Gradhiva
Revue d'anthropologie et d'histoire des arts

12 | 2010
La musique n'a pas d'auteur

Musique techno, *mix, sample*

Un défi à la notion de propriété

Techno music, mixes, and sampling. A challenge to notions of property

Guillaume Kosmicki

Édition électronique
URL : http://journals.openedition.org/gradhiva/1866
DOI : 10.4000/gradhiva.1866
ISSN : 1760-849X

Éditeur
Musée du quai Branly Jacques Chirac

Édition imprimée
Date de publication : 24 novembre 2010
Pagination : 98-115
ISBN : 978-2-35744-029-6
ISSN : 0764-8928

Référence électronique
Guillaume Kosmicki, « Musique techno, *mix, sample* », *Gradhiva* [En ligne], 12 | 2010, mis en ligne le 24 novembre 2013, consulté le 10 décembre 2020. URL : http://journals.openedition.org/gradhiva/1866 ; DOI : https://doi.org/10.4000/gradhiva.1866

© musée du quai Branly

GLOBAL MOVEMENT

Musique techno, *mix*, *sample*

Un défi à la notion de propriété

Guillaume Kosmicki

Les nouvelles lutheries électroniques et la révolution de l'enregistrement ont profondément bouleversé l'histoire de la musique du XXe siècle. Dès les années 1950, au profit d'une évolution constante qui s'est poursuivie de manière spectaculaire jusqu'à nos jours, de nombreuses musiques[1], en divers points du globe, se sont pensées, façonnées et même interprétées directement à partir de sons fixés sur support. François Delalande parle d'un changement de « paradigme technologique » comparable au passage de l'oral à l'écrit, qui a transformé les techniques de production, de conservation et de transformation de nos musiques occidentales (2003 : 541-543). Ainsi, quantité de musiques ont été façonnées, durant ces soixante dernières années, directement sur une matière sonore enregistrée, nouvelle base de travail de nombreux artistes. C'est ce que l'on retrouve dans des genres conceptuellement, esthétiquement et socialement aussi divers que la musique concrète, le dub, le disco, le hip-hop ou la techno par exemple. Mais, plus largement, l'ensemble des musiques, même acoustiques, dès lors qu'elles passent par un studio d'enregistrement, bénéficient d'un travail sur leur pâte sonore via la prise de son, le mixage, le montage, l'insertion d'effets, etc.[2] C'est dans les années 1980 que cette révolution technologique et esthétique atteint son apogée, remettant en question la conception tout occidentale du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle, héritée du XVIIIe siècle, de l'avènement des classes bourgeoises et de la première marchandisation massive de la musique par l'édition.

En effet, partir du sonore enregistré peut parfois impliquer l'utilisation, pour les besoins d'une composition propre, d'œuvres créées par d'autres artistes. Ainsi, pour Ludovic Tournès, l'enregistrement a joué « la double fonction de laboratoire d'expérimentation des métissages et d'amplificateur permettant leur diffusion élargie et accélérée à l'échelle mondiale » (2008 : 148). Dans les années 1950, Pierre Schaeffer, par exemple, inventeur de la musique concrète, s'est servi pour ses travaux de nombreuses bases sonores parmi lesquelles des extraits d'émissions radiophoniques, la voix de Sacha Guitry, etc. Autre cas frappant : le hip-

Fig. 1 Teknival de Rousset, janvier 2000. Photo Guillaume Kosmicki.

1. Pour une histoire détaillée de ces genres musicaux ainsi que des technologies qui les ont propulsés, voir Kosmicki 2009.

2. Que l'on songe par exemple au travail du pianiste Glenn Gould en studio, ou à l'impact formidable de la technique d'enregistrement sur les musiques baroques interprétées sur des instruments d'époque ou des copies (voir à ce sujet Hennion 2007 [1993] : 25-67).

hop a été entièrement créé, dans les années 1970, grâce aux disques vinyle de rhythm'n'blues et de funk dont les disc-jockeys – ou DJ – prélevaient de tout petits extraits rythmiques, les *breakbeats*, et les prolongeaient artificiellement par l'utilisation de deux platines en quinconce ou par un jeu de retour en arrière du disque sur une seule platine combinée avec une table de mixage pour donner l'illusion d'une boucle. L'apparition du *sampler*, à la fin des années 1970[3], a largement facilité et systématisé ces emprunts dans de nombreuses musiques. Sa popularisation croissante durant la décennie suivante, au travers de nouveaux modèles plus accessibles et plus performants, a renforcé plus encore les problèmes juridiques qui n'ont pas manqué de surgir. Dès 1982, les exemples ne se comptent plus d'emprunts multiples dans la conception de morceaux, en particulier dans le hip-hop. Après une période libre d'environ cinq ans, des procès voient le jour, obligeant les labels à faire appel à des spécialistes juridiques dans l'apurement des *samples* afin de régulariser leur situation via des arrangements financiers (Fernando Jr 2008 : 288-296).

Fait nouveau, certaines musiques sont alors conçues sans déroger à l'esthétique du travail fondé sur le son fixé, et prennent position en défiant ouvertement les notions de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. C'est le cas de la techno, et plus particulièrement de celle qui s'est développée au sein du mouvement radical des *free parties* en Europe à partir de 1991, sur un modèle anglais[4]. L'opposition frontale du mouvement au droit d'auteur est, nous allons le voir, en parfaite cohérence avec les bases culturelles qui l'animent.

Squatter…

La *free party*, fête techno clandestine[5], se tient par définition dans des espaces squattés : ruines, hangars, usines désaffectées, clairières, champs en jachère, prairies. Les *sound-systems*[6] qui les organisent jugent légitime de s'approprier, le temps d'une fête, ces lieux inutilisés ou abandonnés par une société dont ils rejettent les normes. De la même manière, les musiciens des sound-systems n'hésitent jamais à sampler une source quelle qu'elle soit. L'immensité du répertoire musical enregistré, ainsi que les émissions de radio, de télévision, les extraits de films, les publicités, les discours politiques peuvent potentiellement les inspirer et se retrouver insérés dans un morceau : tout son fixé est susceptible d'être utilisé. La notion de propriété est donc fortement remise en cause. En effet, hormis dans les rares cas où ces créations intellectuelles sont passées dans le domaine public (lorsqu'elles sont utilisées soixante-dix ans après la mort de leur créateur), elles sont régies par le code de la propriété intellectuelle s'appliquant aux biens immatériels (le savoir, l'information, la création…). Qu'elle soit de type *copyright* (comme au Royaume-Uni) ou fondée sur le droit d'auteur (comme en France), malgré les différences existant entre ces deux principaux systèmes aujourd'hui en vigueur dans le monde, la notion de propriété intellectuelle se présente clairement comme une « protection » contre la « contrefaçon ». Ces termes sont déjà très forts de sens, mais ceux de « vol » et de « piratage » sont encore plus souvent employés par les responsables de l'industrie du disque, les médias ou les politiques. Comme le précise Florent Latrive, « pour l'immense majorité des titulaires de brevets, de copyright et autres titres de propriété intellectuelle, la règle est simple : […] plus la copie d'une invention, d'une chanson ou d'un logo est considérée – et punie – comme

3. Le premier échantillonneur commercialisé est le Fairlight Computer Musical Instrument (CMI) en 1979, suivi du Emulator E-mu en 1981, un peu moins coûteux, et du Emulator 2 en 1984, puis d'une multitude d'appareils à la fiabilité croissante et au prix plus attractif, comme le E-mu SP 12 (1985), le SP 1200 (1987), la série des Akai S900 (1986), S950 (1988), S1000 (1988), puis les MPC (à partir de 1991), etc.

4. Pour une ethnographie de la free party, voir Pourtau 2009 et Kosmicki 2008.

5. « (ou *free*) : De l'anglais "fête libre", fête techno clandestine et sur donation (le participant donnait ce qu'il voulait lors des premières *free*, cigarettes, argent, etc. Ensuite, le prix a eu tendance à se stabiliser autour de 10 francs, puis 2 euros). Le terme anglais *free* prête à confusion avec la notion de gratuité. Si elles ne sont pas réellement gratuites, ces fêtes sont en tout cas beaucoup moins onéreuses que les soirées en club. » (Kosmicki 2004 : 169)

6. « … à la fois système de sonorisation mobile complet, véhicules qui le transportent, et personnes qui le servent (on utilisait parfois le terme de "tribus", à l'instar de la Spiral Tribe, quoique certains *sound-systems* le rejettent). » (*Ibid.* 2004 : 170)

Fig. 2 Danseurs dans la fumée, teknival de Brousses et Villaret, août 2000. Photo Guillaume Kosmicki.

le vol ou l'effraction, plus les voilà satisfaits » (2004 : 18). Par le « piratage » du son, les musiciens des sound-systems remettent donc en cause la notion de propriété intellectuelle dans le cadre des biens immatériels – quoi de plus immatériel en effet que le son, fût-il fixé sur un support ? – tout comme les organisateurs des free parties rejettent la notion de la propriété, matérielle cette fois, des terrains qu'ils occupent.

Mais la démarche des musiciens, comme celle de leurs sound-systems, peut être double. En effet, un lieu est élu pour l'organisation de la fête soit parce qu'il est délaissé, isolé et discret, soit au contraire parce qu'il s'agit d'un lieu hautement symbolique, et le choix se veut alors ouvertement provocateur. Des free parties et des teknivals[7] se sont par exemple tenus devant des centrales nucléaires, sur des sites militaires, ou même dans des capitales[8]. Or l'on retrouve, comme en miroir, ces deux tendances dans le sample : soit l'on emprunte une source totalement inconnue – par exemple une boucle rythmique tirée d'un morceau obscur ou un extrait d'une émission radiophonique pointue –, soit l'on joue au contraire sur la provocation et la référence directe et l'on pioche dans les publicités, les discours politiques ou les chansons à succès vendues à

7. De « techno » et « festival ». Free party géante de plusieurs jours regroupant plusieurs sound-systems à l'invitation de l'un d'eux (Kosmicki 2004 : 171).

8. Le sound-system Heretik a organisé deux immenses free parties réunissant des milliers de personnes dans Paris intra-muros sous Bercy, dans une gare de triage désaffectée, en 1999, et dans une ancienne piscine abandonnée, monument classé, à ciel ouvert, en plein XVIe arrondissement, en 2001.

Fig. 3 Ber (Metek), manifestation contre l'amendement Mariani, Marseille, 16 juin 2001. Photo Guillaume Kosmicki.

des millions d'exemplaires par des majors. Les emprunts détournent, raillent et ridiculisent les manifestations sonores du modèle dominant combattu, en les englobant dans la musique qui permet aux *teufeurs*[9] de danser et de faire la fête dans l'hédonisme qui caractérise ces soirées.

Dans tous les cas, le sample n'est qu'une matière sonore comme une autre que prélève le musicien, comme il sait en réaliser aussi avec un synthétiseur ou une boîte à rythmes. En quelques traitements rapides, cette matière peut être déformée à volonté, à tel point qu'elle en devient totalement méconnaissable. Le geste est si évident et le résultat si éloigné de l'original qu'il semble incongru de s'enquérir d'une quelconque propriété intellectuelle sur un son. Cependant, même lorsque la source est clairement évoquée par un sample peu transformé (qui, dans ce cas, fait sens par sa référence à l'original), il ne s'agit pas non plus, dans la logique de la pensée musicale, d'un pillage ou d'un plagiat. Cela s'apparente à l'utilisation d'une texture sonore, comme lorsque d'autres musiciens choisissent le son d'un violon ou d'une guitare électrique, par exemple, ce qui n'est absolument pas répréhensible au nom du droit d'auteur. De la même manière que l'on maîtrise son instrument, que l'on en tire des effets sonores standards ou que l'on expérimente des sons inédits, le musicien de la free party maîtrise l'art du sample, qui fait partie intégrante de son *instrumentarium* et de sa pratique compositionnelle.

9. De « teuf », « fête » en verlan : adepte des free parties.

Sampler…

Les premières compositions techno en free party apparaissent au début des années 1990, alors que le sampler est un instrument largement diffusé, bien plus performant et beaucoup moins onéreux qu'au cours de la décennie précédente. Les musiciens le commandent au moyen d'un séquenceur ou d'un *tracker*, soit sous forme matérielle, soit sous forme logicielle, comme pour les autres instruments électroniques (boîtes à rythmes, synthétiseurs, *bassliners* et *expanders*). Sont alors fréquemment utilisés d'anciens modèles d'ordinateurs, dépassés et de ce fait peu onéreux, mais très fiables : Atari ST ou Amiga, ce dernier étant lui-même capable de sampler des sources sonores et de les rejouer. Par la suite, dans la seconde moitié des années 1990, les constructeurs ont équipé de nombreux types de samplers d'un séquenceur intégré, rendant plus intuitive et plus ergonomique la pratique du sample. Dans le même temps, les PC et les Mac devenaient suffisamment puissants pour permettre une pratique avantageuse du sample, dont l'utilisation s'avérait encore plus aisée grâce à l'écran et à la souris. En effet, les minuscules écrans monochromes des samplers induisent des interfaces bien moins intuitives et une utilisation plus complexe. Du fait de cette diversité, aucun matériel standard ne s'impose, chaque musicien choisissant sa propre configuration. Certains refusent, aujourd'hui encore, l'utilisation d'un ordinateur. D'autres, suite aux derniers perfectionnements des années 2000, se sont débarrassés de toutes leurs machines périphériques pour ne conserver qu'un ordinateur portable équipé d'une carte son externe performante, avec lequel ils composent et jouent en live[10].

Quel que soit l'outillage, la pratique du sample répond toujours aux mêmes principes. La première opération consiste à choisir une source que l'on souhaite prélever. Le musicien techno passe en effet son temps à écouter de longues heures de musiques diverses, d'émissions de radio et de télévision, et des films. Il ne le fait pas forcément sciemment dans le but de sampler, mais, même au cours d'une écoute distraite, l'aptitude développée est telle que son oreille est toujours à l'affût de sources potentielles. On peut classer ces dernières en trois catégories : l'emprunt (entraînant une référence volontaire et assumée : un dialogue de film, une boucle rythmique tirée d'une chanson de variété, le cri de Tarzan, un jingle d'émission, etc.) ; le son spécifique recherché pour produire un effet particulier (par exemple un son de grosse caisse, un chant d'oiseau, un rugissement de tigre, un bruit de moteur de voiture, etc.) ; et enfin le son indéterminé dont on ne cerne pas la provenance, mais dont le timbre séduit le compositeur qui en fait la matière première de sa recherche sonore[11]. N'importe quelle source est susceptible d'être employée dans ce dernier cas, les manières de transformer un sample étant très variées[12]. Cependant, y compris sans ces traitements spécifiques, la provenance des samples peut rester mystérieuse, en particulier lorsqu'ils sont brefs : par exemple un court extrait d'un morceau de musique pris en dehors de toute cohérence rythmique (le milieu d'une mesure, un fragment de la phrase d'un chanteur, un mot coupé…), un extrait d'une conversation dans une émission où deux personnages parlent en même temps, une ambiance sonore tirée d'un film avec de nombreux bruitages, etc. On retrouve là le principe de « l'écoute réduite » cher à Schaeffer (Chion 1983) : s'intéresser au son en soi et non à sa source, que l'on peut ignorer.

DOUBLE PAGE SUIVANTE
Fig. 4 Juan Muñoz, *Seated Figures with Five Drums*, 1999, résine. Avec l'aimable autorisation de Juan Muñoz Estate et Marian Goodman Gallery, New York.

10. On peut d'ailleurs signaler que certains musiciens de techno ne samplent pas ou quasiment pas. Ils sont cependant très rares.

11. Les musiciens de techno réunissent ainsi des banques de samples personnelles dans lesquelles ils piocheront ensuite pour leurs compositions ou leurs prestations live.

12. De la simple lecture à l'envers à la transposition en passant par le *time-stretching*, le *pitch-shifting*, le découpage, l'application d'effets (réverbération, *phasing*, *delay*, distorsion, etc.) et bien d'autres encore.

Pour insérer un sample dans une composition, l'opération la plus couramment utilisée est la mise en boucle (mode *loop*). Les « boucles » varient généralement d'une à seize mesures de quatre temps. Le musicien maîtrise avec une grande dextérité la technique du découpage du son au format désiré (le son initialement prélevé s'inscrit en effet dans un laps de temps bien plus long). Le but est ensuite de « caler » la boucle sur le tempo voulu (avant l'apparition et la généralisation de la technique du *time-stretching*, qui permet de varier la longueur d'un sample sans varier sa hauteur, il fallait le faire par transposition – *pitch* – et microtransposition, techniques qui allongent ou raccourcissent la durée d'un sample). On peut choisir de mettre le sample parfaitement en phase avec la composition en cours, par exemple avec une base rythmique assurée par une boîte à rythmes. Inversement, on peut aussi réaliser une boucle très irrégulière qui va donner un « groove » à la composition ou lui donner un aspect totalement accidenté (utiliser par exemple une boucle rythmique de cinq temps empruntée à un morceau de son choix et l'appliquer en la compressant sur les quatre temps de sa propre composition, obtenant ainsi des distorsions temporelles et des déséquilibres rythmiques). La techno est une musique ludique, et ce type de jeu qui déséquilibre les danseurs est souvent exploité. On peut aussi choisir d'utiliser un sample une seule fois ou de le jouer en direct à l'envi, avec un clavier par exemple, comme on jouerait d'un instrument. On le place alors en mode *one shot* dans le sampler.

Pour ces musiciens, le sample est donc un son comme un autre, voire un instrument. Par ailleurs, sur le modèle de la très fameuse TR 909, boîte à rythmes lancée par la firme Roland en 1984 et très utilisée par la suite dans la musique techno, on trouve de très nombreux instruments électroniques dont les banques de sons abritent indifféremment des sons analogiques de synthèse et des sons issus de samples. Les frontières entre les deux sont tombées depuis longtemps, dès les années 1980, voire bien avant avec la pratique des DJ, et la techno a fait exploser le phénomène. Un son, qu'il soit samplé ou non, reste un son susceptible d'être utilisé.

Création communautaire

Maillon essentiel de l'organisation et de la diffusion des free parties, le sound-system est caractérisé par la mise en commun d'une grande partie des biens personnels des membres qui le constituent. Tous les fonds récoltés sont réinvestis dans la vie du groupe et dans l'organisation des fêtes. Le matériel – les enceintes, les amplificateurs, les platines vinyle, les tables de mixage, et parfois même les véhicules et les instruments électroniques (synthétiseurs, ordinateurs, boîtes à rythmes, processeurs d'effets, etc.) – est considéré comme une propriété collective. Cette conception communautaire de la propriété est évidemment en conflit avec l'individualisme qui caractérise les sociétés occidentales.

Ce système d'organisation sociale va de pair avec une définition de la musique qui est une des raisons d'être du groupe. Les musiciens de techno adoptent en effet deux méthodes de travail distinctes. Ils peuvent préparer un live qu'ils joueront sur leurs propres machines et naviguent dans ce cas au sein d'un champ de possibles qu'ils se sont ménagé à partir d'une base sonore : un certain nombre de boucles et de combinaisons rythmiques, ainsi que différentes interventions sur le son qu'ils improviseront en public lors d'une free party. Mais ces mêmes musiciens, et c'est le cas de figure qui nous intéresse ici, créent aussi des morceaux techno destinés à être joués par d'autres. Ainsi, ces morceaux sont conçus et pensés en vue d'être

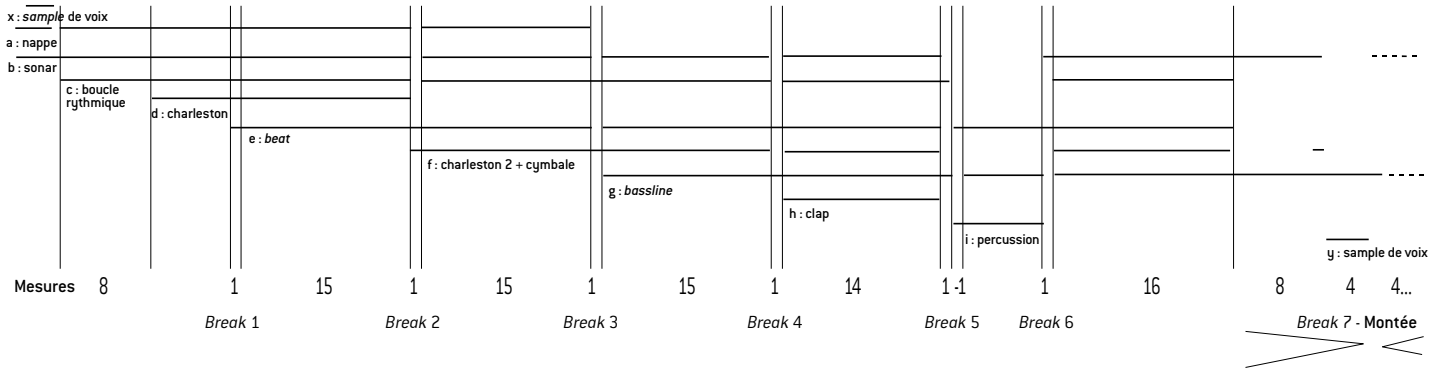


Fig. 5 Analyse de *Danceflower* de Noisebuilder.

pressés sur disque vinyle et joués par des DJ[13]. Dans ce but, de nombreuses règles tacites de composition sont observées : on ne surcharge pas la production qui se doit d'être relativement minimaliste, on respecte des carrures strictes (généralement sur la base de quatre, huit, seize ou trente-deux mesures de quatre temps) et des règles simples de production sans trop de surprises structurelles, tout cela afin que le DJ puisse façonner ensuite à sa manière, une fois le morceau fixé sur disque, une nouvelle construction sonore inédite en le mixant avec d'autres.

Danceflower de Noisebuilder, membre du sound-system Heretik, a connu un grand succès dans de nombreuses free parties partout en Europe, où il a été mixé par de très nombreux DJ[14]. Comme le montre le schéma ci-dessus, qui présente la structure de la première moitié du morceau, il est précisément construit sur le principe que nous avons énoncé. La brève introduction pose l'atmosphère sans donner de tempo à l'auditeur (ni au DJ) en présentant une « nappe » électronique qui se poursuit pendant tout le début du morceau (a), et les premiers bips électroniques qui rappellent le bruit d'un sonar (b) et qui accompagneront quasiment l'intégralité de la production. Sur ces derniers, désordonnés dans un premier temps, s'ajoute un sample de voix qui ne reviendra pas (x). Puis, avec l'introduction de la boucle rythmique analogique (c), qui donne clairement un tempo, tout le morceau va ensuite fonctionner sur des carrures de huit, puis de seize mesures. Cette indication rythmique du tempo avant l'arrivée du battement de grosse caisse synthétique (le *beat*, le « pied » ou le « kick », qu'on appelle même parfois la « basse », élément fondamental de la techno) ainsi que cette régularité dans les changements sont soigneusement respectées par le compositeur afin de faciliter le travail ultérieur du DJ sur ce morceau. Un charleston au rythme martial (à la croche) est introduit à la carrure suivante (d), puis c'est au tour du beat (e) qui rentre sur un roulement au cours d'un *break*, à la huitième mesure de cette carrure. Débute ensuite une nouvelle carrure à seize mesures. Sur la seizième mesure arrive un autre break réalisé par un nouveau roulement du beat, accompagné d'une cymbale qui suivra régulièrement la progression d'un nouveau rythme de charleston sur seize mesures (f, qui remplace d). Cette carrure se termine par une nouvelle mesure de break fonctionnant sur une suspension du beat et du charleston pour laisser la place à un roulement en crescendo des cymbales. Puis le morceau se poursuit par l'introduction d'une *bassline* au son très puissant (g, qui remplace la nappe a dont elle est issue), en évolution sur le principe du filtrage (son *acid*[15]). Cette nouvelle carrure de

13. Aujourd'hui, on mixe aussi avec des morceaux fixés sur CD audio, sur clé USB ou sur disque dur.

14. On peut écouter ce morceau sur le site de *Gradhiva* à l'adresse suivante : http://gradhiva.revues.org/1810.

15. « À l'origine, il s'agit de sons issus de la réutilisation de la TB 303, *bassliner* (synthétiseur spécialisé avec séquenceur intégré dont la fonction primordiale est de concevoir des lignes de basse) fabriqué par la firme Roland dans les années 1980, au filtre très puissant. [...]
Ces sons [sont] nommés "acid" en premier lieu en raison de leurs sonorités stridentes, mais aussi en référence aux différentes drogues consommées autour de ces musiques. » (Kosmicki 2008 : 43)

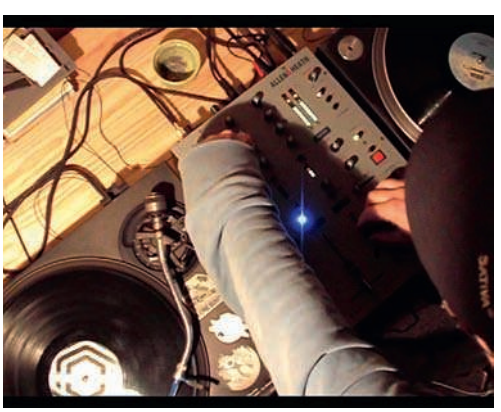
seize mesures s'achève par une nouvelle mesure de break, avec une nouvelle suspension du beat suivie d'un court roulement de ce dernier, puis l'introduction d'un clap (h). Le break qui termine cette carrure est légèrement différent ; le compositeur y ménage une surprise : la suspension du beat intervient cette fois à la quinzième mesure de la carrure, suivie d'un roulement puissant du beat à la seizième. Une carrure de huit mesures suit, avec beaucoup moins d'éléments (une nouvelle percussion [i] comble les multiples disparitions), puis tout revient (sauf la percussion [i]) pour seize mesures à nouveau, au terme desquelles arrive le break le plus conséquent sur deux carrures de seize mesures au milieu du morceau, sur un principe de decrescendo-crescendo qui va permettre à Noisebuilder de mettre en place la plus spectaculaire « montée » de la production. Il s'agit d'une construction simple mais très efficace, une accumulation de bandes qui amène un principe de tension-résolution et l'obtention de *climax* de plus en plus intenses à chaque nouveau break. Le premier d'entre eux amène le « pied », élément primordial pour la danse ; le deuxième, un rythme syncopé de charleston qui renforce le rythme ; le troisième, la bassline, poussant à son comble la puissance sonore ; et le quatrième, le clap, segmentant le découpage du temps et appuyant plus encore l'impact rythmique. Les cinquième et sixième breaks sont un repli stratégique dans la puissance sonore et rythmique, suivi d'une reprise qui en multiplie les effets sur l'auditeur et accentue d'autant plus le septième break, de loin le plus long (trente-deux mesures au lieu d'une ou deux depuis le début) et celui qui explosera dans toute sa puissance avec la reprise des éléments disparus. Passé ce stade, même si le morceau continue sur le disque, le DJ le « zappera » fréquemment en passant au disque suivant. Les compositeurs ménagent quelques breaks simples, une grosse montée au milieu qui donne son caractère au morceau, parfois une deuxième et une troisième, mais ces dernières sont rarement utilisées par les DJ.

Cette carcasse très rudimentaire est la base du travail du DJ. Par différentes techniques, ce dernier sculpte la matière mise à disposition par le compositeur en prélevant des moments du disque (et pas forcément l'intégralité de la production), en favorisant par l'équalisation telle ou telle composante du son, en découpant rapidement la progression du morceau par des *cuts* et en mariant les sonorités d'un disque avec un autre par le *mix*. La vidéo que nous avons choisie pour illustrer ces techniques[16] n'a pas été filmée en free party : par commodité, et pour disposer d'une exposition resserrée de ces pratiques, nous avons demandé au DJ de présenter un panel démonstratif de la plupart des techniques utilisées lors d'un mix entre deux disques dans un contexte domestique. On y voit en premier lieu le matériel minimum requis : deux platines, une mixette, un casque – que l'on devine parfois sur sa tête, la scène étant filmée d'en haut (ce casque lui permet d'entendre le disque qu'il se prépare à introduire, de le « caler » au tempo et de rechercher l'endroit où il souhaite le faire débuter). À ce matériel s'ajoute un retour : une enceinte que l'on ne voit pas, mais qui restitue au DJ ce que le public entend en direct. C'est pour entendre en même temps ce retour et le disque à mixer qu'il écoute la plupart du temps le casque d'une seule oreille. Voici quelques-unes des opérations principales que l'on peut relever sur la vidéo :

– 10'' : démarrage de la seconde platine et écoute au casque pour rechercher le point de départ du premier beat (le but étant de « caler » les disques du point de vue de leur tempo, mais aussi de leurs carrures pour que les différents breaks coïncident, d'où la construction stricte par les musiciens à l'intention des DJ) ;

16. Cette vidéo est consultable sur le site de *Gradhiva* à l'adresse suivante : http://gradhiva.revues.org/1810.

Fig. 6 Dance floor Ubik-Metek-Nonem, teknival de Florac, août 2001. Photo Guillaume Kosmicki.



– 17'' : exemple de sculpture en direct du son à l'aide de l'équalisation (sur le premier disque en train de tourner, sur la droite) ;

– 22'' : début d'un long break à l'issue duquel le DJ compte faire entrer son deuxième disque ;

– 52'' : l'arrivée de la caisse claire sur les deuxième et quatrième temps permet de repérer le tempo et de se « caler » au casque (c'est évidemment prévu par le compositeur pour le DJ) ;

– 1'07 : introduction du deuxième disque à la fin du break (montée progressive mais rapide du volume ; image 1) ;

– 1'10-1'17 : gestes successifs sur le nouveau disque pour affiner le « calage » (de nombreux gestes de ce type se succèdent par la suite, image 2) ;

– 1'19 : jeu sur l'équalisation, les basses du nouveau disque prennent progressivement le relais des basses du premier ;

– 1'36 : cut sur le deuxième disque à l'issue d'un break du premier (idem 1'50) ;

– 2'00 : le DJ sculpte le son (basses, médiums, aigus, image 3) ;

– 2'20 : cut sur le premier disque (le deuxième est devenu disque principal, les cuts se poursuivront dorénavant sur celui-là, image 4) ;

– [...]

– 4'19 : on peut faire disparaître un disque de manière subtile, mais on peut aussi décider d'un arrêt plus spectaculaire, fréquent dans le mix techno. Le mix des deux disques ensemble a duré trois minutes, parfois on enchaîne plus rapidement par des cuts plus brefs d'un disque à l'autre.

Ainsi, le compositeur techno se désapproprie sciemment et par essence de sa production, destinée à être mixée, recomposée en live et de manière improvisée par d'autres. Il l'offre à la communauté des DJ, des sound-systems et des teufeurs pour de nombreuses relectures et recompositions dont il abandonne toute maîtrise. Il s'agit là en quelque sorte d'une pratique de l'œuvre collective dont le premier protagoniste ignore totalement ce qu'il adviendra ultérieurement de sa propre production. Les effets sonores, la durée de son morceau, les différents breaks et les surprises qu'il a imaginés pourront être magnifiés ou au contraire occultés par les DJ. Son morceau se mariera à des dizaines d'autres, parfois de manière heurtée, parfois dans un mélange soigné et raffiné de sonorités. Cette opération de recomposition sera menée de très nombreuses fois dans de multiples free parties si le morceau séduit les DJ, sans aucun contrôle de la part de celui qui est à la base de cette chaîne de création et avec tout son assentiment. La notion de droit d'auteur est donc fondamentalement remise en question par le principe même de la pratique de cette musique, reposant sur l'acceptation de facto par son créateur d'être dépossédé. Les morceaux produits par la culture free party ne sont donc pas une fin en soi, puisque destinés à servir de base à l'élaboration d'une musique créée a posteriori et en public. Un principe de distribution du travail de création est ainsi revendiqué, selon lequel les personnes qui composent les morceaux ne sont pas les mêmes que celles qui les recomposent et les font vivre au cœur des free parties.

Certes, certains des disques utilisés sont déposés à la Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique (Sacem) en France ou protégés sous le régime du copyright dans d'autres pays[17], mais les DJ, qui en font bien peu de cas, les mixent indifféremment avec des productions totalement libres de droits. La free party, par essence, ne s'acquitte d'aucun droit à la Sacem, refusant les taxes en général, quelles qu'elles soient. La « protection » du droit d'auteur est jugée comme une entrave à la liberté de création, tels les grilles, les serrures, les cadenas et les chaînes qui protègent les terrains éventuellement utilisables. De nombreux disques issus de la free party sortent ainsi sous *white label*, c'est-à-dire sans protection aucune, avec pour unique vocation de circuler librement et d'être joués par des DJ. La plupart des artistes signent leurs productions du nom commun du sound-system et non de leur nom individuel. Tel est le cas des premiers disques de Spiral Tribe[18]. Les fonds récoltés sur les ventes sont de toute façon réinvestis directement au bénéfice de l'ensemble du groupe. De nombreux artistes de ce mouvement sont désormais largement reconnus, ce qui n'entache pas leur volonté de respecter le principe d'une appropriation collective des morceaux (Kosmicki 2002). La collectivité, sans hiérarchie, y est fondamentale.

Traitement égalitaire

C'est là une utopie majeure de la free party : l'acceptation de tous dans le mouvement, l'abandon des hiérarchies, la mise à égalité des participants à la fête, où le musicien lui-même n'occupe pas une position plus importante que les autres. Ce dernier est d'ailleurs souvent stratégiquement camouflé derrière une tenture ou derrière les enceintes qui diffusent la musique. Il attire donc peu l'attention des danseurs et, même lorsqu'il est en position visible, il n'est pas surélevé par une estrade mais placé à leur niveau. Le but de la « mission » dont se sont investis les membres des sound-systems est de diffuser la musique techno à travers le monde au plus grand nombre de gens possible et sans aucune distinction. L'idéal collectif et égalitaire est au cœur de cette culture.

Cette recherche d'égalité se retrouve dans la structure interne de la musique diffusée. Les productions de techno se distinguent en effet nettement de la plupart des productions musicales occidentales. Abandonnant radicalement la structure mélodie-accompagnement dont ces dernières regorgent, qui soumet des parties à une voix dominante, les productions techno fonctionnent sur une égalité de traitement entre les différents éléments utilisés (Tagg 1994). La construction des morceaux se fonde sur des empilements d'éléments répétitifs, non hiérarchisés et uniquement fédérés par le beat (battement de grosse caisse synthétique). Telle est la structure que permet d'observer notre analyse du morceau de Noisebuilder ci-dessus, où chaque ligne est un élément susceptible d'être isolé et mis en valeur, participant de la structure globale sans prendre le dessus sur un autre. Lors du mixage par le DJ, deux morceaux ainsi construits se marient sans peine en une polyphonie de timbres et de rythmes plus complète encore du fait d'un nouvel empilement, mais toujours sans hiérarchie. La communauté techno danse sur une communauté de sons.

Suivant cette même idée, les instruments électroniques et platines vinyle utilisés par les musiciens en live ou en studio sont couverts de stickers camouflant les marques sous une prolifération vertigineuse de noms et de graphismes colorés, références à de nombreux sound-systems, labels et artistes du mouvement free party. Ainsi, le matériel utilisé fait la jonction avec la culture tout entière.

17. Au sujet du croisement de différentes logiques commerciales paradoxales apparues au cours de l'évolution du mouvement free party, voir Kosmicki 2002.

18. Spiral Tribe est un des premiers sound-systems anglais ayant diffusé la pratique des free parties en Europe, principalement en France et en République tchèque. Aujourd'hui dissous, il bénéficie néanmoins d'une grande notoriété. Un mémoire de Renaud Mousty sur le sujet, *Road Trip : EXPERIENCE 23*, est en ligne à l'adresse suivante : http://mewfree.free.fr/REno/Spiral%20Tribe/att.htm.

Fig. 8 Concert à Central Park, New York, vers 1900
© Underwood & Underwood/ Corbis.

Nous avons donc observé que les pratiques musicales des free parties exigent un traitement non hiérarchisé des sons et des pistes musicales, un matériau sonore issu des emprunts multiples et revendiqués de nombreuses sources externes enregistrées ainsi qu'une création musicale collective à plusieurs échelons reposant sur la réappropriation de l'œuvre et sa recomposition en direct par différents musiciens, successivement. Tous ces aspects, qui constituent l'essence des productions techno jouées en free party, sont un défi ouvert à la notion individuelle et propriétaire du droit d'auteur.

Ces idées, défendues par les principaux acteurs de ce mouvement dès ses origines en 1991, tendent aujourd'hui à perdre du terrain au profit de logiques commerciales plus traditionnelles. En effet, depuis une dizaine d'années, les musiciens les plus anciens s'inscrivent fréquemment à la Sacem et vendent des CD à destination d'une écoute domestique, cette dernière se passant de fait de l'étape de la réappropriation par les DJ. Beaucoup expliquent leur choix par les responsabilités familiales et les impératifs financiers qui en découlent, auxquels ils sont nouvellement confrontés[19]. Les utopies s'affaiblissent généralement au moment où les acteurs, en vieillissant, choisissent de se sédentariser. Leurs disques, réalisés aujourd'hui par des labels professionnels aux vocations mercantiles affirmées, se vendent notamment dans des enseignes grand public type Fnac, Virgin ou Leclerc. Toutefois, même ici, différentes stratégies sont mises en place pour permettre aux productions de circuler librement (Kosmicki 2002). La free party a notamment adopté très tôt les outils proposés par Internet, en parfait accord, par ailleurs, avec l'idéologie du mouvement, comme le *peer to peer*[20]. En réalité, la protection par la Sacem permet surtout aux musiciens de compléter leurs cachets lors de prestations dans des salles officielles. Beaucoup y ont donc adhéré par pragmatisme, voyant le succès venir hors du cadre clandestin dans lequel ils évoluaient, mais ils n'ont jamais réellement souhaité protéger leurs morceaux, qu'ils mettent généralement un point d'honneur à faire circuler.

Le mouvement free party, s'il est aujourd'hui nettement sur le déclin, n'a été que le signe précurseur d'une réflexion plus large sur la propriété intellectuelle incluant de nouveaux horizons esthétiques. Les pratiques de la libre circulation des productions, de leur recomposition et du sampling n'ont jamais été aussi brûlantes d'actualité, grandement amplifiées par le développement d'Internet. Pour preuve, la notion de *copyleft*[21] appliquée à l'art se développe depuis une dizaine d'années et connaît un succès croissant sur la planète, remettant fondamentalement en cause celles de copyright ou de droit d'auteur.

Enseignant-conférencier en musicologie
http://guillaume-kosmicki.org
guillaume.kosmicki@no-log.org

19. Voir à ce sujet nombre des entretiens figurant dans Kosmicki 2010.

20. « Pair-à-pair ».

21. Ce terme est traduit habituellement par la notion de « gauche d'auteur ». Inventée dans un premier temps en 1984 par Richard Stallman pour le domaine de l'informatique, cette dernière « est une façon générale de rendre un programme (ou tout autre œuvre) libre, et qui requiert que toutes les versions modifiées et étendues du programme (ou de l'œuvre) soient libres également » (voir le site http://www.gnu.org). Elle a donné par la suite naissance au système d'exploitation GNU/Linux. On peut aussi consulter notamment sur le sujet Latrive 2004 : 85-83.

mots clés / *keywords* : free party // *free party* • teknival // *teknival* • droits d'auteur // *copyright* • sampler // *sampler*.

Bibliographie

Chion, Michel

1983 *Guide des objets sonores*. Paris, Buchet-Chastel.

Delalande, François

2003 « Le paradigme électroacoustique », in Jean-Jacques Nattiez (dir.), *Musiques, une encyclopédie pour le xxe siècle*, t. I : *Musiques du xxe siècle*. Arles-Paris, Actes Sud-Cité de la musique (1re éd. italienne 2001) : 531-557.

Fernando Jr, S.H.

2008 *The New Beats. Musique, culture et attitudes du hip-hop*. Paris, Kargo-L'Éclat (1re éd. américaine 1992).

Hennion, Antoine

2007 (1993) *La Passion musicale. Une sociologie de la médiation*. Paris, Métailié.

Kosmicki, Guillaume

2002 « Analyse de *Let's play* de Crystal Distortion : les paradoxes d'un "tube" de la free party », *Musurgia*, *Musiques populaires modernes* IX(2) : 85-101.

2004 « Free party : la fin d'un rêve ? », in *Musique et sociétés.* Paris, Cité de la musique : 159-173.

2008 « Transe, musique, liberté, autogestion. Une immersion de douze ans dans le monde des free parties et des teknivals », *Cahiers d'ethnomusicologie* : 35-49.

2009 *Musiques électroniques. Des avant-gardes aux dance floors.* Marseille, Le Mot et le Reste.

2010 *Free party. Une histoire, des histoires*. Marseille, Le Mot et le Reste.

Latrive, Florent

2004 *Du bon usage de la piraterie*. Paris, Exils.

Pourtau, Lionel

2009 *Techno : voyage au cœur des nouvelles communautés festives.* Paris, CNRS.

Tagg, Philip

1994 « From refrain to rave: the decline of figure and the rise of ground », *Popular Music* 13(2) : 209-222.

Tournès, Ludovic

2008 *Du phonographe au MP3. Une histoire de la musique enregistrée, xixe-xxie siècle*. Paris, Autrement.

Résumé / Abstract

Guillaume Kosmicki, *Musique techno,* mix, sample. *Un défi à la notion de propriété* – La techno jouée en free party est la conséquence directe d'une évolution technologique qui a amené nombre de musiques depuis les années 1950 à façonner leur esthétique sur la base de l'enregistrement. Au cours des années 1980, avec l'apparition du sampler, des problèmes juridiques n'ont pas manqué de se poser quant à l'utilisation de musiques préexistantes pour en composer de nouvelles. La free party, née au début de la décennie suivante, s'est d'emblée opposée à toute mise en règle. Au contraire, elle prétend à une utilisation libre et sans contrainte du sampling. Cet article montre comment l'esthétique techno de cette culture correspond parfaitement avec les utopies sociales et les manières de faire de ses acteurs. En effet, dans sa facture même, cette musique revendique l'absence de notion de propriété individuelle au profit de l'appropriation collective des productions.

Guillaume Kosmicki, *Techno music,* mixes, *and* sampling. *A challenge to notions of property* – *The techno music played at free parties is the direct result of technical progress since the 1950s that has led many musicians to build their musical aesthetic around recording. The invention of samplers in the 1980s posed a number of legal problems concerning the use of existing music to create new tracks. And the emergence of free parties in the early 1990s was a direct challenge to regulatory approaches, based as they were on a free and untrammelled use of sampling. This article shows how this musical culture's techno aesthetic was in perfect conformity with the social utopias and ways of being of the actors involved. Indeed, this music, by virtue of the way in which it is constructed or composed, insists on the absence of ideas of individual property, arguing instead for the collective ownership of production.*