

2013
Université de Paris 8
Musicologie

MUSIQUES REPETITIVES

Vincent GUIOT
(n°10277073)

II COMPOSER AVEC LA REPETITION : L'EXEMPLE DE LA TECHNO

Afin de mieux comprendre le phénomène de répétition en musique, j'aimerais procéder à une analyse de la techno ; j'entend par là traiter d'une part les différents aspects de sa musique, et d'autre part les caractéristiques de ses performances *live**. Tout d'abord, définissons cette musique.

La techno est un genre de musique électronique apparu aux Etats-Unis dans les années 1980, et qui se caractérise principalement par son travail sur la répétition. Son évolution s'est faite en parallèle avec celle d'une autre musique électronique, tout aussi répétitive, la *house music*, à Chicago. Au cours des années 1990, la techno vient à se développer dans d'autres pays comme l'Angleterre où apparaissent les premières *rave parties**, ainsi qu'en Allemagne.

Avant de commencer mon analyse, j'aimerais introduire brièvement la notion d'immersion sonore, que l'on retrouvera tout au long de mon travail. "L'immersion. Il faut que ce soit quelque chose qui t'immerge, qui te dépasse, où tu te sentes tout petit dans un monde que tu as envie d'explorer."¹ nous dit Louis Pierret lorsque je lui pose la question des éléments principaux constitutifs de la techno. Je définirai le phénomène d'immersion sonore d'abord comme une sensation physique, celle d'être enfermé à l'intérieur d'une matière sonore. Le son omniprésent vient à nous entourer et à construire, avec la participation active de nos sens, une architecture sonore dans laquelle nous sommes invités à nous y installer. Makis Solomos utilise plusieurs adjectifs pour mieux qualifier l'immersion sonore et en différencier certains aspects. Tout d'abord il parle d'immersion océanique, qui proviendrait d'un désir de fusion avec le tout ; l'auditeur chercherait ainsi à s'approprier l'espace afin de le rendre familier. Il nous parle en suite d'immersion dionysiaque, "mettant en valeur les sens de l'auditeur, le plaisir du son"². Ainsi, il semble que ce sentiment d'immersion sonore soit lié à différentes caractéristiques du son. La première que nous nous proposerons d'étudier est l'espace car comme nous le dit Makis Solomos : "La question de la vie « intérieure » du son est indissociablement liée à une autre question, qui, depuis plusieurs décennies, s'est hissée au rang de problématique centrale de la musique : l'espace"^{ibid.}.

1) Vers une immersion spatiale

A L'espace du son

Depuis l'apparition de l'amplification, l'espace est devenu une composante plus accessible en musique. "Un critère très important réside dans la qualité de la sono. Elle doit être disposée de manière cohérente ; Dans une boîte, il faut que quelque soit ton placement tu puisses ressentir le son correctement" nous dit Louis Pierret. En effet, si les concerts de techno en *club** et encore plus en *rave*, s'équipent d'un *sound system** conséquent, c'est en partie pour créer un espace sonore. L'intensité rentre ainsi en jeu : si le son est relativement fort, il prend le pas sur l'environnement sonore du lieu original, et vient ainsi imposer sa propre logique. Le son doit être partout, pour que son espace existe.

* Tous les mots suivis de ce signe sont détaillés dans le Glossaire, p20.

1 Toutes les interventions de Louis Pierret sont issues d'une interview réalisée par moi-même, à l'université de Paris 8, en avril 2013.

2 Makis Solomos, *Chapitre 4 Immersion sonore*, p17.
ibid. p8

B Le niveau d'intensité

J'aimerais maintenant parler du niveau d'intensité dans le cadre de l'espace. Pour cette réflexion, je m'appuierai uniquement sur l'exemple de la techno, et plus particulièrement, lorsqu'elle est diffusée en concert. L'intensité du son lors de ces événements, se situe entre 100 et 130 dB, soit un niveau proche du seuil de douleur de l'appareil auditif. Outre les effets de vibration du corps que j'évoquerai plus tard, plus le son est fort plus il rend l'espace clos. En effet, dans un concert en club, le son à haut volume empêche toute communication d'ordre sonore avec les autres auditeurs, et même au-delà, il empêche toute perception auditive de soi-même ; j'entend par là notre propre respiration, nos mouvements, nos tentatives d'expression vocales. Dans cette situation nous ne ressentons plus que la vibration de nos gestes ; nous reviendrons d'ailleurs sur ce dernier point un peu plus tard. Finalement nous subissons le son, nous nous plions à son espace. D'une part, dans le cas d'une *rave party* par exemple, l'intensité permet une plus grande diffusion de l'espace sonore ; d'autre part, il empêche de nous y échapper : en nous "collant aux oreilles", il nous enferme dans un espace clos.

Cette notion me paraît très importante à signaler car elle implique un retour à soi. Dans cette situation où l'individu est coupé des autres, le son invite à l'introspection. L'espace du son vient contraindre l'auditeur à s'y plier, il oppresse son espace habituel, le privant de liberté. En créant cet espace clos, la musique vient diminuer fortement ses repères spatiaux habituels, comme les bruits de son propre corps, ou de son environnement habituel. C'est par cette privation que l'auditeur, s'il accepte son nouveau "chez lui", tend à laisser son esprit s'évader. Cette écoute sublimée est d'autant plus vraie que ce nouvel espace est en quelque sorte immatériel ; ce ne sont pas les murs du *club* qui percutent l'espace de l'auditeur (même si ils y contribuent en réfléchissant le son) mais bien le son lui-même impalpable mais pourtant là.

Louis Pierret explique que ce choix d'un volume sonore élevé provient d'abord d'une considération sociale : "Moi par exemple je le vois directement avec mes voisins, c'est un manifeste d'écouter la musique forte aujourd'hui. Dans le cadre urbain, dans le cadre de ta chambre, tu ne peux pas écouter de la musique forte." En effet, il y a un véritable culte autour de la puissance sonore dans la techno, tout comme dans le rock d'ailleurs ; Cela rend la performance unique car marginale par rapport à une écoute plus quotidienne de la musique, chez soi, ou même dans de nombreux concerts où l'amplification n'a pas lieu d'être. Il ajoute ensuite "Donc finalement avoir un lieu, c'est quelque chose de très important pour pouvoir écouter ces musiques là."

C L'espace du lieu et des lumières

Cette importance accordée à l'espace, vient rendre nécessaire son expression dans un lieu particulier, renforçant l'aspect communautaire, bien connu de la musique techno. La plupart des musiques nécessitent un espace propre dès lors qu'elles sont envisagées pour le concert ; cependant il me paraît important de m'attarder sur celui-ci dans le cas de la *rave party*. Au delà de l'auditorium dédié à la musique classique, ou de la salle de concert de rock et même du *club* de techno, le lieu de la *rave party* pousse à l'extrême, l'impact de l'espace sur l'auditeur. Jean-Yves Leloup dans *Digital Magma* insiste, en parlant de la rave, sur l'idée que "l'organisation spatiale favorise l'idée de cheminement, de déambulation et d'errance."³

La première idée de mon propos est ici énoncée : la *rave party*, est systématiquement conçue pour exister dans un lieu insolite, différent de celui du concert habituel ; perdue au milieu d'un champ ou d'une forêt, loin de la ville, de la société ; et j'ajouterai même, dans un lieu inconnu pour la plupart des participants. Le *raver**, en se rendant dans ce lieu dit, vient ainsi se déconnecter de la société générale, pour venir s'immerger à l'intérieur d'une nouvelle. Si j'emploie dans ce cadre le terme d'immersion, c'est qu'il est selon moi rendu possible par le fait que la rave est premièrement inhabituelle, avec ses propres règles internes, et deuxièmement par son aspect éphémère.

3 Jean-Yves Leloup, *Digital Magma*, p23

Cet espace insolite, par l'association musique, lumière, nature, et dans lequel les gens se retrouvent autour de l'idée de liberté et de respect, véhicule l'idée de déconnection d'une société rejetée par son caractère oppressant, omniprésent. Finalement on vient en *rave party* rejeter un système en s'immergeant dans un nouveau.

C'est à travers cette idée fondamentale d'espace insolite que les jeux de lumières et la diffusion de brouillard artificiel viennent trouver leur utilité : “Les jeux des lumières et le brouillard artificiel persistant créant une sensation de déterritorialisation et de géographie mouvante” nous dit Jean-Yves Leloup. En effet, tout est réuni pour, si je reprend son terme, “déterritorialiser” le *raver*. La perte de repères spatiaux que j'ai pu évoquer précédemment est ici poussée à son extrême, grâce à l'investissement par la musique, la lumière, de la foule en mouvement, d'un lieu non prévu pour ce genre d'événement. Il y a une véritable décontextualisation qui rend l'expérience d'autant plus forte. Je conclurai avec une phrase de Jean-Yves Leloup : “Cette volonté d'immersion au cœur d'un espace de sons et de lumières, cette capacité à plonger et à vivre, ne serait-ce que quelques heures, dans un théâtre de données sensibles et quasi tactiles, ce désir de vivre hors de soi tout en communiant dans l'échange et le don de sa propre personne.”^{ibid.}

2) Vers une immersion temporelle

“Cette plénitude et cette spatialisation des corps ni leur propre temporalité.”^{ibid.} La temporalité dans la techno, est pour beaucoup de spécialistes une notion très importante pour comprendre les relations entre la musique et l'auditeur. Je propose donc, afin d'analyser cette perception du temps, d'examiner les différentes structures temporelles propres à cette musique selon une progression de la micro-forme d'une cellule vers la macro-forme d'une performance.

A La cellule

a) La base d'une structure

Dans un premier temps, regardons de plus près l'exemple de la musique techno, qui selon moi, est l'exemple le plus extrême, par sa simplicité, de la base d'un morceau répétitif. Je rappelle, comme je l'ai énoncé en introduction de ce chapitre, que mon étude se base, dans le cadre de la techno, sur des morceaux dont la construction rythmique est représentative de ceux que l'on retrouve en *rave*. Il existe bien évidemment, au sein de la techno et de ses dérivés, une multitude de morceaux dont la base rythmique est plus complexe ; Cependant il ne s'agit pas ici de réduire la techno à sa forme la plus élémentaire mais bien au contraire, de se concentrer sur cette simplicité même, dans laquelle réside selon moi la plus grande efficacité de cette musique, dans les termes de mon sujet.

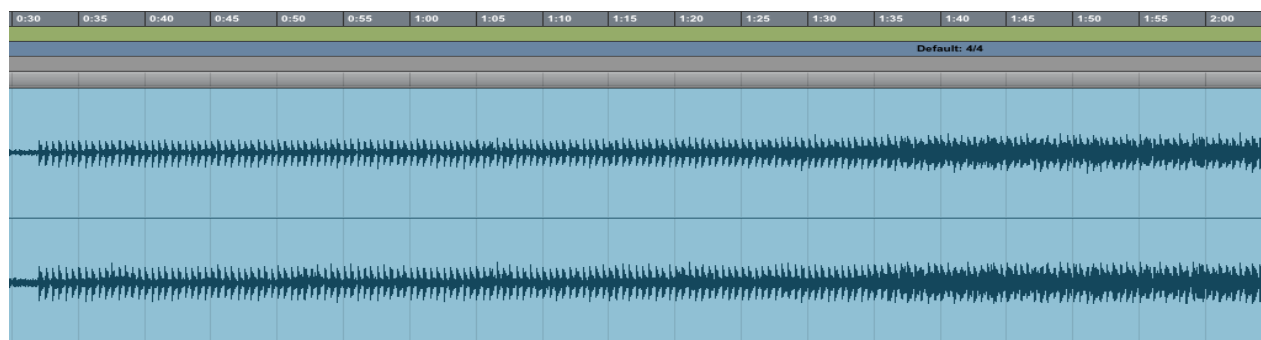
Cette simplicité réside dans l'organisation du temps : le rythme principal d'un morceau est sa propre pulsation ; La grosse caisse ou “*kick*” en anglais (littéralement : « coup de pieds ») intervient sur tous les temps de la mesure avec un *groove* métronomique linéaire. Plus encore, même si son timbre peut être amené à évoluer grâce, le plus souvent, à des traitements de filtrage, il est de manière générale répété à l'identique. Comme nous le reverrons plus tard, cette notion est très importante, car contrairement aux musiques répétitives instrumentales, le *groove* fondamental du morceau doit ici son existence à la machine, ce qui implique inévitablement des différences majeures avec un *groove* instrumental.

“On pourrait dire qu'il y a en quelque sorte un micro rythme qui est celui du kick, de la cellule qui est en générale d'une seule mesure” remarque Louis Pierret dans l'interview qu'il m'a accordé. Selon lui, le *kick* est définitivement l'élément central de la structure rythmique d'un morceau de techno car il définit le balisage le plus régulier et systématique, la pulsation.

ibid. p24

ibid. p27

Prenons un exemple avec le morceau *Distant Shores* de Petar Dundov⁴, d'une durée totale de 12'30. Après 31 secondes d'introduction, le *kick* principal s'installe. Si l'on écoute attentivement le morceau, on remarque que celui-ci perdure jusqu'à environ 12 minutes avant de disparaître progressivement dans un decrescendo d'environ 10 secondes. Voici une représentation de la forme d'onde du morceau sur un extrait de 1'30.



On remarque, en regardant ce graphique, que la pulsation est très visible. L'écoute de ce morceau confirme que non seulement la pulsation est présente, mais qu'elle est également très facilement identifiable de par sa forte intensité, comparée aux autres sons. En effet, même sur le dernier tiers du graphique, là où l'intensité du volume sonore s'élève, les crêtes de la pulsation restent reconnaissables.

Cet exemple, parmi tant d'autre, nous montre qu'il existe une véritable volonté de la part des compositeurs de techno à affirmer la pulsation, à strier le temps, pour reprendre les termes de Boulez dans son livre *Penser la musique aujourd'hui*. “Le temps amorphe est comparable à la surface lisse, le temps *pulsé* à la surface striée ; c'est pourquoi, par analogie, j'appellerai les deux catégories ainsi définies du nom de *temps lisse* et *temps strié*”⁵ nous dit-il, avant d'ajouter quelques pages plus loin “la pulsation du temps *strié* sera régulière ou irrégulière, mais systématique”. Ainsi, même si il serait encore un peu hâtif de parler de pulsation régulière, nous pouvons cependant très clairement remarquer que la techno se base sur la mise en œuvre d'un temps strié systématique.

Ce systématisme est d'autant plus marqué, que la grande majorité des morceaux techno ont pour signature rythmique le 4/4. A la fois plus facile à maîtriser techniquement, et plus représentatif de la “froideur” de la machine, le binaire est universel en ce qui concerne la techno, plus encore pour celle que l'on peut entendre en club ou en rave. Nous en reparlerons mieux dans la partie concernant la conduite du processus, où nous évoquerons le mix au tempo. “Pour moi c'est toujours très important d'avoir ces 4 kicks omniprésents, pour après, avoir au-dessus un espace pour moduler.” nous dit Louis Pierret. Ainsi, si le *kick* est un élément indispensable à cette musique, il prend tout son sens lorsqu'il devient la base d'une structure où viennent se superposer d'autres strates rythmiques.

b) Les autres strates, la polyrythmie

Continuons donc avec la techno. Une des principales caractéristiques de cette musique est qu'elle se construit par ajout et retrait de cellules rythmiques ou mélodico-rythmiques, qui, couplées au procédé de répétition dont nous reparlerons un peu plus tard, viennent former des strates sonores, créant un système polyrythmique général de plus en plus complexe au fur et à mesure que ces strates s'accumulent. Repençons nous un moment sur le morceau *Distant Shores* de Petar Dundov. Le morceau démarre avec une succession de doubles-croches au synthétiseur sur une seule note, dont le spectre évolue selon des mouvements amples réalisés à l'aide d'un filtrage. D'emblée, sur une seule et même strate, deux mouvements temporels se superposent : l'un rapide, impliquant un temps strié régulier, ainsi qu'un second, lent, impliquant un temps beaucoup plus lisse dont les mouvements d'entrée et de sortie restent relativement difficile à définir.

4 Voir Discographie, p21

5 Pierre Boulez, *Penser la musique aujourd'hui*, p100

À 32'', le *kick* rentre, nous donnant la pulsation, qui restera inexorable jusqu'à la fin du morceau. Vers 1', on peut commencer à percevoir une trame médium-aigu figée dans sa hauteur, rentrant progressivement selon la technique du *fade-in* (crescendo réalisé électroniquement). Nous avons ici affaire à un nouveau temps lisse, qui semble ne pas être régit par la grille rythmique sous-jacente. Cependant vers 1'25, celle-ci se transforme progressivement en laissant apparaître des accents sur toutes les croches, venant ainsi introduire un nouveau monnayage rythmique dans la grille. Il est important de noter par ailleurs, que tout comme les doubles-croches au synthétiseur évoquées précédemment, cette nappe avec accents vient également se soumettre à ce que l'on pourrait qualifier d'un micro-processus (le processus ou macro-processus concernant le morceau lui-même, mais nous en reparlerons plus tard) avec des mouvements de filtrages lisses, qui à la première écoute semblent ne pas respecter l'organisation stricte de la cellule, mais poser une nouvelle dimension temporelle, plus large, dont le mouvement semble indéterminé. Vers 1' encore, une autre strate émerge progressivement, sur la droite de l'espace stéréo, en *fade-in* : il s'agit d'une nouvelle note de synthétiseur répétée inlassablement sous le rythme de syncopes. Cette nappe me semble très importante car son rythme syncopé donne à la fois l'impression d'un découpage du temps aussi stricte que celui du *kick* et donc facilement appréhendable par le corps, mais aussi comme une temporalité tout autre, proposant non plus un découpage du temps par la pulsation ou par ses différents monnayages rythmiques, mais une temporalité plus lente, dont l'appui commun avec le pulsation se situe sur chaque début de cellule/mesure, c'est à dire toutes les 4 pulsations. A 1'36, c'est au tour de la basse de rentrer, remplissant le bas du spectre jusqu'alors marqué seulement par la percussion du *kick*. Une hauteur dans le grave donc, remplissant le bas du spectre par sa résonance et son rythme syncopé détaché de celui du *kick*, définissant clairement, après les syncopes du synthétiseur, les contours de la cellule. 4 mesures après l'entrée de la basse, on peut percevoir dans le lointain une descente de toms de batterie très réverbérée, anticipant le premier temps de chaque nouveau cycle de 4 mesures ; une nouvelle grille, plus large, nous est ainsi proposée. Je terminerai enfin en énonçant les 2 éléments percussifs apparaissant à 1'45 puis 2'08. Le premier, un charleston, vient renforcer le monnayage rythmique à la croche, et le second, une caisse claire, les 2ème et 4ème temps de chaque cellule. Ces 2 éléments sont essentiels car ils viennent renforcer la grille de part leur aspect rythmique percussif et non plus mélodico-rythmiques des différentes couches de synthétiseurs étudiés précédemment. Enfin, l'entrée du charleston, est selon moi très importante, et très représentative d'un aspect que j'aborderai plus tard : la continuité. Nous avons parlé du *fade-in* à de nombreuses reprises ; ici encore, il se manifeste, mais il prend un tout nouveau poids en faisant une apparition totalement discrète de part son contenu spectral très proche de celui de la nappe de synthé à la croche ayant à ce moment là, un filtrage spectral très similaire. Il faut attendre presque 10 secondes, de par sa montée linéaire en intensité, pour s'apercevoir de sa présence.

De part cette brève étude de la première partie de ce morceau on peut déjà conclure sur certains éléments caractéristiques de la musique techno. Tout d'abord, son organisation temporelle par ajout ou retrait progressif de strates rythmiques et mélodico-rythmiques, proposant un temps strié inexorable avec la répétition à l'identique du *kick*/pulsation, mais riche avec l'apparition progressive de fenêtres temporelles plus ou moins serrées selon le monnayage rythmique qu'elles proposent. Ensuite, la présence d'éléments dont la temporalité se rapproche plus de l'idée d'un temps lisse avec des mouvements très amples, des micro-processus, qui dans le cas de ce morceau sont réalisés par des évolutions lentes dans leur spectre harmonique. La technique du *fade-in*, tout comme ces évolutions homogènes du spectre harmonique, instaurent l'idée très forte de continuité, à l'échelle de la cellule ou du corpus de cellules. Enfin, nous avons remarqué à plusieurs reprises que les éléments mélodiques étaient également très souvent envisagés comme des éléments rythmiques : tout leur intérêt réside dans leur double caractère, permettant à la fois d'enrichir l'écoute en y apportant des hauteurs définies et de complexifier la polyrythmie générale. Cependant, on remarque que ces éléments comportent finalement très peu de notes, mais que cette pauvreté harmonique profite d'une part à l'idée d'homogénéité entre la hauteur et le rythme et d'autre part à l'idée d'inexorabilité du morceau : on ne peut pas prévoir de par un enchaînement cadenciel, où et quand le morceau tendra

à moduler, à s'arrêter. Nous reparlerons de la dimension harmonique dans la musique techno lors de notre chapitre sur le processus.

Finalement on peut conclure dans un premier temps, à l'échelle de la cellule ou du corpus de cellule, que tout l'intérêt de cette musique réside dans l'agencement d'un temps strié extrêmement cadré, mais dans lequel notre écoute s'installe progressivement afin de nous permettre une navigation entre ses différentes propositions de structures temporelles.

B La répétition comme conduite de la cellule

Maintenant que l'on a pu dégager les caractéristiques propres à la techno d'un point de vue, dirons nous, micro-formel, intéressons nous désormais à son agencement afin d'approcher une analyse d'ordre plus macro-formelle.

Comme je l'ai déjà mentionné dans une précédente partie, la musique techno est constituée de cellules, dont la plus petite unité commune serait la pulsation, marquée par le *kick*. Afin de construire un morceau, ces cellules sont agencées dans le temps par le procédé de répétition. Ce procédé de composition, au centre de mon sujet, est l'élément fondamental pour concevoir dans la techno la transition entre la micro-forme de la pulsation et la macro-forme d'un morceau. Comme nous l'avons également évoqué, la caractéristique propre de la répétition dans la techno est liée à son élaboration via le travail de la machine : c'est une répétition à l'identique, de boucles pré-enregistrées aux différentes longueurs, que l'on appelle plus communément "samples". Le sample est construit sur une durée brève, voir très brève, si l'on prend l'exemple du *kick* qui n'est construit que sur le temps d'une croche, suivi d'un silence qui selon sa durée, définira le tempo du morceau une fois la boucle enclenchée.

J'aimerais parler maintenant d'un aspect qui me paraît essentiel : la répétition sature la mémoire. En écoutant le début d'un morceau de techno, caractérisé par la répétition inexorable du *kick*, on comprend très vite, intellectuellement, son fonctionnement : il nous paraît simple. Tout est là, le *kick* avant même les autres éléments qui peuvent se superposer à lui, est par son extrême simplicité rythmique, j'entend par là comparable au rythme sous-jacent de la pulsation soit le fondement le plus compréhensible d'une organisation temporelle, le premier élément que l'on fini par oublier malgré sa forte présence : à force de répétition il vient saturer notre mémoire pour finalement disparaître de l'attention de notre écoute. J'aimerais pour appuyer et développer mon propos citer un paragraphe issue de l'interview que j'ai réalisée avec Louis Pierret : "Une question que je me pose en ce moment, c'est la relation répétition et mémoire. Pour apprendre des choses par cœur typiquement on nous a toujours fait répéter des textes. La répétition n'existe que par le fait que l'on possède une mémoire instantanée et une mémoire longue ; Par exemple pour qu'un élément devienne thème, il faut qu'il soit répété. Une note n'existe pas sans ce qui la précède et ce qui la suit. /.../ Et ce qui est très intéressant dans la musique répétitive, et dans la techno, c'est la saturation de la mémoire ; c'est de faire manger une cellule tellement de fois, et sous des aspects différents, afin qu'on ne la reconnaisse plus, qu'elle n'existe plus : c'est juste devenu une masse sonore." Ce qui m'intéresse dans son propos, outre l'intérêt qu'il porte au procédé de répétition comme saturation de la mémoire, est qu'il évoque la répétition "sous des aspects différents". Je pense en effet, que la technique d'ajout/de retrait de strates, constitue également un procédé très facilement compréhensible après quelques minutes d'écoute et que toute sa richesse réside dans l'épuisement de ses différentes combinaisons possibles. Outre les combinaisons, l'apparence même des différents éléments fini par être épuisé. J'entend par apparence, l'aspect fréquentiel de ces éléments qui est transformé encore et encore par filtrage des fréquences, passages dans des réverbérations, saturations, etc. Ces éléments restent la plupart du temps reconnaissables, et finalement, on pourrait se poser la question suivante : est-ce que par ce procédé de répétition d'une part et de transformation d'autre part, les différents éléments ne finissent pas par perdre pas leur sens, voir leur rôle premier ? Louis Pierret nous dit que finalement la cellule "n'existe plus" ; je pense effectivement que ces éléments viennent saturés notre mémoire pour finalement sortir en quelque sorte de notre écoute attentive.

Dans ce modèle d'écoute, nous épuisons intellectuellement, petit à petit, toutes les différentes grilles du temps strié, au fur et à mesure de sa complexification.

Enfin j'aimerais revenir sur un élément initié dans ma réflexion sur le *kick*. J'ai parlé de temps strié systématique, en attendant de pouvoir lui coller l'étiquette de temps strié à pulsation régulière. Si l'on regarde ce même morceau *Distant Shores*, que je garde pour ne pas multiplier inutilement les exemples, (mais j'invite le lecteur à écouter d'autres morceaux si besoin de confirmation est) on voit qu'une fois le *kick* rentré, à 32", celui-ci ne varie pas jusqu'à la fin du morceau. Non seulement sa présence affirme la pulsation de manière continue, mais il affirme une pulsation d'ordre strictement régulière, en un mot : le tempo est figé. Cette répétition inexorable à un bpm* fixe renforce d'autant plus la saturation de la mémoire. Nous avons affaire, pour reprendre la terminologie de Boulez, à une répartition statique dans un temps strié ; Or celui-ci nous dit à ce propos : "Une répartition statique dans un temps strié tendra à donner l'impression d'un temps lisse"⁶. Nous y voilà, l'extrême répétition de ces musiques tend, du point de vue de la perception, à saturer notre mémoire pour que finalement, ce temps strié devienne lisse : il devient processus. Dès lors, il est nécessaire d'analyser ce processus d'un point de vue macro-formel.

C Le processus

Selon la définition donnée par Boulez dans *Penser la musique aujourd'hui*, "le temps amorphe ne se réfère au temps chronométrique que d'une façon globale ; les durées, avec des proportions (non des valeurs) déterminés ou sans aucune indication de proportion, se manifestent dans un champ de temps". Je rappelle, comme j'ai pu l'évoquer plus haut dans une autre citation du même auteur, que le temps amorphe est synonyme de temps lisse. Louis Pierret à propos de cette définition remarque : "Boulez parlait du temps strié et du temps lisse. Justement, dans ces musiques là, on a les deux temporalités qui s'opposent. Un temps strié parce que tout le temps coupé par ce kick, cette cellule rythmique, mais à la fois ce temps lisse qui se développe au dessus de manière macro-formelle". Voilà qui me paraît très intéressant et qui recoupe ma conclusion sur la partie précédente. Le temps strié marqué par cette cellule rythmique répétée, prend son sens dès lors qu'elle produit sur l'auditeur l'impression d'un temps lisse. Comme je l'ai déjà évoqué, à force de répétition, les différents éléments constitutifs de cette cellule et en premier lieu le *kick*, sortent petit à petit de notre écoute attentive, pour venir s'accumuler dans une "masse sonore" pour reprendre la citation de Louis Pierret. Cette masse sonore, correspondrait au temps lisse qui se développe de manière macro-formelle, mais elle n'est rendu possible que par la fréquence très importante du nombre de répétitions de la cellule. Je citerai une nouvelle fois Boulez : "Dans le temps lisse, on occupe le temps sans le compter ; dans le temps strié, on compte le temps pour l'occuper"^{ibid.}. En d'autres termes, si on nous permet, de par les fondations rythmiques simples induites par le *kick*, d'occuper très vite le temps, on fini par parvenir à la perception d'un temps lisse, où le temps strié, répété jusqu'à saturation de notre mémoire, n'est plus compté par l'écoute.

Ici j'aimerais comparer ce processus avec la musique immersive pratiquée dans les musiques psychédéliqués ou expérimentales avec des artistes comme La Monte Young. Cette musique constituée de trames inscrit également notre perception dans un temps lisse, par le simple fait qu'aucune pulsation n'est présente, ni même de simples sons ponctuels, venant ainsi nous rattacher à une temporalité plus habituelle, dans laquelle nous pouvons facilement délimiter dans le temps les contours d'un événement. Cependant, la comparaison de la "musique de trames" avec la musique dite répétitive, me semble particulièrement intéressante puisqu'elle permet de mettre en lumière 2 procédés différents de conduite d'un temps lisse. Evidemment les comparaisons pourraient se multiplier avec d'autres genres musicaux, mais je pense que ces 2 exemples sont les reflets les plus extrêmes dans leur mise en œuvre, de ces 2 processus.

Le premier processus, celui de la "musique de trames" est directe. L'immersion dans un temps lisse est rendu possible par le simple fait qu'il n'existe pas de temps strié.

6 Pierre Boulez, *Penser la musique aujourd'hui*, p106
ibid. p104

Dans le deuxième processus, celui de la “musique répétitive”, le passage au temps lisse se fait par la saturation progressive de la mémoire à l'écoute d'un temps strié à pulsation régulière et omniprésente.

a) *La tonalité comme temps lisse*

Avant de me centrer sur les caractéristiques de ce processus, j'aimerais parler du rôle de la tonalité dans un morceau de techno. Lorsque j'ai analysé *Distant Shores* dans mon analyse de la cellule techno, j'ai montré que ce morceau était finalement constitué d'une très faible diversité mélodique. J'ajouterais à cela, que cela correspond de très près au travail de la tonalité dans ces musiques, à savoir une composition minimaliste. Si l'on reprend le morceau *Distant Shores*, on remarque que tout le morceau est construit sur la même fondamentale du début à la fin. Malgré la présence de quelques mouvements harmoniques, j'entends l'utilisation d'accords (très peu encore une fois), aucune modulation n'est envisagée, et ceci peut s'appliquer à la majorité des morceaux de techno. Selon moi la tonalité figée, induit un temps lisse sous-jacent à celui provoqué par le processus de répétition, il l'accompagne. En effet, imaginons un morceau de techno comportant de nombreuses modulations harmoniques : pourrions-nous avoir une telle saturation du temps strié à partir du moment où des variations harmoniques viendraient rafraîchir notre écoute de la boucle ? Surement que oui, mais il serait alors sans doute nécessaire d'envisager la conception d'une macro-forme démultipliée dans le temps, afin que la saturation de la mémoire puisse se produire.

b) *Un processus progressif*

La première caractéristique du processus mis en œuvre dans la musique techno est la continuité. Nous avons vu dans une première partie l'importance accordée aux techniques du *fade in/out* qui permettent de laisser apparaître de manière progressive les nouvelles strates de la cellule. Au-delà de ce procédé technique, on s'aperçoit à l'écoute d'un morceau de techno que l'accumulation de ces strates se déroule de manière très progressive ; On donne le temps à l'auditeur de s'imprégner d'une strate avant d'en proposer une nouvelle. Ce procédé s'accorde avec le fait que “dans le temps strié, on compte le temps pour l'occuper” : l'auditeur doit avoir le temps d'installer son écoute dans chacune des nouvelles strates afin qu'une saturation de sa mémoire puisse vraiment avoir lieu. Pour illustrer ce propos, je vais reprendre l'exemple du morceau *Distant Shores*. Pendant les 31 premières secondes une seule strate est proposée ; ensuite le *kick* rentre, suivi de près par un motif mélodico-rythmique en syncopes s'installant en *fade in*. Il faut ensuite attendre 30 secondes pour qu'on commence à percevoir une nappe homogène, apparaissant également en *fade in* long, et qui laisse apparaître des accents à la croche au bout de 30 secondes, moment à partir duquel la basse fait son entrée. Nous sommes à environ 1'35. A 1'50 le charleston, apprécié précédemment pour sa fusion spectrale avec la nappe, entre progressivement. A 2'08, la caisse claire vient accentuer les 2ème et 4ème temps et marque pour la première fois dans le morceau, un changement de note au niveau de la nappe de synthétiseur principale ; je m'arrêterai ici dans cette analyse. Tout montre que la complexité rythmique du morceau se construit de manière très progressive, laissant le temps à l'auditeur d'appréhender chaque nouvel élément, et le plus souvent, un par un.

Il est également important de signaler, au-delà de la progression temporelle lente, que ce morceau comporte des micro-processus concernant la conduite du timbre de certains éléments. J'ai parlé des nappes, à profil lisse, qui subissent des modifications de timbre par filtrage, induisant de nouvelles strates, plus larges. Ici encore, l'idée de progression homogène dans le temps est très présente.

c) *Un processus long*

La deuxième caractéristique de ce processus, est qu'il se déploie sur une durée longue, variable selon le format : la macro-forme d'un morceau ou celle d'une performance.

Regardons dans un premier temps la durée du processus selon la macro-forme du morceau. "Il faut savoir qu'il y a beaucoup de morceaux en techno qui dure plus de 6 min contrairement à la plupart des autres musiques commerciales" nous dit Louis Pierret. En effet, il faut laisser le temps à l'auditeur de s'installer dans le morceau afin que le processus prenne tout son intérêt. Il n'est pas rare de trouver des morceaux de 12 minutes comme *Distant Shores*. De plus, de nombreux albums se construisent sur le principe de continuité ; en effet, même si les morceaux sont individualisés sur des pistes différentes selon une logique purement commerciale, il n'est pas rare de trouver des albums dans lequel chaque morceau est pensé pour s'enchaîner avec celui qui le précède et celui qui le suit. Je prendrais pour seul exemple l'album *Twisted* du groupe de *trance** Hallucinogen, dont tous les morceaux s'enchaînent selon la technique du *cross fade* (« fondu enchaîné » en français) pour proposer une écoute ininterrompue d'environ 1 heure et 10 minutes. Louis Pierret nous dit à ce propos : "En tant que compositeur j'écoute beaucoup de mixtape, de live, de Djsets... Par ailleurs les albums sont souvent conçus pour être écouté d'une traite ; ce qui donne des temporalités de 1, 2, voir 4 heures. Dans mon Ipod j'ai un mix qui dure 6 heures et que je n'ai pas encore fini d'écouter." Pour rebondir sur son intervention, je finirai cette analyse globale de la durée en évoquant les *mixtape*, *live* et *Djsets* dont Louis Pierret nous parle qui nous plongent dans l'écoute ininterrompue d'une musique de plusieurs heures, enregistrée sur une seule piste. Il s'agit dans ce cas, de l'enregistrement interne d'une performance où le DJ* mixent différentes pistes afin de proposer une musique continue. J'entend par interne, un enregistrement réalisé en sortie directe des machines, et donc sans micro ; ceci est important à remarquer car par conséquent, le bruit du public n'est pas présent dans le produit, qui ainsi se présente sur les différentes plateformes de distribution de la même manière qu'un morceau plus standard. Ce genre d'exercice est très fréquent dans la techno, et la plupart des artistes en proposent à leurs auditeurs. C'est un exercice qui reflète la capacité d'un artiste à travailler la matière sonore dans la durée ; or nous allons voir à travers l'étude macro-formelle du concert que c'est avant tout cette maîtrise qui est importante ; le morceau plus standard présent sur l'album n'est finalement qu'une démonstration sur un temps relativement court des techniques du compositeur, une démonstration qui introduit par ailleurs, et surtout, l'auditeur à l'univers sonore propre à l'artiste.

Penchons nous désormais sur la performance du concert. "Une des caractéristiques de la musique techno, lorsqu'elle est jouée en rave, réside dans le fait qu'elle est ininterrompue."⁷ nous dit Anne-Marie Green. Si l'album d'un artiste ou l'enregistrement de ses performances laissent suggérer une écoute continue, le concert en est lui sa pleine expression. Le passage d'un temps strié à un temps lisse prend ici tout son sens, puisqu'il est rendu possible par l'immersion dans une masse sonore qui se déploie dans des durées longues, pouvant dépasser les 24 heures d'une journée dans le cas de la *rave party*.

La première caractéristique de ces concerts est qu'ils se déroulent la plupart du temps grâce à la technique du *mix* au *tempo*. "Grâce à la technique du mix « au tempo » - qui permet d'adapter chacun des disques au même rythme -, le DJ contrôle et manipule une forme de flux sonore, créant une œuvre composite et néanmoins infinie, dans laquelle il devient difficile de discerner un titre d'un autre, et qui tend à suspendre le temps dans la répétition des mêmes motifs." nous dit Louis Pierret. Le *mix* au *tempo* est la clef centrale de l'homogénéité d'un concert, qui comme Louis Pierret le souligne, permet de proposer au public une œuvre composite dans laquelle tous les morceaux s'enchaînent de manière progressive et ininterrompue. Cette technique implique donc un *tempo* fixe à l'échelle de la performance, c'est à dire dans un temps beaucoup plus étiré. Il en découle que la première couche rythmique, la pulsation du *kick*, est omniprésente durant toute la performance ;

7 Anne-Marie Green, *Des jeunes et des musiques*, p248

le concept d'immersion dans un temps lisse est ainsi rendu possible par l'extrême saturation de la mémoire courte. Je confirmerai cette idée par le fait qu'elle constitue en elle-même le critère de qualité d'un concert pour les auditeurs : “Tu ressors d'une bonne performance lorsque tu as l'impression d'avoir entendu qu'un seul morceau.” nous dit Louis Pierret.

“Ajoutée à la consommation de substances chimiques, la techno dilate le temps et l'espace. Elle ne semble jamais connaître de conclusion, si ce n'est l'extrême fatigue des corps, le levé du soleil ou, pourquoi pas, l'irruption des forces de police.” nous dit Jean-Yves Leloup avant d'ajouter “La techno, ses rythmes infinis, son esthétique de la boucle et de la ritournelle, ses inlassables variations de timbre et de textures, confèrent à la rave son caractère d'éternité.”⁸. Ainsi, ce qui fascine dans la *rave*, est la dilatation du temps qu'elle propose. Je m'arrêterai sur la réflexion de Jean-Yves Leloup qui nous parle d’“inlassables variations de timbre et de textures”. Effectivement, on peut se demander comment le public peut-il tenir le temps d'une performance sans se lasser de son procédé répétitif ? Si l'auditeur se lasse, comment peut-il s'immerger temporellement ? Il me paraît ainsi maintenant nécessaire de parler de la conduite du processus d'une performance *live*, pour mieux comprendre comment le DJ organise le temps d'un point de vue macro-formel.

D La conduite du processus

a) Les articulations

On a pu voir précédemment que l'ajout et le retrait progressif de strates temporelles constitue l'essentiel de la technique de composition de ces artistes. Cette technique permet soit de nuancer la couleur de la matière sonore en multipliant ses strates selon un principe de variation progressive ; soit d'intensifier sa présence ou de changer complètement sa couleur, selon le principe de la rupture. Je me propose donc de regarder plus en détail ces deux types d'articulation.

La variation progressive est l'articulation principale dans le sens où celle-ci est présente durant toute la durée du morceau, nuancant la matière pour renouveler continuellement l'écoute de l'auditeur. C'est de cette articulation dont parle Jean-Yves Leloup lorsqu'il nous parle des “inlassables variations de timbre et de texture”. En effet la texture serait la densité des strates, plus ou moins complexe, et le timbre, les variations du spectre que j'ai pu évoquées en parlant des nappes au contenu harmonique changeant dans le morceau *Distant Shores*. J'ai d'ailleurs parlé de micro-processus concernant ces évolutions timbrales, mais on pourrait également appliquer ce terme, d'un point de vue peut-être un peu moins micro, à l'évolution de la densité de la masse par ajout et retrait de strates. Finalement ces deux principes de variation permettent d'organiser les différentes échelles temporelles de manière progressive, afin de renouveler perpétuellement l'écoute de l'auditeur, et de garder son attention. Cette technique de la variation progressive fait le lien entre le micro processus de la boucle et le macro processus du morceau.

La deuxième articulation est la rupture. Je vais tout de suite l'illustrer avec l'exemple du remix d'un morceau de Sven Väth, *Cala Llonga*, par le DJ Ricardo Villalobos⁹. Jusqu'à 59 secondes, Villalobos nous plonge d'emblée dans une densité rythmique où plusieurs strates se superposent. Après nous avoir installé dans cet univers rythmique foisonnant, il installe le *kick* régulier sur tous les temps. A 2'37, il l'enlève nous laissant dans l'écoute des strates supérieures. Quelques secondes plus tard, une nappe fait son apparition en *fade in* ; D'abord figée dans sa hauteur, celle-ci entame un glissando vers l'aigu de 3'13 jusqu'à 3'32 où elle se stabilise, avant que le *kick* ne réapparaisse subitement à 3'34 soit 2 secondes plus tard. Nous avons affaire à ce que Louis Pierret appelle tout simplement une montée : “Ce qui est très commun dans les soirées techno, c'est le principe de la montée. Le truc le plus important de la montée bizarrement, ça va être d'enlever des instruments importants comme la basse et le kick. Donc tout d'un coup on va se retrouver plutôt dans le médium, médium-aigu

8 Jean-Yves Leloup, *Digital Magma*, p23

9 Voir Discographie, p21

avec les charley, les effets, les nappes... et à un moment il va y avoir le break qui te fait retomber dans le kick.” Cette montée, comme il l'appelle, vient suspendre le temps de la pulsation régulière. Il provoque un effet de tension qui souvent s'accompagne d'un *crescendo* afin d'ouvrir sur une nouvelle partie dans laquelle le *kick* vient reprendre son rôle. Lorsque je lui ai posé la question des éléments les plus importants dans la techno, la montée en constituait une de ses réponses : “La montée, le moment de rupture, qui va te permettre de te rendre compte de l'immensité du truc quand la montée sera fini et que tout va revenir ensemble.” Dans l'exemple de la rupture citée plus haut, on peut remarquer que quelques secondes après le retour du *kick*, à 3'41, la nappe a disparu complètement emportant avec elle une grande partie des éléments rythmiques initialement présent. Villalobos nous installe ainsi dans une nouvelle partie où l'espace moins dense, suggère une nouvelle progression lente. “ Finalement le kick devient quelque chose de rassurant”; Louis Pierret énonce ainsi une des caractéristiques majeures de la conduite du processus. Le DJ crée une sensation de manque en enlevant la base de la structure qu'est la pulsation régulière du *kick*. Après nous avoir installé longuement dans cette pulsation systématique, que l'on fini par oublier à force de répétition, le DJ l'enlève, créant ainsi une perte momentanée du repère temporel fondamental afin de venir réveiller l'attention des auditeurs ; comme le dit Louis Pierret un peu plus loin dans l'interview : “Une montée c'est un instant de rupture pour rappeler les gens à la musique finalement.” ; il ajoute à cela : “on doit gravir des échelons en ajoutant des shakers, des percussions qui vont diviser le temps afin que l'on soit de plus en plus rassuré”. Strier le temps de manière progressive en ajoutant des strates aux monnayages rythmiques différents permet au DJ de conforter l'écoute des gens dans une temporalité de plus en plus claire afin de pouvoir créer une sensation de manque lorsque la base de cette temporalité vient à disparaître. Dans la techno, la gestion du manque constitue l'élément majeure pour tenir l'écoute des gens ; et j'ajouterai même que ce manque peut se traduire également de manière physique : l'intensité du *kick*, lié à sa composition spectrale dotée d'infra-basses, familiarise le corps même de l'auditeur à cette pulsation, qui dès lors qu'on l'enlève, retire spontanément son confort, son assise. “Faut quand même toujours attirer l'attention du spectateur. Faire une montée c'est faire un moment de rupture où tu appelles l'attention. C'est toujours le moment le plus délicat parce que si tu rates ta montée, tu perds tout le monde, tu déçois tout le monde./.../ Le rôle de la montée c'est soit de rappeler le spectateur quelque part et lui donner plus d'intensité, soit essayer de l'emmener autre part ; cela dépend du choix du compositeur.” nous dit Louis Pierret. Il insiste ainsi sur l'importance de cette articulation qui dès lors qu'elle touche au manque devient difficile à maîtriser : une rupture trop courte ne provoquera pas l'effet attendu, une rupture trop longue décrochera l'attention de l'auditeur ; et la montée, le *crescendo*, doit savoir annoncer parfaitement le retour du *kick* afin que toute cette tension soit justifiée. Il ajoute que cette rupture peut s'ouvrir sur 2 possibilités une fois le *kick* revenu : soit elle implique un changement de couleur, renouvelant l'écoute de l'auditeur en l'emmenant “autre part” ; soit elle débouche sur une intensification de l'univers sonore déjà présent afin de rallonger sa marge de progression.

Le rôle du DJ réside finalement, et d'autant plus lors d'une performance *live*, dans la maîtrise des articulations afin d'empêcher le public de se lasser localement du phénomène de répétition, ce qui permet de rallonger le processus, la macro-forme de la prestation.

b) *L'interactivité*

J'en vient donc à parler du rapport entre le DJ et le public durant une performance live. Comment savoir quand les gens se lassent ? En effet, au niveau du temps d'un morceau, les repères temporels quant à la construction d'une forme sont appréhendables car habituels ; Cependant, dans une musique longue de plusieurs heures voir dizaines d'heures, dont le principe de composition est d'autant plus risqué qu'il ne se base que sur le procédé très vite compris de la répétition incessante, comment conduire le processus ? A cela s'ajoute une autre dimension importante qui est celle de la disposition physique des auditeurs, qui pour la plupart, comme nous le reverrons un peu loin, dansent. Louis Pierret répond très spontanément par l'interaction du DJ vis à vis du public : “Comme je travaille beaucoup avec des boucles, je sais combien de temps je peux rester sur un motif en regardant les gens. Si je vois que les gens sont dedans, et dansent, je vais laisser la boucle et rajouter des petits samples, des sonorités... Cela veut dire que les gens n'ont pas finis de profiter de ce passage là. /.../ Le but c'est de toujours jouer en interactivité. Moi justement si j'ai choisi cette technique de travailler avec des petites boucles de 4 mesures maximum, c'est justement pour pouvoir jouer avec le spectateur. Un DJ avec 2 platines aura tendance à laisser un morceau en entier et sur la fin du morceau, l'imbriquer avec un autre ; du coup la liberté ne se fait que du passage d'un CD à un autre”. On comprend ainsi que par cette technique de la répétition de boucle, le temps n'est pas envisagé de la même manière que dans une construction écrite, ou disposée sur la *timeline** linéaire d'un logiciel. Ici, dans le cadre de la performance, on retrouve une certaine forme d'improvisation, de liberté de l'artiste vis à vis du déroulé local de son processus. Les samples sont stockés et répétés en boucle sans que le DJ n'ai face à lui une lecture de ces événements en fonction d'une ligne de temps linéaire ; en un mot, il n'a pas de représentation macro-formelle de sa performance qu'il construit petit à petit, localement, selon l'état général, l'ambiance, des auditeurs.

c) *Conclusion : une immersion temporelle*

Je conclurai donc sur le fait que la répétition d'un temps strié régulier et affirmé, induit une perte de temporalité sur le long terme, via la saturation de la mémoire de l'individu. La durée des morceaux/concerts, la continuité qu'elles mettent en œuvre reflètent véritablement la volonté d'immerger l'auditeur, en lui imposant un nouveau système temporel. “La répétition fait perdre toute notion de temporalité. Tu ne sais plus où tu en es, c'est quelque chose de cyclique, tu perds tes repères. Les trajets en métro passent plus facilement quand t'écoutes cette musique, d'autant plus que c'est une musique qui s'adapte très bien au milieu urbain. Mais la perte de temporalité c'est quelque chose de très important dans cette musique.” nous dit Louis Pierret. Ainsi, je me permettrai de parler d'immersion temporelle, dans le sens où l'auditeur cherche à fusionner avec un nouvel espace temporel, déduit du processus sonore. Au-delà même du processus sonore, la techno impose un temps qui nous est réellement étranger : celui des machines. Il est nécessaire de rappeler que cette musique doit son existence à la machine : “C'est la technologie qui a rendu la house possible.”¹⁰ nous dit François Kevorkian, DJ et producteur, et il en va de même bien évidemment pour tous les autres styles dérivés de la techno. “Le principe de techno c'est technologie. C'est quelque chose de presque transcendant, d'inhumain. L'histoire de la techno est liée à la machine. Une boîte à rythme ne s'arrête que si tu décides qu'elle s'arrête sauf si il y a un problème technique ou des choses comme ça. Ce n'est pas comme un batteur qui peut perdre le rythme...” remarque Louis Pierret. Reprenons cette citation en deux temps. Tout d'abord il évoque l'aspect inexorable de la boîte à rythme : nous quittons ici la temporalité humaine, qui peut s'exprimer tout simplement, dans le cas d'un concert plus traditionnel, par la fatigue des musiciens. Ensuite il nous parle de la possibilité d'un batteur (et notamment avec la fatigue) de perdre le rythme, chose impossible chez la machine, dès lors qu'elle est bien calibrée.

10 François Kevorkian, dans *Global Tekno*, p29

La répétition dans la musique techno est exacte, contrairement à l'action humaine, d'un point de vue qualitatif et quantitatif. Ralf Hütter, du groupe Kraftwerk nous dit à ce propos : “Le dynamisme des machines, l'âme des machines, ont toujours été partie prenante de notre musique. La transe est toujours due à la répétition et tout le monde recherche la transe dans sa vie, qu'elle soit par le sexe, l'émotion, le plaisir dans les soirées, etc. Par conséquent, les machines produisent une transe absolument parfaite.”¹¹ Même si je ne m'attarderai pas sur le mot transe car j'y reviendrait dans une partie ultérieure, je parlerai de sublime des machines. De part leur temporalité éternelle, ainsi que leur répétition exacte, la machine transcende l'humain. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que même si un DJ, un humain donc, est présent pour diriger la machine et adapter ses actions en fonction de la réaction du public, celui-ci reste effacé derrière elle ; Que ce soit dans le cadre d'une performance, ou même au-delà, dans leur rapport à cette musique : “les DJ avaient 15 000 pseudonymes pour s'effacer derrière les machines et la musique.” nous dit Louis Pierret.

3) La musique Techno et le corps

“Récemment, on a beaucoup parlé de la musique techno. Je trouve malheureusement que celle-ci reste pour l'instant beaucoup trop liée au lieu où on l'écoute. Elle dépend trop de l'intensité et de son son, qui permet aux basses d'être aussi puissantes. C'est une musique bien trop liée aux réactions physiologiques et pas assez aux réactions mentales.”¹² Pierre Henry, dans cette critique de la musique techno, énonce une dimension cruciale propre à celle-ci, à savoir la relation qu'elle entretient avec le corps de l'auditeur.

A Une immersion corporelle

a) Le niveau d'intensité

Nous avons dans une première partie consacrée à l'espace du son dans la musique techno, évoqué sa diffusion à fort volume. Au-delà de l'espace, le niveau d'intensité implique une perception d'ordre physique ; pour reprendre la citation de Louis Pierret : “Dans une boîte, il faut que quelque soit ton placement tu puisses ressentir le son correctement”. Dans sa phrase, j'aimerais insister sur le mot “ressentir”, ici directement lié à une perception d'ordre purement physique. Cette intensité est directement à corréliser avec la diffusion d'une zone bien particulière du spectre harmonique, à savoir les infra-basses.

b) Les infra-basses

La particularité des infra-basses est qu'on ne les entend pas, car leurs fréquences sont inférieures à 20Hz, soit en dessous du spectre auditif de l'homme. Cependant notre corps les perçoit, par phénomène de vibration des organes internes ; en un mot, on les ressent. Dans les *clubs* ou *rave party*, une importance extrême est accordée à la puissance des caissons de basses, qui permettent de diffuser de pareilles fréquences. Au-delà de ça, les infra-basses représentent la quête même de certains initiés qui restent durant tout le concert à proximité de ces caissons afin de ressentir au mieux les vibrations du son. Si une quête d'immersion spatiale et temporelle est présente chez les *ravers*, la quête d'immersion corporelle est également fondamentale. J'entend ici par immersion corporelle, le phénomène de vibration appliqué sur le corps de l'auditeur, durant le temps d'une performance, et dont la caractéristique majeure réside dans le fait qu'il ne dépend pas des mouvements de l'auditeur. L'auditeur subit ces vibrations, qui proviennent d'une source extérieure à son corps. J'ajouterai même qu'à très forte intensité, ces vibrations prennent le pas sur les propres mouvements de l'auditeur, imposant leurs règles : le corps est immergé.

11 Ralf Hütter, dans *Global Tekno*, p9, référence à “*Kraftwerk, Le mystère des hommes-machines*”, Pascal Bussy, Editions du Camion Blanc

12 Pierre Henry, dans *Modulations*, p33-34

J'aimerais ainsi revenir sur le sublime des machines, que j'ai évoqué précédemment quant à la perception du temps. Ici, cette esthétique du sublime refait surface, mais à propos de la puissance : "C'est vrai qu'il y a une quête de la puissance dans la techno, afin de perdre l'humain dedans ; Comme si c'était des machines énormes qui jouaient". Louis Pierret nous résume ici la situation : la puissance délivrée par la machine, de manière continue, submerge l'auditeur. Les machines imposent leur puissance, dépassant le contrôle corporel de l'auditeur, faisant subir au corps des vibrations auxquelles il ne peut pas échapper.

C Une immersion active

a) La danse

Venons-en aux mouvements des auditeurs, directement initiés par la musique, et que je résumerai sous le mot de danse. "Dans le monde de la techno et de la musique électronique à leur début, le but était surtout de faire danser les gens" nous dit Louis Pierret. Ainsi même si actuellement certains styles issues de la techno ont pris le chemin d'une écoute de salon, comme la techno dite "intelligente", la musique *live* d'une performance, reste, de part son intensité, destinée à faire danser l'auditeur. Une réelle attente physique existe de la part du public, comme nous le dit Reich : "Ce sur quoi Cage insista moins au cours des années 40 /.../ est l'impulsion fondamentale qui est sous-jacente à la danse : ce désir qui semble naturel aux hommes d'un mouvement rythmique régulier. Il a tourné le dos à une réalité importante : les gens dansent en fait sur la musique – et la musique a le pouvoir de fournir à la danse son énergie rythmique".¹³ Selon lui, la musique elle-même transmet une énergie par son rythme. Or cette énergie, dans le cadre de la techno devient extrêmement appréhendable de par sa pulsation affirmée et régulière. Nous avons ici affaire à une véritable quête d'énergie, chez les auditeurs initiés. "Danser une musique c'est bien en effet la percevoir d'une manière particulière. C'est en quelque sorte la réactiver pour son propre compte. C'est réémettre le message sous forme de mouvement et non seulement le recevoir. On voudrait pouvoir dire que c'est "l'agir" et non plus seulement le subir. C'est en tout cas substituer une relation totalement ou en partie passive avec la musique une relation ouvertement active"¹⁴ nous Gilbert Rouget. Ainsi, même si comme nous l'avons vu en évoquant les différents phénomènes d'immersion, l'auditeur subit le son, il se place également comme actif par rapport à celui-ci. En dansant, il ne fait pas que recevoir le son comme dit Rouget, mais il se le réapproprie en l'exprimant physiquement. Il y a selon moi comme une lutte permanente de l'auditeur, qui par son expression corporelle résiste à la machine en essayant de se rapprocher son produit sonore transcendant. Il y a dès lors, mais comme nous l'avons déjà quelque peu évoqué, une réelle dimension personnelle dans l'écoute, l'expérience de cette musique. On comprend ici encore mieux le rôle de l'interaction entre le DJ et le public : si le processus peut durer pendant plusieurs heures, c'est parce que le DJ adapte le flux sonore à l'expression des auditeurs. En effet, le son des machines doit être assez puissant pour invoquer comme une transcendance de la part des auditeurs, mais de manière assez modérée pour que le public puisse tout de même rester impliqué dedans. L'endurance rentre ici en jeu, une notion très importante pour comprendre la musique techno selon Louis Pierret : "L'endurance, il faut que le morceau soit endurant. Il ne faut pas tout donner tout de suite. Il y a une notion de progression, de gravir des échelons pour gagner en intensité. C'est un processus créatif pour aller de plus en plus loin, de plus en plus fort". Ayant déjà étudié l'idée de progression dans l'ajout/retrait de strates, qui joue un rôle évident dans la gestion de l'endurance, je vais maintenant m'intéresser à ce qui constitue la base de l'endurance : le choix du tempo, le bpm.

13 Steve Reich, *Notes sur la musique et la danse* (1973), p91

14 Gilbert Rouget, *La musique et la transe*, p184

b) Le BPM

Pour en redonner une définition rapide, le bpm ou battement par minute est une unité de mesure utilisée pour exprimer un tempo et qui se quantifie par le nombre de battements, pulsations, se produisant en une minute. Le choix du bpm, dans la composition d'un titre ou d'une performance est très important car il va directement influencer sur la fréquence des mouvements du public et du coup, sur l'endurance du corps à long terme. "Pour le bpm tout dépend de l'effet recherché ; notamment dans le monde de la nuit, cela dépend de l'heure à laquelle tu joues". En effet comme le dit Louis Pierret, il faut noter que les performances live ne sont pas systématiquement jouées au même tempo d'un bout à l'autre d'une performance, surtout dans le cadre d'une *rave* où le son ininterrompu, peut s'étendre sur plusieurs jours. Lorsque l'on est dans ce type de performance, où le bpm varie, le caractère progressif du processus implique une évolution vers un tempo de plus en plus rapide, pour ensuite redescendre progressivement une fois le maxima atteint. Encore une fois, la notion de maxima dépend pleinement de la disposition physique générale du public au cours d'une performance. "Il y a toute une théorie comme quoi le rythme cardiaque est basé sur un tempo à 124 bpm il me semble. Passé au dessus de ça et couplé avec les infra-basses, cela te donne une dose d'adrénaline en quelque sorte. Ca t'oblige à rentrer dedans. Il y a quelque chose de physique dans la techno." même si le rythme cardiaque n'est pas définissable à 124 bpm, ce qui me paraît important dans ce que nous dit Louis Pierret est la corrélation entre bpm et infra-basses. Effectivement, même si l'endurance du public dépend beaucoup du bpm, d'autres éléments comme les effets physiques du son rendent la gestion de la fatigue du public plus complexe : l'interaction entre le DJ et le public en devient indispensable.

J'aimerais maintenant rentrer plus dans le détail du bpm, en analysant les différentes valeurs qu'ils peut prendre dans un morceau. "la notion de bpm (battements par minute) ne suffit pas à définir cette musique qui peut avoir un rythme soutenu, rapide mais aussi très lent (on appelle ce genre l'*ambient**). Toutefois tous les styles de la musique techno répondent à une organisation sonore propre à ce genre."¹⁵ nous dit Anne-Marie Green. Le bpm est ainsi un élément central car il définit, en partie, la variété de styles au sein de la musique techno. Chaque style peut se définir selon une plage de tempo précise. Evidemment, la couleur participe également grandement à cette classification ; j'entend par couleur l'univers sonore que propose chaque artiste. Si des musiques électroniques comme le *trip hop** se situent entre 60 et 120 bpm la *house* elle, aura sa pulsation systématiquement comprise entre 124 et 130 bpm. Pour donner d'autres exemples : la techno se définit entre 125 à 145 bpm, la *drum'n'bass** 160 à 190 bpm, ou encore le *hardcore** entre 165 et 220 bpm. Ainsi, on remarque que chaque style est définissable dans un plage de *tempi* très précis, permettant aux DJs de conduire au mieux le public. Il est cependant indispensable de remarquer que la plage principale des musiques techno et de ses dérivés se situent au delà du *moderato*, le plus souvent dans la plage de l'*allegro* sinon du *presto*.

J'aimerais maintenant, pour conclure sur le bpm, comparer brièvement celui du cœur humain avec celui du cœur de la machine si je puis dire. Selon un exposé sur les fréquences cardiaques¹⁶, la zone de cœur sain se situe entre 83 et 99 bpm, celle de l'utilisation des graisses entre 99 et 116 bpm, la zone aérobie entre 116 et 132 bpm, anaérobie entre 132 et 149 bpm, et enfin la zone rouge entre 149 et 165 bpm. La zone aérobie, correspondant finalement à une partie importante de ces musiques électronique comme la *house* (entre 124 et 130 bpm), est je cite "Très avantageuse pour le coeur mais également pour les poumons. Donc, améliore l'endurance. C'est l'effet "Entraînement". Le niveau d'effort va diminuer progressivement au fur et à mesure des sorties. Vous brûlerez plus de sucre que de graisse mais vous renforcez considérablement votre coeur et vos poumons." Voilà une correspondance intéressante, car il faut rappeler que chaque pulsation d'un morceau lors du performance, est ressentie par le corps de l'auditeur, elle conditionne son état physique. Même si il serait prendre un raccourci énorme que de dire que le cœur de l'auditeur se synchronise avec la pulsation du son, ce qui impliquerait ainsi que l'endurance du public dépend simplement du bpm de

15 Anne-Marie Green, *Des jeunes et des musiques*, p248

16 Voir Bibliographie, p21

la musique, on peut tout de même remarquer que la correspondance reste intéressante et qu'elle suggère un champ recherche. Pour finir avec cette correspondance, la zone anaérobie, dont le bpm (entre 132 et 149) correspond globalement à celui de la techno (125 à 145) reflète "la zone d'entraînement à niveau "Haute performance", et la zone rouge dont le bpm (149 à 165) est celui des musiques comme la techno *hardcore*, *drum'n'bass*, et représente un état où "Les muscles consomment plus d'oxygène que le corps peut en fournir. C'est la plus haute intensité d'exercice". Même si une nouvelle fois, aucune conclusion n'est à tirer de cette correspondance, il bon de remarquer que les musiques *hardcore* ou *drum'n'bass*, dans le cas d'une longue performance, sont, si même elles le sont, diffusés sur un temps court pour ne pas épuiser complètement le public.

Pour conclure sur cette partie, j'insisterai sur le fait que la notion très importante de l'endurance dans ces musiques, reflète une véritable disposition de l'auditeur à vouloir dépasser les limites de son corps, à dépasser la fatigue physique. Je parlerai ainsi d'une volonté de transcendance physique. Si Jean-Yves Leloup parle d'"Expérimentation sensible" (p24 *Digital Magma*) à propos de la rave party, j'ajouterai que celle-ci cherche à se positionner comme une expérience sensible multiple en travaillant sur la perte des repères spatiaux, temporelles et physiques de l'auditeur.

C Réflexion sur la transe dans la rave party

a) Comparaison avec la transe selon Gilbert Rouget

J'aimerais en dernière partie proposer une comparaison entre l'état du *raver* lors d'une performance *live* et le phénomène de transe analysé par Gilbert Rouget dans les sociétés traditionnelles. Reprenons tout d'abord la définition de la rave donnée par *Global Techno*, "Rave : De *to rave*, délirer. Fête techno ou house dans un lieu ponctuel, hors des boîtes de nuits"¹⁷. Le *raver* est ainsi défini comme celui qui délire ; il cherche à dépasser ses propres repères. Voici ce qu'ajoute Jean-Yves Leloup : "La rave constitue alors un tout nouveau type de spectacle, ou plutôt d'expérience. L'immersion dans un champ de corps, de sons et de lumières, la perception d'un espace informel organisé autour des mouvements du public, figurent parmi les premières sensations qui saisissent les jeunes *raver*"¹⁸. Il nous confie même "Il va de soi que la rave a constitué par beaucoup d'entre nous, un espace de transit, un moment de choix, une expérience initiatique."^{ibid}. Il souligne ainsi le fait que rave s'inscrit d'abord dans une expérience, liée aux sensations provoquées par un ensemble de facteurs, à savoir l'espace, le mouvement, la foule, le son, les lumières, et dans lequel le *raver* s'immerge. L'idée de sur-stimulation sensorielle est présente, de par la multiplicité de ces facteurs ; or cette idée est la première qu'énonce Rouget en parlant de la transe. Le tableau qu'il présente à la page 49 de son livre *La musique et la transe* présente les différents aspects des situations de transe ; les voici : Société, dissociation, amnésie, sur-stimulation sensorielle avec présence de mouvement, de bruit, substitution d'esprit, phase convulsive. Anne-Marie Green déjà, dans son livre *Des jeunes et des musiques* propose un lien direct entre la *rave party* et la transe traditionnelle : "les caractéristiques qui se dégagent de la transe sont en partie présentes dans la "transe" du *raver*. Le mouvement, le bruit, la société, la surstimulation sensorielle sont empiriquement observables au cours d'une fête où la danse, la musique, les individus en nombre et diverses stimulations sensorielles (images projetées, sons puissants, sensations tactiles provoquées par la danse) se présentent."¹⁹ La correspondance qu'elle établit me paraît tout à fait pertinente, ainsi que la réserve qu'elle émet quant au mot "transe", en parlant du *raver*, mot qui est pourtant très répandu dans le langage des initiés au genre. On peut d'ailleurs remarquer, que le mot "*trance*", en anglais, désigne un genre spécifique de techno.

17 *Global Tekno*, p256 (Lexique)

18 Jean-Yves Leloup, *Digital Magma*, p23
ibid. p22

19 Anne-Marie Green, *Des jeunes et des musiques*, p250

Même si le mot porte un sens plus précis grâce notamment aux analyses de Rouget, sens auquel nous nous attachons pour notre étude, il n'est néanmoins pas anodin de signaler que ce mot est banalisé dans le langage des musiques de ce genre.

Je m'arrêterai quelque peu sur l'importance de la société. Gilbert Rouget nous dit à ce propos : “Si en Afrique comme en Asie, la transe, lorsqu'elle n'est pas liée à la possession, s'exprime à travers un langage musical formant, dans la population concernée, un système à part /.../, à l'inverse la transe de possession semble requérir, partout et toujours, une musique appartenant au système le plus courant et le plus populaire”²⁰. La correspondance avec la *rave party* est alors évident : elle rassemble une masse de *raver*, dans un contexte populaire. Ainsi, nous pouvons dans un premier temps rapprocher l'état du *raver* au phénomène de transe de possession, d'autant plus que la techno utilise un langage musical simple, compréhensible ; or Rouget insiste sur ce dernier point : “Il semble dans la logique des choses, que la possession parle, sur le plan de la musique, le langage de tous les jours.”^{ibid.}

J'aimerais désormais, pour renforcer ma comparaison avec la transe de possession, parler brièvement du rôle de l'auditeur, en reprenant l'analyse d'Anne-Marie Green sur les textes de Rouget : “les pratiques observées en rave seront rapprochées de la transe de possession du seul fait que le chaman est le “musiquant” de sa propre entrée en transe, alors que la transe de possession, comme celle du *raver*, se fait par le biais de musiciens. Ainsi, comme nous le dit G.Rouget : “pour l'adepte (de la transe de possession) l'entrée en transe se fait au son d'une musique fait par les autres et non par lui-même c'est la règle quel que soit le culte”²¹. Elle énonce ici une nouvelle correspondance avec le phénomène de possession : dans la *rave party*, le public reçoit la musique mais ne la pratique pas.

Continuons notre analyse avec ce que nous dit Rouget, dans ce même livre, à la page 183 : “Aucun système rythmique n'est spécifique de la transe” ; il écarte ainsi le raccourci trop souvent utilisé que la transe se déclenche de manière purement physiologique, cependant il remarque²² que 2 caractéristiques sont très fréquentes, à savoir d'une part les brisures rythmiques et l'*accelerando-crescendo*, et d'autre part la modalité de perception qui se constitue autour d'un message (transmit par la musique) réactivé par la danse. Or nous avons vu dans nos précédentes analyses que tous ces phénomènes étaient bien présents, avec pour nuance que l'*accelerando* n'est pas systématiquement présent dans la pulsation bien qu'il puisse se faire ressentir avec la superposition de strates aux monnayages rythmiques de plus en plus rapides. Il nous dit à ce propos “Comme il est fréquent pour tout musique, l'accélération du tempo va le plus souvent de paire avec l'intensification du son” et ajoute dans le cas du rite Shango “l'*accelerando* est obtenu moins par une accélération du tempo que par la fréquence de plus en plus grande de battements de tambours précipités et insistants”^{ibid.}. Il nous dit également plus loin, “lorsque la transe est totalement dépourvue de caractère convulsif et n'est marquée par aucune crise, la musique reste de même intensité et de tempo égal”^{ibid.}. La correspondance reste ainsi valable ; cependant cette dernière citation demande un éclaircissement sur le mot crise. “Le mot « crise » désigne tantôt la transe lorsqu'elle est convulsive, tantôt l'aspect paroxystique de la transe lorsque celle-ci connaît des périodes d'intensité variable, tantôt le début de la transe si celle-ci est marquée par un moment d'agitation plus ou moins douloureux, tant enfin – et cette fois-ci c'est bien différent – la période troublée que traverse une personne donnée qui l'amènera, précisément, à chercher une issue dans la possession.”^{ibid.} nous dit Rouget. Pour résumer son propos, la transe de possession se déroule en 3 étapes : tout d'abord une “crise de pré-possession” ou de “possession non-ritualisée”²³, une crise nerveuse mais forcément de perte de connaissance, indiquant que l'individu entre dans une “obsession” caractérisée par des troubles,

20 Gilbert Rouget, *La musique et la transe*, p190-191
ibid. p190

21 Anne-Marie Green, *Des jeunes et des musiques*, p250

22 Gilbert Rouget, *La musique et la transe*, p184

ibid. p171

ibid. p174

ibid. p98

23 Selon les propres termes de Rouget, p102 de *La musique et la transe*

mauvais esprits, maux mentaux ou affectifs. Pour sortir de cette “obsession”, l'individu choisit de s'en remettre à la transe pour soulager ses maux, transe que Rouget appelle “crise rituelle” ou “possession” et qui selon Rouget correspond à la mort de l'individu qui s'en remet à l'esprit, au double. Enfin, cette “possession” se termine sur une “crise d'aboutissement” marquée par une perte de connaissance. A propos de cette crise, Rouget nous dit qu'elle constitue l'“issue mortifère de la rencontre avec le double”. On voit bien qu'ici la transe prend une toute autre tournure par rapport à la “transe” du *raver*. Selon Anne-Marie Green : “Pour les psychologues, la transe intègre les états modifiés de conscience (EMC) définis comme tel : “La conscience modifiée est caractérisée par un changement qualitatif de la conscience ordinaire, de la perception de l'espace et du temps, de l'image du corps et de l'identité personnelle. Mais même s'il est vrai que la transe correspond à un état de conscience altérée transitoire, elle obéit également à un modèle culturel et des pratiques rituelles correspondantes.”, elle ajoute “Les situations de crise, définies par des mouvements incontrôlés et une conscience altérée, sont inexistantes en rave. Donc, de toute évidence, si nous avons à faire chez le *raver*, à une transe, elle est d'une forme composite”²⁴. Je pense pour ma part que ce n'est pas les mouvements incontrôlés et une conscience altérée qui font que la transe est de forme composite chez le *raver* (et qui d'ailleurs comme nous l'avons vu avec Rouget ne définissent absolument pas les situations de crise), mais bien la dimension culturelle qu'elle évoque dans la précédente citation, qui se traduit par la possession de l'individu, par une entité d'ordre mystique.

b) Une transe composite

“Rien jusqu'ici n'autorise à penser que la musique, pour autant tout au moins qu'on l'entend et non qu'on la fait, ce qui est le cas pour la possession, intervienne de manière directe dans l'entrée en transe autrement que par une “action morale”” nous dit Rouget (p337). Ainsi, même si la “transe” du *raver* trouve des correspondances avec la transe de possession, celle-ci reste bien de forme composite. Cependant j'aimerais m'attarder quelque peu sur les différences entre les deux phénomènes afin de mieux définir l'adjectif “composite” utilisé par Anne-Marie Green à propos de la transe du *raver*. A cette fin je vais reprendre le résumé du déroulé de la transe de possession que j'ai exposé précédemment. Si la crise de pré-possession est absente chez le *raver*, ainsi que l'obsession, on retrouve une volonté similaire quant à la mort intellectuelle de l'individu. “Cela te fait oublier tout ce qui touche à ton mental, c'est une musique corporelle.” nous dit Louis Pierret. La volonté de perdre est très forte chez le *raver* : on cherche à perdre ses repères, quels qu'ils soient ; “les regards s'évadent, la sensation de perte et d'immersion y est extrême.” nous dit Jean-Yves Leloup²⁵. Makis Solomos rapporte cette sensation à celle de l'immersion océanique : “les amateurs des *raves* y cherchent avant tout un « ailleurs », une fuite, caractérisée par la dépersonnalisation qui n'est peut-être pas sans affinités avec la quête d'anéantissement sous-jacente au sentiment océanique.”²⁶ Perte, immersion, anéantissement, dépersonnalisation sont les termes que l'on retrouve dans ces citations ; Il serait donc en ce sens important de rappeler le rôle de la drogue, et plus particulièrement l'*ecstasy* dans les années 1980-90, au cœur même de la *rave party*. En effet celle-ci contribue inévitablement à accentuer physiquement cette sensation de perte : l'espace, le temps, le corps ne sont plus perçus de la même manière. “Ce qui fait peur à mon avis, c'est la perte de contrôle sur l'auditeur.” nous dit Louis Pierret. Effectivement en *rave*, on cherche à perdre le contrôle de soit, tout comme dans la “crise rituelle” énoncée par Rouget. Ici, bien que la transe n'ai pas pour but d'abandonner son corps et son esprit afin qu'une entité s'y installe, le *raver* cherche via un état similaire de conscience altéré à perdre le contrôle total de son corps et de son esprit afin de s'évader momentanément de la réalité. En ce sens, le terme de “possession” n'est plus approprié, bien que dans sa forme composite il en reflète certains aspects. Il serait ainsi plus juste selon moi, de parler d'une transe de dépossession, ou tout du moins d'une quête de dépossession.

24 Anne-Marie Green, *Des jeunes et des musiques*, p250

25 Jean-Yves Leloup, *Digital Magma*, p23

26 Makis Solomos, *Chapitre 4 “L'immersion sonore”*, p16

Pour conclure, on peut dire que la techno, en particulier dans le cadre de la *rave party*, tend à s'inscrire dans une certaine esthétique du Sublime. J'entend par là qu'elle propose à l'auditeur une immersion totale, liée à la fois à l'espace, au temps, ainsi qu'à l'incorporation physique de l'auditeur dans le son, qui finalement dépasse la perception habituelle de celui-ci. Au-delà de la perception même, le son, de par ses différentes caractéristiques, invite le spectateur à transcender son corps.

Il serait intéressant par la suite d'étudier le phénomène de répétition dans d'autres musiques dites répétitives, afin d'en dégager de nouvelles pistes de réflexion.

GLOSSAIRE

Live : « En direct » en français, désigne la situation d'une performance en public.

Rave party, rave : Impulsé en Angleterre à la fin des années 1980, il désigne un rassemblement de personnes autour d'un événement de musique électronique. Il se déroule en pleine nature ou dans tout autre lieu non prévu pour sa réalisation (gare, entrepôt désaffecté, grange...).

Club : L'équivalent d'une boîte de nuit en français.

Sound-system : « Système de sonorisation » en français, le *sound-system* est un mot couramment employé dans le monde des musiques électroniques pour désigner le matériel de diffusion du son utilisé lors des concerts ou *rave parties*. Par extension, un Sound System est devenu le terme pour désigner un collectif d'artistes (musicaux ou visuels), de techniciens, de DJs, et de décorateurs, réunis autour de l'organisation d'un concert de musique techno ou d'une *rave*.

Raver : Habitué des *rave parties*.

Bpm : Battements par minute, terme commun pour parler de la pulsation dans les musiques électroniques.

Transe : C'est un genre de musique électronique dérivé de la techno et de la house. Elle est apparue chronologiquement postérieurement à ces deux genres, vers 1992 en Allemagne. Elle associe rythmiques rapides et longues trames jouées au synthétiseur.

DJ : Initiales de *disc-jockey*. C'est une personne qui, à l'aide de platines, sélectionne et diffuse de la musique à destination d'un public. Ce rôle a pris de l'importance depuis quelques années dans le monde artistique, grâce à l'évolution des techniques de diffusion qui permettent au *DJ* une grande liberté quand à l'enchaînement des morceaux diffusés. Il officie principalement dans les boîtes de nuit, bars, ainsi que les *rave parties*.

Timeline : Ligne de temps, permettant dans un logiciel d'organiser les éléments sonores les uns par rapport aux autres selon un axe horizontal représentant le temps

Ambient : C'est un genre de musique électronique dont le terme fut inventé par Brian Eno dans les années 1990. Elle avait alors pour vocation de constituer une musique d'ambiance, "de fond". Désormais elle désigne une musique caractérisée par la présence de nappes, et l'absence de pulsation.

Trip Hop : Genre musical proche du hip-hop mais dépourvu du phrasé rap. Il se retrouve finalement au croisement de plusieurs styles comme la house, jungle, etc.

Drum'n'bass : A l'origine appelé jungle, la drum'n'bass est un genre de musique électronique né en Angleterre dans les années 1990. Il se caractérise par l'utilisation de *samples* de batterie joués à des *tempi* rapides.

Hardcore : Un des nombreux styles dérivés de la techno, et qui en constitue une version dure, rapide et industrielle.

BIBLIOGRAPHIE

Ne figurent dans cette bibliographie, comme dans la discographie qui lui fait suite, que les titres cités au cours de l'ouvrage.

LELOUP Jean-Yves, Digital Magma "De l'utopie des rave parties à la génération iPod", éditions Scali, 2006, 80 rue du Faubourg Saint-Denis 75010 Paris.

LELOUP Jean-Yves, RENOULT Jean-Philippe, RASTOIN Pierre-Emmanuel, Global Tekno "voyage initiatique au cœur de la musique électronique", éditions du Camion Blanc, France, 1999.

BOULEZ Pierre, Penser la musique aujourd'hui, éditions Gonthier, France, 1963.

ROUGET Gilbert, La musique et la transe, éditions Gallimard, France, 1990.

GREEN Anne-Marie, Des Jeunes et des Musiques, "Rock Rap Techno...", éditions L'Harmattan, Paris, 1997.

REICH Steve, Ecrits et entretiens sur la musique (Writing about Music), Christian Bourgois Editeur, Paris VI, 1974, traduit de l'anglais par Bérénice Reynaud, 1981 pour la traduction française.

SHAPIRO Peter, CAIPIRINHA Productions, Modulations, une histoire de la musique électronique, éditions Allia, 26 Mars 2004, traduit de l'anglais par Benjamin Fau et Pauline Bruchet, titre original : "Modulations : A History of Electronic Music : Throbbing Words on Sound" , Caipirinha Productions, 2000.

SOLOMOS Makis, Chapitre 4 "Immersion sonore".

Dr HUSSON, Dr Le VAN, CODEP Meuse, http://cycloclub-varangeville.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=37&Itemid=26, synthèse réalisée d'après "Le guide du cardio-fréquencemètre" de Sally Edwards et les travaux du chercheur finlandais Karvonen, site internet consulté en mai 2013.

DISCOGRAPHIE

DUNDOV Petar, Distant Shores, Single, Label Music Man Records, 1er novembre 2010, Belgique.

VATH Sven, Cala Llonga (Ricardo Villalobos Remix), dans l'album Fire works, Label Virgin, 2003
Remix de l'album Fire, Sven Våth, Label Virgin, 2002.

HALLUCINOGEN, Album Twisted, Dragonfly Records, 1995.

TABLE DES MATIERES

II COMPOSER AVEC LA REPETITION : L'EXEMPLE DE LA TECHNO.....	1
1) Vers une immersion spatiale	
<i>A L'espace du son</i>	
<i>B Le niveau d'intensité</i>	2
<i>C L'espace du lieu et des lumières</i>	
2) Vers une immersion temporelle.....	3
<i>A La cellule</i>	
<i>a) La base d'une structure</i>	
<i>b) Les autres strates, la polyrythmie.....</i>	4
<i>B La répétition comme conduite de la cellule.....</i>	6
<i>C Le processus.....</i>	7
<i>a) La tonalité comme temps lisse.....</i>	8
<i>b) Un processus progressif</i>	
<i>c) Un processus long.....</i>	9
<i>D La conduite du processus (macro-temps).....</i>	10
<i>a) Les articulations</i>	
<i>b) L'interactivité.....</i>	12
<i>c) Conclusion : L'immersion temporelle</i>	
3) La musique et le corps.....	13
<i>A Une immersion corporelle</i>	
<i>a) Le niveau d'intensité</i>	
<i>b) Les infra-basses</i>	
<i>C Une immersion active.....</i>	14
<i>a) La danse</i>	
<i>b) Le BPM.....</i>	15
<i>C Réflexion sur la transe dans la rave party.....</i>	16
<i>a) Comparaison avec la transe selon Gilbert Rouget</i>	
<i>b) Une transe composite.....</i>	18
GLOSSAIRE.....	20
BIBLIOGRAPHIE/DISCOGRAPHIE.....	21