-répétitif que cela ne mène nulle part. Ce qui n'est pas nécessairement mauvais, mais il n'y a pas le moindre développement là-dedans : ça sonne

comme du vieux FSOL<sup>159</sup>. Quand il recommande « *Kontakte* » pour ses « relations harmoniques très exigeantes », cela me semble un peu suspect : la pièce me semble davantage prégnante sur le plan du timbre que sur celui de l'harmonie. C'est à l'évidence basé autour du son, et toute l'harmonie, pour une oreille non-musicale, sonne comme un piano frappé au hasard. Cela serait vraiment intéressant de placer des breaks de hip-hop<sup>160</sup> par dessus.

Ce qu'il dit à mon égard est presque comique : il m'accuse d'être démodé... alors que je suis né en 1977, soit 25 ans après [Kontakte], ce qui représente plus de temps que je n'en ai vécu. J'étudie toujours l'histoire de la musique. Et si toute ma carrière passe à la trappe, j'ai au moins un avenir avec Mr Whippy ! Et lui qui me parle d'octaves, de neuvièmes et de dixièmes « kitsch » ! Les tonalités que j'utilise ne sont pas très osées, mais ce sont elles qui sonnent bien. Ce que j'ai fait d'inécoutable, je ne l'ai pas enregistré parce que personne ne l'apprécierait.

C'est bon de connaître l'opinion des autres. Je l'ignore dans la mesure où je sais ce que j'ai envie de faire : ses critiques ne vont pas me faire renier tout ce que j'ai fait pour commencer à travailler avec des gammes bizarres et tout plein de nouveaux instruments fantastiques. Je vois ce qu'il veut dire à propos des boucles ; mais cela vient du fait que j'ai peu d'équipement.

Médite ceci, collègue ! Je pense qu'il devrait développer davantage sa musique. Essaie et répète quelques-unes des idées, travaille-les, construis-les ; tu peux toujours les changer. Il devrait écouter un morceau de mon album à venir, « *home made* »<sup>161</sup>. Stockhausen devrait expérimenter les mélodies ordinaires, les essayer et les subvertir ; arrêter de s'effrayer de tout ce qui est normal. En étant si effrayé par le normal il en devient normal en étant le contraire exact. Il devrait mélanger les deux ensemble : ça serait nouveau et intéressant. Pour moi, en tout cas.

Entretiens réalisés par Rob Young. Richie Hawtin n'était pas disponible pour ses commentaires à propos de « *Zyklus* ».



- <sup>1</sup> Le mensuel français *Coda magazine* se définit en couverture comme « Techno / House musique magazine », refusant prudemment de trancher la question. L'expression « house nation » englobe l'ensemble de la sphère techno et tout cela entraîne, pas seulement en France, une incertitude lexicale que l'on retrouve à tous les niveaux dans ces musiques.
- <sup>2</sup> [S. n.], « Au commencement », [24.03.1998], [site de l'association *Spiritek*], [s. l.], [s. d.], URL : <http://www.mygale.org/04/nyto>
- <sup>3</sup> *op. cit.*
- <sup>4</sup> GHOSN, Joseph : « Du raver au sampler : vers une sociologie de la techno », in *L'homme et la société, revue internationale de recherches et de synthèses en sciences sociales*, Paris, L'Harmattan, n° 126, 1997, p. 92
- <sup>5</sup> Comme le blues, le jazz, le rock, le funk et le rap, soit les courants musicaux populaires les plus vivaces du xx<sup>e</sup> siècle.
- <sup>6</sup> GRAY Louise : « entretien avec Larry Heard », *The Wire*, n° 103, Londres, septembre 1992, p. 46
- <sup>7</sup> Propos attribués à Mad Mike, DJ et fondateur d'un important label techno (*Underground Resistance*), in JFK, « Laurent Garnier » [entretien], *Coda magazine*, n° 28, Paris, décembre 96, p. 26
- <sup>8</sup> [S. n.], « Au commencement », *op. cit.*
- <sup>9</sup> COLLIN, Matthew : *Altered state, the story of Ecstasy culture and acid house*, London, Serpent's Tail, 1997, p. 22
- <sup>10</sup> Michel Chion qualifie de « réussite [...] la musique robotique et synthétique du groupe Kraftwerk » in CHION, Michel : *Musiques, médias et technologies*, [s. l.], Flammarion, coll. « Dominos », 1994, p. 85
- <sup>11</sup> sur l'album TANGERINE DREAM, « *Phaedra* », London, Virgin, 1973.
- <sup>12</sup> GUIBERT, Gêrôme : *Les nouveaux courants musicaux : simples produits des industries culturelles ?* première édition, Mélanie Séteun, 1998, p. 88
- <sup>13</sup> JFK, « Scan X » [entretien avec], *Coda magazine*, n° 37, Paris, octobre 1997, p. 66
- <sup>14</sup> CHEVALLIER, Alexandre : *La fête techno, approche sociologique, médicale et juridique*, [Actes du colloque des 5 et 6 juin 1997], Poitiers, co-édité par Le Confort Moderne, L'Espace Mendès France, et l'ARDIAMC Poitou-Charentes, 1997, vol. 1, p. 7
- <sup>15</sup> FINKIELKRAUT, Alain : *La défaite de la pensée* Paris, Gallimard, 1987
- <sup>16</sup> Voir le dossier peu flatteur in RENOULT, Jean-Philippe, « ils reviennent... les rockers », *Coda magazine*, n° 28, décembre 1996, Paris, pp. 58 à 60
- <sup>17</sup> Le rock est défini ici de manière globale ; les exceptions à ce schéma ne manquent pas, mais elles sont toujours situées dans la frange la moins populaire du rock, donc non représentatives.
- <sup>18</sup> Il est remarquable de constater que les groupes qui ont exploré la Forme, par exemple Can, Sonic Youth, ou Faust sont souvent ceux qui ont introduit le plus de bruit dans leur musique.
- <sup>19</sup> Les noms qui suivent Boulez sont ceux de musiciens de techno.
- <sup>20</sup> JFK, « Laurent Garnier » [Entretien], *Coda magazine*, n° 28, Paris, décembre 96, p. 26
- <sup>21</sup> « Techno, anatomie des cultures électroniques », *Art Press*, hors série n° 19, Paris, 1998, 178 p.

- <sup>22</sup> BUSSY, Pascal : *Kraftwerk, le mystère des hommes-machines*, Nancy, Camion Blanc, 1996, p. 121
- <sup>23</sup> CHION, Michel : *L'art des sons fixés ou la musique concrètement*, Grenoble, Nota Bene, 1991, pp. 76-77
- <sup>24</sup> Notamment Vivenza et le cercle des bruitistes actuels. Cf. CHION, Michel : *L'art des sons fixés ou la musique concrètement*, Grenoble, Nota Bene, 1991, p. 76
- <sup>25</sup> DELALANDE, François : « La musique électroacoustique, coupure et continuité », [s. l.], 1996, [01.05.1998] URL : http://imac.u-paris2.fr/~monnet/son/sonora196/delalande.html
- <sup>26</sup> HENRY, Pierre et COLOMBIER, Michel : « *Métamorphose et messe pour le temps présent* » [réédition en disque compact accompagnée de remixes techno], Philips/Polygram, 1997
- <sup>27</sup> Création originale qui consiste à utiliser tout ou partie d'une musique préexistante en modifiant, rajoutant divers sons par des moyens électroniques, en faisant en sorte que l'on reconnaisse le morceau initial.
- <sup>28</sup> RENOULT, Jean-Philippe : « Pierre Henry, son-phonie pour un homme seul » [entretien], *Coda magazine*, n° 31, Paris, mars 1997, p. 30
- <sup>29</sup> *op. cit.* p. 31
- <sup>30</sup> « *Spiritek* », *op. cit.*
- <sup>31</sup> Par exemple, le sous-titre du magazine français *Coda magazine* est « Nouvelles cultures »
- <sup>32</sup> Ce clivage est une réalité française. Il en est autrement pour la Belgique, les Pays-Bas et l'Allemagne, où la techno la plus radicale a toujours trouvé ses lieux de diffusion en ville, dans les clubs et les squatts tolérés.
- <sup>33</sup> *Coda, Play, Zipper, Trax, Technikart, Remix et Crash.*
- <sup>34</sup> Du moins quand les autorités locales ne les interdisent pas au dernier moment, ce qui entraîne la ruine des organisateurs.
- <sup>35</sup> DJ Akira, « Le guide des genres », *Keyboards*, Hors série n° 17 (Spécial techno) Paris, février 1998, pp. 12-14
- <sup>36</sup> Ce fanzine très marqué par les théories situationnistes mêle son intérêt pour une techno radicale (hardcore) à une prose violemment contestataire envers la culture dominante, qui comprend désormais, selon ce fanzine, tout ce qui n'est pas *hardcore* dans le mouvement techno.
- <sup>37</sup> [S. n.] « keskelatekno ? », *TNT* n° 28, Paris, juin 1996, p. 1
- <sup>38</sup> FONTAINE, Astrid et FONTANA, Caroline : *Raver*, Paris, Anthropos, Coll. « .Ethno-sociologie poche », 1996, p. 106. Les deux auteurs sont, respectivement, archéologue et ethnologue.
- <sup>39</sup> DELALANDE, François, *op. cit.*
- <sup>40</sup> AN-JU : *Techno*, Paris, Éditions Hors Collection, 1998, p. 2
- <sup>41</sup> MOLIÈRE, Éric : « La musique techno comme fête musicale » in GREEN, Anne-Marie (éd.) : *Des jeunes et des musiques, Rock, Rap, Techno...*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 222.
- <sup>42</sup> BARA, Guillaume : « Techno, au-delà des raves », *Télérama*, semaine du 14 janvier 1998.



- <sup>43</sup> *op. cit.* p.188
- <sup>44</sup> CHEVALLIER, Alexandre : *La fête techno, approche sociologique, médicale et juridique*, [Actes du colloque des 5 et 6 juin 1997], Poitiers, co-édité par Le Confort Moderne, L'Espace Mendès France, et l'ARDIAMC Poitou-Charentes, 1997, vol. 1, p. 7
- <sup>45</sup> COLLIN, *op. cit.* p. 194
- <sup>46</sup> FONTAINE, Astrid et FONTANA, Caroline : *Raver*, Paris, Anthropos, Coll. « Ethno-sociologie poche », 1996, p. 74
- <sup>47</sup> C'est pourquoi, dans ce livre, l'expression « free party » est préférée à « rave gratuite ». D'une manière générale, les expressions utilisées dans le contexte des free parties sont réemployées telles quelles, sans traduction vers un langage universitairement « correct ».
- <sup>48</sup> On peut trouver le texte intégral de cette circulaire confidentielle sur le site [www.freetekno.org](http://www.freetekno.org)
- <sup>49</sup> A Paris, une free party est organisée chaque samedi soir, pendant toute l'année, grâce à un roulement tacite entre les différents sound systems.
- <sup>50</sup> propos de Manu Casana, organisateur avec Luc Bertagnol des toutes premières raves françaises en 1989 in BARA Guillaume, *op. cit.*
- <sup>51</sup> Beat signifie, ici, pulsation
- <sup>52</sup> Les étés 1987, 88, 89 où le mouvement des raves prit son essor au Royaume-Uni
- <sup>53</sup> OLAVE, «Fêtes sauvages, fêtes de sauvages», *Coda magazine*, n° 41, Paris, février 1998, p. 52
- <sup>54</sup> Voir, à ce sujet, le dossier paru dans *Technikart* n° 23, juin 1998, p. 58 sq.
- <sup>55</sup> Simon Lee, membre fondateur des *Spiral Tribe* in COLLIN, Matthew : *op. cit.*, p. 209
- <sup>56</sup> BEY, Hakim : *TAZ*, Paris, Éditions de l'Eclat, 1997
- <sup>57</sup> BEY, Hakim, *op. cit.*
- <sup>58</sup> Entre autre Valérie Zerguine dans le hors série *Art Press* consacré à la techno, Michel Gaillot dans son ouvrage « *Sens multiple* », Astrid Fontaine et Caroline Fontana dans « *Raver* ».
- <sup>59</sup> C'est-à-dire optimisées pour un passage à la radio. Le format est le suivant : une voix féminine répétant une phrase simple en anglais, des mélodies accrocheuses, une durée de 3 à 5 minutes.
- <sup>60</sup> FONTAINE, Astrid et FONTANA, Caroline : *op. cit.*, p. 100.
- <sup>61</sup> COLLIN, Matthew : *op. cit.*, p. 207. L'expression s'inspire du fameux « *industrial music for industrial people* ».
- <sup>62</sup> CF, [s. t.], *Datacide*, Londres, n° 3, 1997, p. 16
- <sup>63</sup> [S. n.], *Autofubk AA*, [s. l.], p. 8
- <sup>64</sup> voir note 32
- <sup>65</sup> La *Spiral Tribe*, par exemple, organise des fêtes sous les noms de *Sound Conspiracy*, *Network 23*, *Facom* ou encore *Total Resistance*. Ce sont aussi les noms donnés aux regroupements de plusieurs sound systems.

- <sup>66</sup> A l'exception des live-acts qui, s'ils sont de plus en plus fréquents et appréciés, n'ont pas lieu à chaque free party.
- <sup>67</sup> [S. n.], « Antitek », *TNT* n° 31, Paris, octobre 1996, p. 1
- <sup>68</sup> FATUS, Claude : *Vocabulaire des nouvelles technologies musicales*, Paris, Minerve, coll. « Musique Ouverte », 1994, p. 21
- <sup>69</sup> MURRAY SCHAFER, Robert : « Glossaire du paysage sonore » in *Le paysage sonore*, Paris, Jean-Claude Lattès, 1979, pp. 372-373
- <sup>70</sup> *op. cit.*
- <sup>71</sup> ADORNO, T. W., *Philosophie de la nouvelle musique*, Paris, Gallimard, 1962, p. 75
- <sup>72</sup> HEGEL, *Esthétique*, III. Cité par ADORNO, T. W., *op. cit.*, p. 13
- <sup>73</sup> LA PESTE, entretien pour le fanzine *Résonance*, Cornebarrieu, n° 2, 1998
- <sup>74</sup> Professeur diabolique, «tékhne», *Coda magazine*, n° 2, juin 1993, p. 37
- <sup>75</sup> La Peste, *op. cit.*
- <sup>76</sup> LISTA, Giovanni, [préface] in RUSSOLO, Luigi : *L'art des bruits*, [1913], (traduit et préfacé par Giovanni Lista) Genève, L'Age d'Homme, 1979, p. 17
- <sup>77</sup> PROFESSEUR DIABOLIQUE, «tékhne», *Coda magazine*, n° 2, Paris, juin 1993, p. 36
- <sup>78</sup> Entre autre sur le serveur de news : URL: <<http://www.alt.music.techno/>>
- <sup>79</sup> Nom donné aux ramifications du rock punk rebaptisé ainsi aux Etats-Unis ; les premiers groupes sont apparus au début des années 80 : Dead Kennedys, Minutemen, et Black Flag.
- <sup>80</sup> ATTALI, Jacques : *Bruits*, Paris, PUF, 1977, pp. 27-28
- <sup>81</sup> C'est l'auteur du texte qui souligne.
- <sup>82</sup> Appellation par laquelle le groupe Atari Teenage Riot définit sa musique. Alec Empire est le leader du groupe.
- <sup>83</sup> EMPIRE, Alec : « Manifeste », Paris, *Art Press*, Hors-série n° 19, 1998, p. 176.
- <sup>84</sup> « *La techno est en train de créer un nouvel ordre mondial* » selon le groupe anglais The Shamen in LELOUP, Jean-Yves, « Shamen » [entretien], *Coda magazine*, n° 28, Paris, décembre 1996, p. 74
- <sup>85</sup> En allemand : « nez sanglant »
- <sup>86</sup> [s. n.], *Datacide*, n° 1, 2 et 3, Londres, [s. d.]
- <sup>87</sup> voir McKay, George : *DiY Culture, Party & protest in nineties Britain*, London, Verso, 1998
- <sup>88</sup> [S. n.] « Force 10 », *TNT*, n° 24, Paris, février 1996, p. 1
- <sup>89</sup> CHION, Michel : « Champ perceptif », *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, INA & Buchet/Chastel, 1983, p.62
- <sup>90</sup> *op. cit.*
- <sup>91</sup> BOTTE, Marie-Claire et CHOCHOLLE, René : *Le bruit*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1984,



<sup>92</sup> Source : MÉRIC Lison, *op. cit.*, p. 24

<sup>93</sup> DUFOURT, Hugues : « Timbre et espace » in BARRIÈRE, Jean-Baptiste [Textes réunis et présentés par] : *Le timbre, métaphore pour la composition*, Paris, Bourgois, coll. « Musique / Passé / Présent », 1991, pp. 272-281

<sup>94</sup> BOTTE, Marie-Claire et CHOCHOLLE, René, *op. cit.*

<sup>95</sup> *Spiritek*, *op. cit.*

<sup>96</sup> Célèbre DJ house de Chicago

<sup>97</sup> PHUTURE : *Acid trax*, Trax Records, Chicago, 1986

<sup>98</sup> Club de Chicago où jouait Ron Hardy.

<sup>99</sup> Musique qui a accompagné le mouvement hippy et dont la figure de proue était Jimi Hendrix. Cette musique était très écoutée par les soldats américains pendant la guerre du Vietnam.

<sup>100</sup> COLLIN, Matthew : *op. cit.*, p. 22

<sup>101</sup> BOREL, Vincent : *Ruban noir*, Arles, Actes Sud, coll. « Babel », 1995, p. 280

<sup>102</sup> GEISS, Michel : « Tempo et rythmes biologiques », *Keyboards*, hors série n° 17, Paris, février - mars 1998, p. 47

<sup>103</sup> CHION, Michel : *Musiques, médias et technologies* [s. l.], Flammarion, coll. « Dominos », 1994, pp. 111-112

<sup>104</sup> CHION, Michel : *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale* Paris, INA & Buchet/Chastel, 1983, p. 44

<sup>105</sup> Par analogie avec la *Klangfarbenmelodie* (« mélodie de timbres ») annoncée par Schönberg. En allemand, *Rausch* signifie « bruit électrique ».

<sup>106</sup> *op. cit.* p. 45

<sup>107</sup> Le fanzine *TNT* indique que le coût de pressage d'un disque vinyle varie dans une fourchette de 6 à 10 F pour un tirage de 1000 exemplaires, tandis que celui d'un disque compact tourne aux alentours de 5 F. Cf. dlisskprisscvissxkiss, « gravur » [Entretien avec Jean-Pierre ?] de l'entreprise Top Master], *TNT*, n° 35, Paris, février 1997, pp. 7-10

<sup>108</sup> disque contenant un morceau sur chaque face, destiné à être mixé

<sup>109</sup> *op. cit.*, p. 10

<sup>110</sup> NANACATYL, Théo, « Tous dans l'immédia », *TNT* n°002 (nouvelle série), Paris, octobre 1997, p. 1

<sup>111</sup> VEB, Romain : « Recette de cuisine », *Digraphe*, n° 68, Paris, Mercure de France, p.53

<sup>112</sup> *op. cit.*

<sup>113</sup> Il faut cependant pouvoir investir une somme importante au départ pour disposer d'un ordinateur assez puissant pour gérer le son audionumérique et le direct-to-disk. Les musiciens de techno montent souvent leur *home studio* progressivement pour étaler les dépenses. L'achat d'un ordinateur

moyen de ce type coûte environ douze mille francs, somme qui correspond à des synthétiseurs ou des échantillonneurs de bonne qualité.

<sup>114</sup> « Pirater » signifie que l'on se procure une copie illégale d'un logiciel commercial dont le verrouillage a été neutralisé.

<sup>115</sup> VEB, Romain, *op. cit.*

<sup>116</sup> Il indique alors par exemple 150 BPM, autrement dit, 150 à la pulsation.

<sup>117</sup> GARNAVAULT, Jacques : « La création et la composition d'un morceau techno » in *La musique techno — approche artistique et dimension créative*, *op. cit.*, p. 10

<sup>118</sup> SZENDY, Peter : « La techno ou l'être-en-train », *La musique techno — approche artistique et dimension créative*, *op. cit.*, p. 65

<sup>119</sup> VEB, Romain, *op. cit.*

<sup>120</sup> RISTAT, Jean : « un voyage d'idées » [entretien avec Jérôme Pacman], *Digraphe*, n° 68, *op. cit.*, pp. 62-63

<sup>121</sup> Il arrive que certains sound systems ne cachent pas les musiciens. Mais dans tous les cas ils sont placés en retrait.

<sup>122</sup> RACINE, Etienne : « Le DJ : un acteur musical d'un nouveau type ? », *La musique techno — approche artistique et dimension créative*, *op. cit.*, p. 58

<sup>123</sup> CHION, Michel : *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, *op. cit.*, p.34

<sup>124</sup> BOSSEUR, Jean-Yves : *Vocabulaire de la musique contemporaine*, *op. cit.*, p. 33

<sup>125</sup> CHION, Michel : *Musiques, médias et technologies*, *op. cit.*, p. 86

<sup>126</sup> BOULEZ, Pierre : « Entre ordre et chaos », *InHarmoniques*, n° 3, Paris, Bourgois, mars 1998

<sup>127</sup> LLEDO, Eugène : *Répétition et musiques électriques populaires actuelles*, mémoire de Maîtrise de musique préparé sous la direction de Daniel Charles, Université de Paris VIII, 1989, p. 50

<sup>128</sup> GOUTTEBROZE, Marc : « Le Manifesto de Novembre 93 » [s. l.], [29.03.1998], URL: <<http://www.mygale.org/04/nyto/manifesto.html>>, 1998

<sup>129</sup> [S. n.], [s. l.], URL : <<http://www.Ina.fr/INA/GRM/presentation.fr.html>>, [s. d.]

<sup>130</sup> RISTAT, Jean : « un voyage d'idées », *op. cit.*, p. 61

<sup>131</sup> MOCKINGBIRD, Minnie : « The Hacker et la techno : explorations », [entretien] *AIR*, n° 2, Grenoble, Décembre 1997, p. 59

<sup>132</sup> *Spiritek*, *op. cit.*

<sup>133</sup> DJ Akira, « Les fondateurs », *Keyboards*, Hors série n° 17, Paris, février-mars 1998, p. 9

<sup>134</sup> MURRAY SCHAFER, Robert, *op. cit.*

<sup>135</sup> KYROU, Ariel : « Pour les minima technologiques — manifeste cynique contre machine idéale », Paris, *Crash*, n° 4, septembre 1998, p. 68

<sup>136</sup> Les composants électroniques de la TB 303, en particulier les diodes, ont depuis longtemps cessé



d'être fabriqués par les entreprises de sous-traitance du sud-est asiatique. Les constructeurs estiment n'avoir aucun intérêt commercial à réactiver la production des composants, malgré les demandes pressantes des inconditionnels de la TB 303.

<sup>137</sup> Instruments électroniques de collection.

<sup>138</sup> EMPIRE, Alec : « Manifeste », Paris, *Art Press*, Hors-série n° 19, 1998, p. 176. Le groupe Atari Teenage Riot emprunte son nom à l'ordinateur Atari, dont la production a récemment cessé. Le modèle Amiga est également utilisé, alors qu'il a cessé d'être produit depuis au moins cinq ans.

<sup>139</sup> MOCKINGBIRD, Minnie : « The Hacker et la techno : explorations », *op. cit.*, p. 58

<sup>140</sup> in McKAY, George : *DiY Culture, Party & protest in nineties Britain*, London, Verso, 1998, p. 257

<sup>141</sup> L'acétate et le dubplate sont une étape qui précède celle du master dans la chaîne de fabrication en série du vinyle. On peut lire ces support une trentaine de fois après quoi ils se détériorent rapidement.

<sup>142</sup> TORDJMAN, Gilles : « Sept remarques pour une esthétique du sample » in *Technikart*, n° 20, mars 1998, p. 58

<sup>143</sup> Cité par SHONO, Susumu : « Techno-éclectisme », *Contrechamps*, n° 11, Genève, L'Age d'homme, 1990, p. 81.

<sup>144</sup> RISTAT, Jean : « un voyage d'idées », *op. cit.*

<sup>145</sup> Professeur diabolique : « tékhne », *op. cit.*, p. 37

<sup>146</sup> GEISS, Michael : « Le sampling : mode d'emploi », *Keyboards*, Hors série n° 17, Paris, Février-mars 1998, p. 26

<sup>147</sup> Cf. le reproche de Stockhausen envers le côté « brut » du son chez le musicien Scanner, in WITTS, Dick : « Advice to clever children... » [entretien avec Karlheinz Stockhausen], *The Wire*, n° 141, Londres, novembre 1995, pp. 32-35. Voir la traduction de ce texte p. 110

<sup>148</sup> RICOEUR, Paul : *De l'interprétation*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1965

<sup>149</sup> DESCARTES, René : *Discours de la Méthode*, 1637, sixième partie.

<sup>150</sup> HEIDEGGER, Martin : « La question de la technique », (1953), in *Essais et conférences*, Gallimard, 1958, p. 24

<sup>151</sup> ADORNO, T. W. *Théorie esthétique*, [1970], Paris, Klincksieck, 1989, pp. 28-29

<sup>152</sup> Cf. le commentaire de Stockhausen dans la traduction p. 110

<sup>153</sup> LAFITTE, Jacques, *Réflexions sur la science des machines*, (1932), Paris, Vrin, 1972, p. 115

<sup>154</sup> Cette discographie ne comporte pas de disques vinyles, mais des disques compacts et des cassettes audio, sources déjà mixées que le lecteur pourra se procurer sans grande difficulté.

<sup>155</sup> Ces cassettes de mixs sont disponibles chez certains disquaires spécialisés.

<sup>156</sup> Compositeur allemand de musique Ambient proche de Scanner (NdT)

<sup>157</sup> Guitariste américain et compositeur de musique électroacoustique. (NdT)

<sup>158</sup> « *L'Est est rouge* ». Holger Czukay est membre du groupe de rock allemand Can et a été élève de Stockhausen. (NdT)

<sup>159</sup> Future Sound Of London, groupe de techno anglais (NdT)

<sup>160</sup> Hip-hop est synonyme de rap. Un break est un rythme syncopé mis en boucle, abondamment utilisé dans le rap. (NdT)

<sup>161</sup> « *Fait à la maison* » (NdT)



La free party, projet de rave gratuite, apparaît historiquement comme une conséquence de la difficulté d'organiser une fête basée sur la musique techno. Tandis que la majeure partie du mouvement techno est animée par un désir de s'insérer dans la société, la free party témoigne au contraire d'une résistance à la socialisation amorcée par les raves payantes.

Essaimant dans toute l'Europe, la free party techno donne à vivre une fête fonctionnant sur des principes nettement distincts de ceux établis par la culture dominante. A côté voire contre la société, suivant le degré de répression dont elle fait l'objet.

L'intensité et la rugosité du son des free parties, l'étrangeté de la musique au regard de la production dominante ainsi que l'agressivité délibérée du message non verbal placent le bruit en position de concept clef pour saisir la signification du phénomène. La techno cumule toutes les dimensions du bruit, comme une provocation ultime au postulat conventionnel de la musique. Au-delà, la techno irrite les oreilles de notre société pour des raisons qui excèdent largement le cadre musical. Mais la musique accompagne et est à la source de cette controverse, ce qui révèle l'existence d'un lien significatif entre le matériau musical et le phénomène social.

Dans ce contexte de contre-culture radicale, la techno jouée dans les free parties mêle étroitement bruit et machine. Entre détournement et reproduction, l'instrumentation électronique est manipulée intuitivement pour produire un bruit qui se veut à la fois provocation et invention.

Emmanuel Grynszpan poursuit ses recherches en musicologie à l'Ecole Pratique des Hautes Etudes en Sciences sociales sous la direction d'Hugues Dufourt. Il est membre de Technoplus et auteur d'un essai sur la musique industrielle: «La musique industrielle, esthétique de la cruauté et ambiguïté idéologique».

Préface de Pierre-Albert Castanet

Cette version constitue le sixième et dernier tirage (300 ex.).

Editions Mélanie Sèteun  
3 place du changil  
63000 Clermont-Ferrand  
[www.seteun.net](http://www.seteun.net)

distribution : irma

ISBN 2-913169-11-2

10 €

