

Random Access Memories des Daft Punk : exemple d'une quête de valeur musicale non moderniste



SÉBASTIEN LEBRAY
Université de Strasbourg (UR ACCRA)¹

Abstract: With *Random Access Memories* (2013), Daft Punk question the supremacy of digital technologies and rehabilitates human performance in contemporary popular music. This approach is not so “backward-looking” as some critics, including Simon Reynolds, have denounced. Although this album’s relationship to history is undeniable, it deserves to be nuanced: the study of the musical facts and the declarations of the artists and their team show that the past, on this album, does not cease to interact with the present, or even the future. While the innovative aspects of *Random Access Memories* are not related to technology, they are nonetheless a continuation of a deep spirit of “DJ culture” (Poschardt, 2002), which Daft Punk refuse to abandon to standardization as much as to a technician headlong rush, particularly in the digital field. Through this artistic approach, Daft Punk reveal a multifactorial vision of musical value that breaks away from modernism to raise questions much more contemporary than the retro aesthetics of *Random Access Memories* would suggest.

Keywords: Modernism, Innovation, Musical Value, Ambition, DJ Culture

Résumé : Avec *Random Access Memories* (2013), les Daft Punk remettent en cause l’hégémonie des technologies numériques et réhabilitent la performance humaine dans la création musicale populaire. Ce projet n’est pas si « passiste » qu’ont pu le dénoncer certains critiques dont Simon Reynolds. Si le rapport à l’histoire de cet album est indiscutable, il mérite d’être nuancé : l’étude des faits musicaux et des déclarations des artistes et de leur équipe montrent que le passé, sur cet album, ne cesse de dialoguer

1. Cet article bénéficie du soutien financier de l’Institut Thématique Interdisciplinaire CREA A dans le cadre du programme ITI 2021-2028 de l’Université de Strasbourg, du CNRS et de l’Inserm (IdEx Unistra ANR-10-IDEX-0002) et du programme Investissements d’Avenir du gouvernement français.

avec le présent, voire le futur. Si les aspects innovants de *Random Access Memories* ne sont pas de nature technologique, ils ne s'inscrivent pas moins dans la continuation d'un esprit profond de la « culture DJ » (Poschardt, 2002), que les Daft Punk refusent d'abandonner à l'uniformisation autant qu'à une fuite en avant techniciste, notamment dans le champ numérique. À travers leur démarche artistique, les Daft Punk laissent entrevoir une vision multifactorielle de la valeur musicale qui s'émancipe du modernisme pour soulever des questionnements bien plus contemporains que ne le laisse entrevoir l'esthétique rétro de *Random Access Memories*.

Mots clés : Modernisme, innovation, valeur musicale, ambition, culture DJ

Introduction

À la sortie de l'album *Random Access Memories* (RAM) des Daft Punk (2013), beaucoup a été dit et écrit sur son rapport au passé particulièrement marqué². Le duo ayant lui-même souligné cet aspect dans sa communication, la presse et la critique s'en sont emparés, souvent pour le présenter comme un gage de qualité, parfois pour en dénoncer le caractère passéiste. Simon Reynolds, qui avait théorisé et analysé la mode « rétro » des années 2000 dans *Rétromania* (2012), qualifiera rétrospectivement RAM de « sommet de retour au passé » (Senff, 2018), le présentant même comme « le climax de ce sur quoi [il a] écrit »³ (Reynolds, 2018). Sofian Fanen, auteur d'une critique particulièrement virulente dans *Libération*, lui adresse les mêmes reproches : répétant et déclinant le terme « passéiste », il accuse les Daft Punk d'« oublier[r] de questionner la célébration d'un monde disparu » et de « se contente[r] trop souvent de faire "à la façon de" » (Fanen, 2013). Pour lui, et cela résume son grief à l'encontre de RAM, ils feraient « comme si les années qui nous séparent de 1977 n'avaient jamais existé » (*ibid*). Ces propos révèlent un sous-texte résolument moderniste, partagé par Fanen et Reynolds et que résument bien James Parker et Nicholas Croggon :

Dans *Rétromania* comme dans une large partie de la tradition critique, notamment les travaux précédents de Reynolds, la musique atteint son point culminant — et remplit sa fonction sociale essentielle — quand elle confronte l'auditeur au choc de la « nouveauté ». Pour Reynolds, ce sentiment de vertige doit accompagner l'expérience d'un monde sonore inouï : le frisson d'avoir assisté à la naissance du rock'n'roll, du hip-hop,

2. Constitué des musicien Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo, le duo parisien Daft Punk a commencé sa carrière en 1993 et sorti quatre albums, *Homework* (1997), *Discovery* (2001), *Human After All* (2005) et *Random Access Memories* (2013), avant de se séparer en 2021. *Random Access Memories* a connu le plus important succès, remportant notamment cinq Grammy Awards.
3. L'original en anglais est difficilement audible (entretien à l'oral avec traduction simultanée) mais le mot « climax » est clairement identifiable. Le traducteur n'est pas identifié.

de la techno ou des raves. Ce choc, cette expérience de la nouveauté radicale, n'est pas seulement une expérience historique, mais une expérience de ce qu'est véritablement l'histoire, une expérience de l'histoire en tant que telle. Selon ses mots, c'est comme être à l'avant-poste du présent au moment où celui-ci se jette dans le futur. C'est l'expérience de ce qui donne à l'existence humaine un sens au regard de l'histoire : le progrès et le changement (2016 : §6).

Bien que *Rétromania* ait connu un grand succès et jouisse d'une certaine influence, ce parti-pris critique est contesté. Ainsi, pour Parker et Croggon, Reynolds

scrute la nouveauté qui viendra confirmer — encore et toujours — sa vision téléologique de l'histoire. Mais ce faisant, il passe à côté de ce que la musique actuelle a de plus intéressant à offrir : le fait que beaucoup d'artistes cherchent précisément à s'affranchir de cette idée. Et qu'ils s'investissent dans une tâche diamétralement opposée sur le plan conceptuel : au lieu de faire avancer l'histoire, ils en inventent de nouvelles formes (*ibid*).

En effet, emportés par l'élan de leur conviction, Reynolds et Fanen ignorent dans leur dénonciation du « passéisme » de *RAM* les nuances apportées explicitement par les Daft Punk : « attention, on n'essaie pas de retourner dans le passé », préviennent-ils, « on essaie juste de retrouver la ligne invisible entre les classiques » (Daft Punk, 2013c : 76). Cette « ligne invisible », ils l'associent à des adjectifs comme « ambitieux » ou « libre » et à l'intention de « pousser les limites » (*ibid*). Un discours semblable est tenu dans *Le Figaro* : « nous sommes en mesure d'expérimenter de façon ambitieuse en reprenant les meilleures choses du passé pour les réinjecter dans le présent. Nous ne sommes pas passéistes, mais, en termes de contenu, la musique actuelle manque d'ambition créative » (Daft Punk, 2013b). De toute évidence, il existe pour des critiques modernistes comme Reynolds ou Fanen un hiatus insoluble entre l'emprunt de pratiques et d'esthétiques du passé et les vellétés d'innovation — hiatus que les Daft Punk se prétendent, eux, capable de surmonter.

L'étude des processus compositionnels mis en œuvre dans *RAM*⁴ permet de faire émerger une certaine idée de l'innovation artistique, qui remet en question ses relations avec l'historisme, la valeur musicale et l'évolution technologique⁵. Un schéma exprimera mieux qu'un long paragraphe l'interaction de ces notions dans l'intention créative de l'album :

4. J'ai mené cette étude dans le cadre de ma thèse de doctorat, qui contient les analyses musicologiques détaillées et les entretiens avec Thomas Bloch et Quinn évoqués dans cet article (Lebray, 2022b).
5. Par souci de clarté, j'utilise le terme « historisme » pour désigner un rapport conciliant à l'histoire et l'emprunt d'éléments du passé chez les Daft Punk (qui réfutent le terme

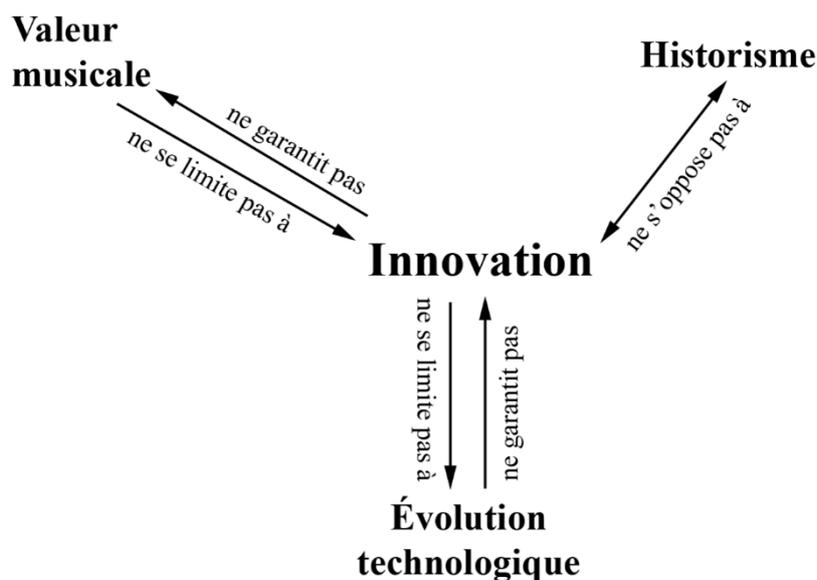


Figure 1 : Interaction entre innovation, historicisme, valeur musicale et évolution technologique dans la démarche créative des Daft Punk (schéma de l'auteur)

Dans cet article, je m'appuierai sur l'exemple de *RAM* pour montrer que l'historisme n'abolit pas nécessairement l'innovation, en examinant et en nuancant le rapport au passé des Daft Punk, en analysant les aspects innovants de leur démarche, puis en questionnant leur vision de la valeur musicale.

Historisme de *Random Access Memories*

Déjà présent dans leurs albums précédents, le rapport au passé des Daft Punk se manifeste de façon particulièrement visible dans *RAM* par l'invitation de trois « collaborateurs⁶ » historiques : Giorgio Moroder, Nile Rodgers et Paul Williams. De plus, le duo n'hésite pas à revendiquer les figures tutélaires de la musique populaire apparaissant sur les C.V. de ses musiciens de studio et techniciens : « l'ingénieur du son, par exemple, avait enregistré *Controversy* de Prince, entre autres » ; « un des batteurs qu'on a employés était celui de *Off The Wall* [de Michael Jackson] et du *Gimme The Night* de Georges Benson. Nous avons le guitariste de *Thriller* [de Michael Jackson], Paul Jackson Jr, en plus de Nile Rodgers », confient-ils ainsi à Philippe Manœuvre (Daft Punk, 2013c : 77). Le choix des studios

6. « nostalgie ». Je préfère le terme neutre d'« évolution » technologique à celui de « progrès ». Le choix du terme « collaborateur » provient d'une série d'entretiens promotionnels que les Daft Punk ont particulièrement mis en avant. Il désigne les artistes renommés invités sur l'album, crédités sous l'appellation « *starring* » (Lachman, 2013).

d'enregistrement est également significatif : les studios Henson, Capitol, Electric Lady et Gang revendiquent sur leurs sites internet respectifs leur « héritage » et leur « histoire », et de façon corollaire la richesse de leur matériel *vintage* (ancien et réputé).

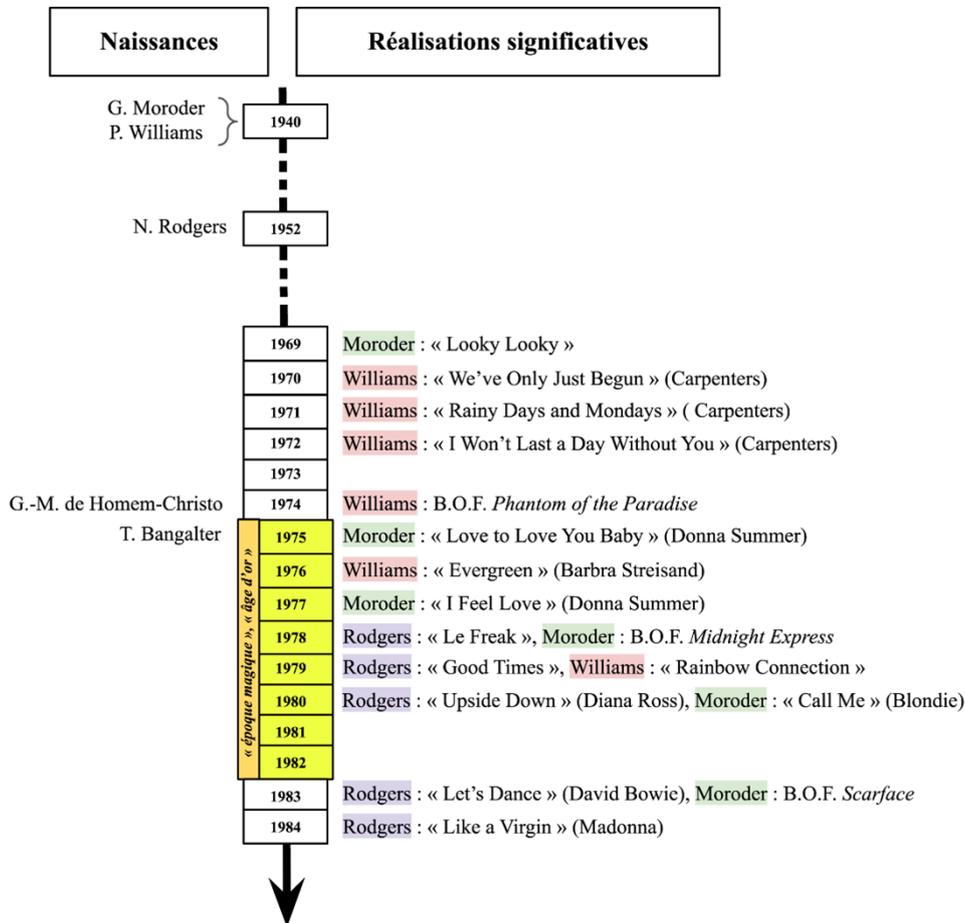


Figure 2 : Réalisations significatives
des collaborateurs historiques de RAM

Cet historisme vise une période précise que les Daft Punk appellent « époque magique », un « âge d'or du *funk* » qu'ils situent entre 1975 et 1982, « avant l'arrivée de la *new-wave* et du son numérique ». Les titres les plus marquants des collaborateurs historiques s'y trouvent concentrés : « Le Freak » et « Good Times » de Nile Rodgers avec son groupe Chic, « Love to Love You Baby » et « I Feel Love » composées par Giorgio Moroder pour Donna Summer, « Evergreen » et « Rainbow Connection » de Paul Williams (fig. 2). Les albums *Off the Wall*, *Gimme the Night* ou *Controversy* cités plus haut furent également enregistrés durant cette période, et les studios fréquentés par les Daft Punk, créés entre 1956 et 1976, y ont forgé ou entretenu leur réputation.

La période magique correspond à la prime enfance des Daft Punk (nés en 1974 et 1975), durant laquelle tous ces enregistrements inondaient les radios et télévisions. Lors de la promotion de *Discovery*, en 2001, le duo avait souligné l'importance des goûts musicaux de leur enfance, y associant à la fois la dialectique rétro/innovation et la question de la valeur de la musique (James, 2003 : 278), à l'instar des réflexions formulées par Agnès Gayraud quelques années plus tard (2018, 359-60). Reynolds, lui, perçoit l'aspiration à retrouver les émotions musicales primaires de l'enfance comme un élément constitutif de la rétromanie (2012 : 366-71). Mais le choix de se référer à cette époque n'est pas que subjectif, c'est l'aboutissement d'une analyse consciente de son rôle charnière dans l'évolution des musiques populaires. Moroder, influence commune des pionniers de la house et de la techno, a eu une importance capitale pour l'avènement des musiques électroniques (Kosmicki, 2009 : 209, 265-6, 271 ; Eshun, 2014 : 102-3), tandis que la chanson « Good Times » de Chic (le groupe de Rodgers) a été utilisée comme accompagnement de « Rapper's Delight » de Sugarhill's Gang, qui a largement contribué à populariser le hip-hop (Rodgers, 2013 : 170-3). Ces nouveaux courants musicaux marquent l'avènement de ce qu'Ulf Poschardt appelle la « culture DJ » (2002), qui coïncide avec l'aube de l'ère numérique : le premier sampleur numérique apparaît en 1979, le disque compact en 1982, le premier synthétiseur numérique grand public en 1983.

Artiste – Titre de la <i>French touch</i>	Source du sample	Année
Daft Punk, « Da Funk »	Barry White, « I'm Gonna Love You Just a Little More Baby »	1973
Daft Punk, « One More Time »	Eddie Johns, « More Spell on You »	1979
Stardust, « Music Sounds Better With You »	Chaka Khan, « Fate »	1981
Mr. Oizo, « Flat Beat »	The Fatback Band, « Put Your Love (In My Tender Care) »	1975
Cassius, « Cassius 1999 »	Donna Summer, « If It Hurts Just a Little »	1982
Modjo, « Lady (Hear Me Tonight) »	Chic, « Soup For One »	1982
Motorbass, « 1980 »	Howard Johnson, « So Fine »	1982
Air, « La Femme d'Argent »	Edwin Starr, « Runnin' »	1974

Tableau 1 : Origine des *samples* utilisés dans la *French touch*

La « période magique », au-delà de sa portée biographique pour les Daft Punk, fut donc une période d'incubation de la culture DJ qui resta imprégnée dans la mémoire de certains artistes. Ainsi, déjà dans les années 1990, les artistes de la *French touch* samplaient des enregistrements de cette époque (Lebray 2022a, 375 ; tab. 1). Une part de l'historisme des Daft Punk provient assurément de cette propension qu'à la culture DJ à honorer et à recycler la musique enregistrée du passé, qui découle directement de ses outils spécifiques, comme les platines ou le sampleur.

Pour Philippe Le Guern, « le sampleur comme technologie et le sampling comme pratique esthétique [peuvent] être envisagés, dans la mesure où ils prolongent l'art du DJ et de la platine, comme emblématiques du dépassement de la modernité » (2012 : §23). Poschardt abonde en ce sens : « grâce au *sample*, il n'était plus nécessaire de mélanger laborieusement l'histoire de la musique d'une platine à l'autre : il devenait possible de l'insérer directement et numériquement à l'endroit voulu d'un mix, d'un remix ou d'une composition originale » (2002 : 402). Ce faisant, le DJ, diffuseur devenu producteur de musique, brouille les frontières entre les rôles de curateur et de créateur, un mélange des genres que Reynolds définit précisément comme l'une des causes de la rétromanie et assimile à un « cancer » (2013 : 176-7). Or pour Poschardt,

la connaissance de l'histoire de la musique (pop) est constitutive [du] travail [d'un DJ]. Les caisses de disques des DJ sont elles-mêmes des archives sonores stockées sur vinyle, que le DJ utilise non comme un savoir mort, mais comme la base vivante de sa production (2002 : 402) ;

le DJ renvoie dans son travail à l'histoire de la pop. Il le fait toutefois sans réflexion théorique ou historique : il a juste entendu des vieux trucs et sait les utiliser. Une compréhension intellectuelle de cette autoreflexivité est superflue (2002 : 382-3)

Toute superflue qu'elle soit, une approche intellectuelle et consciente de l'histoire des musiques électroniques a été mise en scène par plusieurs artistes au cours des années 2010, que l'on songe à l'album *Electronica 1: The Time Machine* (2015) de Jean-Michel Jarre ou au concert conceptuel *Time Tunnel* de Jeff Mills, pionnier de la techno de Detroit. Dans un état d'esprit similaire, les Daft Punk semblent vouloir mettre en scène leur compréhension de l'histoire, perceptible dans leur campagne de promotion, qui prend des tournures tantôt historiques, (artistes, œuvres et styles), tantôt plus techniques (matériel, instruments, méthodes d'enregistrement). Ils contribuent ce faisant à un processus de légitimation et de patrimonialisation du disco — qui toutefois les dépasse largement (Poirrier 2015).

Il convient toutefois de nuancer la perception historisante de *RAM* : aussi manifeste soit-elle, on ne peut décemment y réduire l'album. Comme le soulignent Nuno Manna et Rafael Azevedo, l'« incursion dans le passé » des Daft Punk, « de nature plus complexe que celle d'un simple passéisme », « est motivée par un intérêt particulier pour l'avenir » (2021 : 133). Reynolds fait preuve de mauvaise foi à cet égard, en assurant dans le *New York Times* :

bien que les collaborateurs de Daft Punk comprennent des musiciens de leur âge ou plus jeunes, comme Panda Bear d'Animal Collective, ce sont les partenariats établis avec des aînés comme M. Moroder et M. Rodgers qui sont les plus révélateurs de l'intention du projet (2013)⁸.

Factuellement, les collaborateurs historiques sont à la fois moins nombreux (trois contre six) et moins présents sur l'album et dans les *singles* diffusés en radio que les collaborateurs contemporains, Pharrell Williams, Julian Casablancas, Panda Bear, Todd Edwards, Chilly Gonzales et DJ Falcon, tous issus de la génération des Daft Punk (nés en 1972 et 1978). Dans son article, Reynolds s'étend en longueur sur les contributions et les carrières des trois historiques, dont les noms sont mentionnés cinq à six fois chacun, tandis que seulement la moitié des contemporains sont cités une à deux fois chacun, invisibilisant *de facto* l'une des facettes de la contemporanéité de l'album.

Dans un registre plus technique, il faut nuancer l'association simplificatrice des instruments analogiques au passé et des technologies numériques au présent ou au futur : si les Daft Punk disent préférer d'anciennes machines analogiques à leurs modélisations logicielles, ils n'excluent pas pour autant les outils numériques récents sans équivalent analogique comme l'Auto-Tune, utilisé de façon détournée sur les ondes Martenet dans « Touch »⁷, et des effets utilitaires qui n'influencent pas le timbre comme le *de-esser* (qui atténue les sibilances dans la voix) ou le *gate* (qui supprime les bruits parasites) (Guzauski, 2013). L'usage du logiciel audio-numérique Pro Tools est même au cœur de leur processus compositionnel, basé sur la manipulation et le montage de fragments de musique enregistrée (*ibid.*). Plusieurs auteurs ont mentionné l'impact sur la créativité musicale des stations audionumériques dont « les interfaces graphiques favorisent l'anticipation par le regard » (Le Guern, 2012 : §29) et « permettent une malléabilité instantanée de la musique sur l'écran sous forme de segments mobiles, au lieu des laborieuses manipulations de bandes audio » (Prior, 2012 : §41). Selon Bangalter, une chanson comme « Touch » qui « repose entièrement sur la puissance de traitement la plus avancée des ordinateurs », « n'aurait pas pu être réalisée il y a 30 ou 40 ans » (2013b). L'équipe technique est d'ailleurs constituée de façon comparable à celle des collaborateurs : trois ingénieurs du son plus âgés, choisis pour leur expérience et leur connaissance du matériel analogique (Mick Guzauski, Bob Ludwig et Jean-Pierre Janiaud), ont travaillé avec cinq autres de la génération du duo (Peter Franco, Antoine Chabert, Florian Lagatta et Daniel Lerner) usant de technologies numériques. La conversion analogique-numérique, la gestion des fichiers numériques et la préservation des qualités

7. Entretien avec Thomas Bloch (non publié), 2022.

sonores de l'analogique au *mastering* ont d'ailleurs constitué des problématiques centrales et très contemporaines du processus de production de cet album (Tingen, 2013 ; Guzauski, 2013 ; Chabert, 2013).

Une inventivité non-techniciste

Si les parangons du modernisme dont se réclame Reynolds ont révolutionné le langage musical, leur première génération (Schönberg, Webern...) composait pour des instruments acoustiques utilisés depuis des siècles tandis que leurs continuateurs (Boulez, Stockhausen...) se sont intéressés aux nouvelles technologies musicales du xx^e siècle sans pour autant exclure les instruments traditionnels. Le discours de Reynolds et Fanen, quand ils parlent de *RAM*, s'éloigne de cette conception initiale du modernisme en révélant l'illusion que toute innovation ne peut et ne doit se faire que par la technologie. Reynolds assimile la « musique orientée vers le futur » à « une musique qui sonne numérique » et la sonorité typique du logiciel Auto-Tune à « de la musique moderne » (2018). Fanen regrette quant à lui que « seules les iconiques mais rabâchées voix de robot viennent nous rappeler qu'on est bien en 2013 » en écoutant *RAM*, et que « Daft Punk explique qu'il n'a plus rien à dire avec un ordinateur » (2013). Il semble, d'après leurs propos, que le fait même de jouer d'un instrument non numérique appartienne à l'histoire : Fanen ironise sur le fait que « Nile Rodgers recommence à tricoter comme si les années qui nous séparent de 1977 n'avaient jamais existé » (*ibid.*), tandis que Reynolds parle d'un « retour à l'ère des musiciens qui jouent en direct » (2013, je souligne). Est-ce à dire que la guitare ou la batterie jouées par des humains n'auraient pas leur place dans la musique du futur ? Si pour les Daft Punk, il apparaît « évident » que « jouer *live* n'est pas quelque chose qui n'appartient qu'au passé » (Bangalter, 2013d), le champ lexical de Reynolds et Fanen révèle un schéma de pensée éminemment techniciste particulièrement ciblé sur les technologies numériques, sans doute accentué par le style d'origine du duo : on n'attend pas de producteurs de *house* qu'ils innovent autrement que par la surenchère technologique.

Pourtant, si leur démarche créative inclut la patrimonialisation d'un savoir-faire musical et technique, les Daft Punk n'en revendiquent pas moins une exigence d'inventivité. L'innovation se rapporte chez eux à l'« expérimentation », qui revient souvent dans leur discours et celui des membres de leur équipe (Colletti, 2014 ; Chabert, 2013) :

Il s'agit de voir où on en est, et d'avancer dans une nouvelle direction à partir de là [...]. Il y a toujours un point au-delà duquel on ne sait pas ce qu'on va trouver. C'est comme être un scientifique dans un

laboratoire de recherche. Tu étudies, mais tu ne sais pas si au bout du compte tu trouveras quelque chose ou pas [...]. C'est ainsi que nous avons passé la majeure partie du temps entre nos deux sorties [d'album] – expérimentations et pure recherche » (Bangalter, 2013d : 92).

Dans *RAM*, les Daft Punk « expérimentent » l'usage du studio d'enregistrement traditionnel et la collaboration avec des musiciens interprètes, alors qu'ils avaient toujours joué eux-mêmes ou fait jouer par des machines leurs compositions en home studio. Utiliser le studio d'enregistrement à des fins créatives, et plus seulement pour fixer la trace sonore d'une œuvre déjà composée, était novateur à l'époque de *Pet Sounds* (Beach Boys, 1966) et de *Sgt. Pepper* (The Beatles, 1967) (Thibault, 2016 : § 7). Cette démarche s'est ensuite répandue au cours des années 1970, avant que n'advienne une nouvelle révolution de la production musicale, celle du home studio dans les années 1980, qui permit aux créateurs d'enregistrer leur musique à moindre frais en toute autonomie. Enregistrer dans un studio traditionnel est donc une expérience nouvelle à titre individuel pour des musiciens électroniques du début du XXI^e siècle qui n'ont connu que la production en home studio, et l'apport de la culture DJ et de ses approches créatives comme le sampling, le remix, la remise en cause du statut de l'auteur (Poschardt, 2002 : 392) en font, pour les Daft Punk, un nouveau terrain d'expérimentation.

Créer ses propres samples

Bien qu'étant reconnus pour avoir fait un usage virtuose des sampleurs dans leurs précédents albums, dans *RAM* les Daft Punk se sont interdit d'utiliser des samples (à deux exceptions près), préférant « créer la matière eux-mêmes » (2013b) : « on a composé et enregistré la musique que Daft Punk aurait pu sampler » (Bangalter 2013c, 17). Ce parti-pris avantageux leur a permis de combiner les multiples bénéfices créatifs et juridiques d'un matériau original avec la richesse et la modernité du sampling. Mais il implique de parvenir à reproduire ce qui fait la richesse d'un sample, que Bangalter analyse ainsi : « de la vie, de la performance musicale, un savoir-faire d'enregistrement, l'expérience combinée de gens qui lui donnent sa magie... » (*ibid*). Cela suppose également de s'approprier la sensibilité d'autres artistes, de pouvoir découvrir une part d'inconnu dans le matériau à partir duquel on travaille.

Pour ce faire, les Daft Punk se sont attachés à enregistrer par des méthodes de production traditionnelles des improvisations collectives dirigées. « Ils avaient des idées très précises sur ce que les musiciens devaient jouer, de sorte qu'ils obtenaient les parties qu'ils voulaient, mais

en même temps, ils laissaient aux musiciens la liberté d'improviser », se souvient Guzauski (Tingen, 2013). Le claviériste et arrangeur de l'album Chris Caswell décrit ainsi le processus :

Ils nous demandaient de prendre huit ou seize mesures, de les jouer d'une certaine manière la première fois, d'une autre manière la deuxième fois, d'une troisième manière la troisième fois – afin qu'ils puissent choisir entre tous ces différents ressentis. [...] Au bout de 24 ou 25 fois, on se mettait à introduire du jazz, de la fusion et toutes sortes de choses. [...] Ils ont pris une partie de piano que j'ai jouée la 28^e fois, et l'ont fait suivre d'une partie que j'ai jouée la 10^e fois. Ils ont composé ces titres en prélevant des petits morceaux de chaque séance. C'était très expérimental (Coletti, 2014).

Ce témoignage met en évidence une pratique novatrice : on peut difficilement parler de sampling dès lors qu'un matériau inédit est créé, mais on ne peut pas davantage la réduire à un enregistrement classique, car ce que les Daft Punk ont fait enregistrer à leurs musiciens n'est pas *RAM*, mais un matériau qui leur a servi à créer *RAM*. L'étape de composition n'est située ni avant, ni pendant l'enregistrement, mais en grande partie après, dans un processus créatif proche de celui des musiques électroniques, comme en atteste le témoignage du producteur de house Todd Edwards :

Thomas m'a demandé de tenter un découpage [« *cutting up* »] de la musique. Je suis réputé pour mon style spécifique d'utilisation des samples, qui consiste à prendre des micro-samples dans l'œuvre d'autres gens et à construire des collages musicaux à partir de ça – les Daft Punk sont connus pour faire la même chose. Mais cette fois, au lieu d'utiliser des samples d'autres personnes, nous avons samplé la musique qu'ils avaient enregistrée (Tingen, 2013)

Mick Guzauski le confirme : « Daft Punk construisait, modifiait et éditait ses morceaux à l'aide de ces enregistrements *live*, de la même manière qu'ils avaient utilisé des samples pour leurs précédents albums », et précise que les structures des chansons ont été constituées a posteriori (*ibid*).

En faisant cela, les Daft Punk ne se comportent pas en simples compositeurs enregistrant leur musique ; ils induisent une situation propice à l'improvisation et laissent s'exprimer les interprètes, observant la tournure que vont prendre les choses. Cette démarche rappelle un processus créatif contemplatif propre à la musique électronique, dans lequel le créateur est avant tout un « auditeur qui écoute chanter la machine et choisit éventuellement, a posteriori, les modulations de ce chant » (Gayraud, 2018 : 419-20) ; une posture que l'on peut également rapporter à la culture DJ : « Le DJ

écoute des disques en consommateur et utilise cet acte de consommation de l'art comme point de départ de sa propre création. [...] Avant de devenir musicien, le DJ est toujours avant tout quelqu'un qui écoute » (Poschardt, 2002 : 395). En quittant le *home studio* pour un studio d'enregistrement classique, et en remplaçant les machines par des interprètes humains, les Daft Punk expérimentent donc une approche hybride, empruntant autant à la relation compositeur-interprète qu'à celle d'un producteur de musique électronique.

Un art collectif



On peut également souligner que les Daft Punk se sont réservés sur *RAM* des rôles de personnages secondaires, offrant à leurs invités les places d'honneur. Fait révélateur, sur cinq *singles*, deux sont chantés par Pharrell Williams, un par Julian Casablancas et un par Panda Bear. Les Daft Punk n'interprètent que des voix additionnelles (qui apparaissent après plus de trois minutes dans « Get Lucky ») et divers instruments, sauf dans le dernier *single*. La posture de DJ auditeur-créateur évoquée plus haut contribue à expliquer cette mise en retrait : en limitant leur participation performative, les Daft Punk s'autorisent à principalement *écouter*. En effet, si le DJ est pour Poschardt « toujours en même temps compositeur et auditeur », c'est au détriment du statut d'interprète, car le *home studio*, avec ses séquenceurs et ses boîtes à rythme, permet de s'affranchir des conditions physiques de l'interprétation pour se concentrer sur la création (2002 : 392). La culture DJ induit également selon lui une dissolution du statut de l'auteur ouvrant la voie à une conception plus collective de la création : « le texte du futur est libéré du fardeau des vieilles identités. Il ne devrait plus offrir une unique signification "théologique" (le message du dieu auteur), mais fonctionner comme un espace multidimensionnel où plusieurs écritures se conjuguent et luttent entre elles » (*ibid.*). Ainsi, le DJ mixe les œuvres de différents auteurs, remixe les œuvres des autres et se considère honoré que l'on remixe les siennes, utilise des *samples* et multiplie les *featurings*. Les Daft Punk ont expérimenté toutes ces pratiques depuis les débuts de leur carrière, notamment avec certains collaborateurs de *RAM* (Chilly Gonzales, Pharrell Williams et Todd Edwards). On peut estimer que l'influence des musiques électroniques et la pratique du *home studio* leur ont permis de penser différemment leur autorat, en s'affranchissant plus largement des statuts d'interprète-star et de « dieu auteur » que n'auraient pu le faire des artistes issus du rock ou de la pop.

Musicalement, cette approche collective de la création se traduit notamment par une diversité de langages musicaux et de styles juxtaposés — tout comme dans mix de DJ ! Cette diversité est notamment perceptible

sur le plan harmonique, où les Daft Punk s'émancipent de leur approche habituelle : un langage majoritairement modal (éolien ou dorien), relativement simple, souvent basé sur des grilles de quatre accords, et comportant peu de notes étrangères. On y trouve de nombreuses exceptions sur *RAM*, dont ces quelques exemples (fig. 3) :

- Une modulation tonale avec accord commun et enchaînement cadentiel de la dominante à la tonique, dans un style savant pré-xx^e siècle (A) ;
- Un couplet faisant coexister une mélodie modale en *si* éolien et une harmonie en *si* dorien, qui se termine sur une couleur plus tonale avec des septièmes de dominante (B) ;
- Un solo de piano marqué par un langage harmonique complexe typique du *jazz fusion* des années 1970 avec harmonies de quarte et jeu « *out* » (C) ;
- Des textures orchestrales stochastiques basées sur un grand nombre de motifs à hauteur non déterminée, produisant un effet de *cluster* animé par un mouvement interne (D).

Cet élargissement du langage n'a rien d'accidentel, il est directement induit par la posture créative et les instructions des Daft Punk : l'exemple A découle d'une demande formulée à Chilly Gonzales de « construire un pont musical » entre deux tonalités (Lachman, 2013 : n° 6, 2:21), tandis que le B est le fruit d'une recreation de la mélodie des Daft Punk par Chris Caswell (Coletti, 2014) ; le C est né des séances d'improvisation collective (*ibid.*), et le D s'appuie sur les compétences d'orchestrateur de Caswell.

A	<p>Modulation tonale avec accord commun, enchaînements V – I et 7^e de dominante entre deux modes éoliens.</p>
B	<p>Mélodie <i>si</i> éolien</p> <p>7^e de dominante fonctionnelle</p> <p>Coexistence du mode dorien (harmonie) et du mode éolien (mélodie) sur la même fondamentale (<i>si</i>). Deux 7^e de dominante (dont une non résolue) donnant une impression tonale.</p>
C	<p>Improvisation avec harmonies de quarts (accords et mélodie) et jeu « out ».</p> <p>accords de quarté</p> <p>« Jeté « out » »</p>
D	<p>2000 – 6500 Hz : Texture stochastique aux cordes aiguës, crescendo.</p> <p>650 – 1800 Hz : Glissandos d'ondes Martenot puis arpegge de synthétiseur.</p> <p>Détail de la texture stochastique (1600 – 4400 Hz)</p> <p>Vue d'ensemble du spectrogramme (650Hz – 6500Hz)</p> <p>Texture de masse orchestrale formée d'un agrégat de micro-motifs sans doute improvisés (stochastique). Rappelle notamment Penderecki, <i>Threnody for the Victims of Hiroshima</i> (1961).</p>

Figure 3 : Quatre exemples de la diversité des langages harmoniques sur RAM



L'inventivité des Daft Punk dans *RAM* se manifeste également sur le plan structurel. Bangalter associe les durées de certains de ses titres à une entreprise d'innovation musicale : « composer des morceaux plus longs, plus débridés comme vous dites, correspond à notre volonté de nous réinventer, d'essayer des choses de plus en plus libres » (2013a). Si l'on perçoit des formes couplet-refrain dans plusieurs chansons, dont « Get Lucky » qui en offre un exemple archétypique, Guillaume Gilles remarque que « chaque chanson a une structure qui lui est propre » (2019 : 120), certaines s'éloignant sensiblement de ce modèle. « Give Life Back to Music », « Beyond », « Contact » ou « Giorgio by Moroder » peuvent être citées parmi les plus représentatives de ce développement inventif des structures, mais « Touch » en est incontestablement le paroxysme. Située au cœur de l'album (7^e piste sur 13), elle se distingue par sa durée de plus de huit minutes, apparaissant de prime abord comme un enchaînement rhapsodique de sections toutes différentes, séparés par des charnières parfois rapide et contrastantes, parfois plus lentes et progressives. Dénuée de refrain, « Touch » est structurée autour de deux thèmes successivement introduits, exposés, puis développés. Le premier, que l'on peut appeler A, est préfiguré dans l'introduction, prend corps à partir de 1:50 sous forme d'une voix d'homme naturelle accompagnée par un piano Fender Rhodes puis divers instruments, avant d'être varié (tempo, arrangement), jusqu'à ce qu'une transition nous amène au second. Le thème B, dont les prémices apparaissent à partir de 4:13, est exposé de 4:28 à 4:44 avec un chœur de voix robotiques accompagné par le duo basse-batterie, progressivement augmenté par une multitude d'instruments, incluant l'orchestre, les ondes Martenot et un chœur d'enfants. À partir de 7:42 une strophe de réexposition fait la synthèse de ces deux thèmes que tout oppose (tab. 2) : harmoniquement et mélodiquement, cet ultime couplet emprunte ses sept premières mesures au thème B et les quatre dernières au thème A ; ses paroles s'apparentent à A, mais sa métrique est similaire à B ; sa voix naturelle renvoie au thème A, tandis que son piano acoustique provient du développement de B.

	Thème A	Thème B
<i>Harmonie</i>	Si éolien (mélodie) + dorien (accords)	Si dorien
<i>Tempo</i>	≈ 70 puis 116	≈ 91
<i>Carrure</i>	13 mesures	6 mesures
<i>Nombre de voix</i>	1 voix soliste	Chœur à 4 voix
<i>Timbre vocal</i>	Voix d'homme naturelle	Voix robotiques
<i>Paroles</i>	11 vers (majoritairement 5/6 syllabes)	2 vers (8 et 2 syllabes).
<i>Accompagnement (1^{ère} exposition)</i>	Harmonique, piano Fender Rhodes seul	Section rythmique basse/batterie

Tableau 2 : Contrastes entre les thèmes A et B de « Touch »

Comment comprendre cette synthèse musicale des thèmes A et B ? Pour Jane Clendinning, les dernières lignes de « Touch » expriment « l'ambiguïté quant à la nature humaine ou robotique du protagoniste, ou peut-être les deux » (2019 : 172). On pourrait extrapoler à partir de là que les thèmes A et B représentent les facettes humaine et robotique du narrateur, matérialisées notamment par la différence de timbre vocal. En résumé, les Daft Punk ont inventé pour « Touch » une structure unique conçue sur mesure, avec peut-être une visée narrative, plutôt que de l'inscrire dans un couplet-refrain ou une autre forme préexistante.

Timbre

S'il est évident que les Daft Punk utilisent la guitare, le piano, la basse et la batterie pour retrouver des sonorités du passé, le vaste instrumentarium mobilisé sur *RAM* permet également des approches plus expérimentales. Un certain bruitisme est développé tout au long de l'album, pouvant prendre la forme de bruitages cinématographiques (introduction de « Giorgio by Moroder »), d'un son sale ou distordu produit par la synthèse soustractive (fins de « Giorgio by Moroder » et « Contact »), ou d'instruments et de techniques de jeu inusités (cristal Baschet, *pedal steel*, ondes Martenot, *waterphone* ; glissandos, textures stochastiques). Dans une perspective plus technique, le « son analogique » est favorisé pour ses qualités timbrales, sans toutefois exclure le numérique. Le choix d'effectuer un enregistrement directement numérique ou de le faire transiter par un magnétophone à bande dépend par exemple des intentions musicales de chaque chanson :

Pour les morceaux dansants, on choisissait le numérique parce qu'il était plus percutant, mais à d'autres endroits, on voulait un son plus chaud, avec moins de transitoires, alors on utilisait les enregistrements analogiques (Guzauski, 2013)

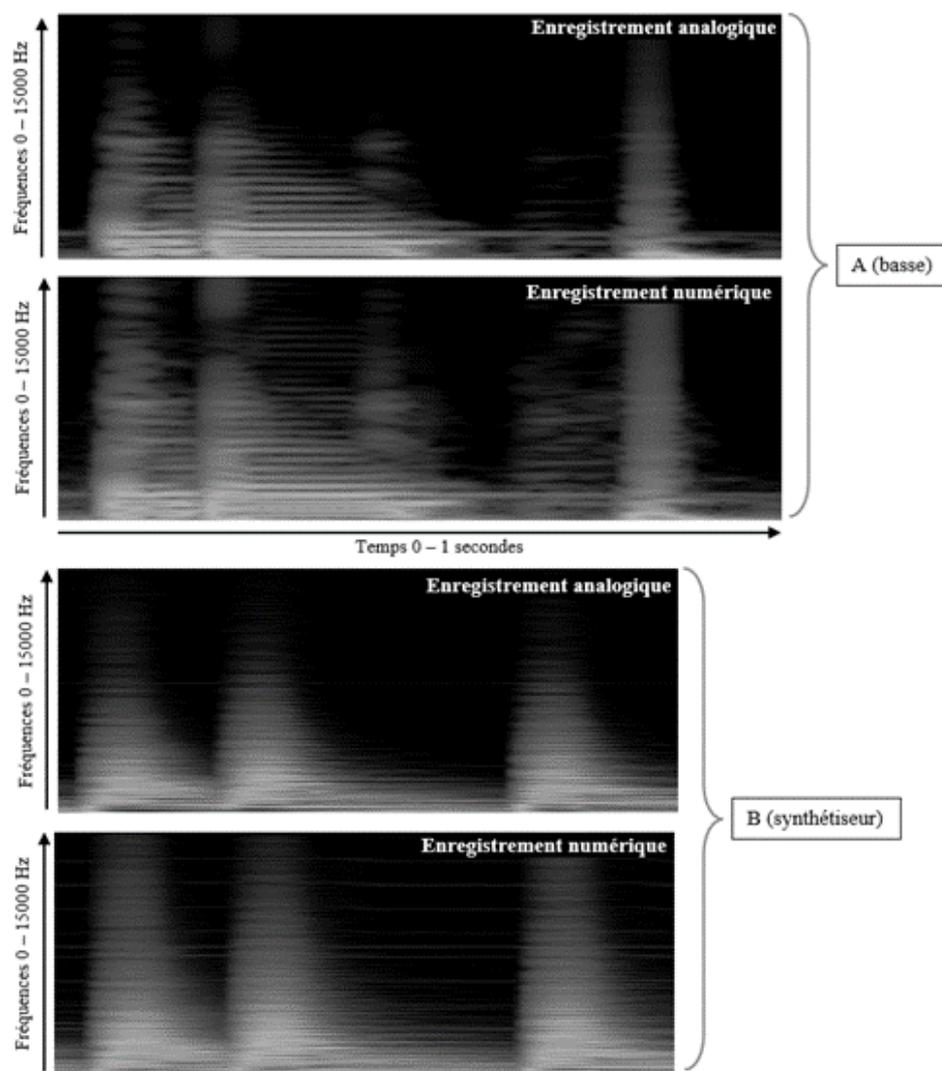


Figure 4 : Spectrogramme comparatif. Différences entre des enregistrements analogiques et numériques. Les enregistrements analogiques ont des aigus atténués (« un son plus chaud ») et des transitoires adoucies.

L'un des aspects les plus intéressants de cette recherche sur le timbre est une convergence entre les sonorités synthétiques et acoustiques, imputables au choix ou à l'usage particulier de certains instruments. Le travail du percussionniste Quinn sur « Motherboard » en est particulièrement représentatif. Le *talking drum*, très audible dans l'introduction, émet une variation de fréquence provoquée par la tension ou la détente de sa peau par l'interprète qui fait penser à l'action d'un filtre et/ou d'un *glissando* sur un synthétiseur. « Les gens me recrutent généralement pour rendre organiques des sons électroniques », indique Quinn sur le site internet *SoundBetter*. Si les Daft Punk « n'ont pas émis de requête spécifique pour que [s]es instruments organiques sonnent de façon électronique », « quand

effectivement ça sonnait plus électronique, ça les enthousiasmait⁸ ». Parfois, le choix des instruments parle de lui-même, par exemple le cristal Baschet, ainsi décrit par son interprète Thomas Bloch sur son site internet :

Né en même temps que la musique concrète (Pierre Schaeffer, Pierre Henry...), les premiers synthétiseurs (Bob Moog...) et la musique électro-acoustique, le cristal en est un parent totalement acoustique, sans amplification électrique. L'ambition des frères Baschet était en effet de se rapprocher de ces sonorités qui venaient de naître au début des années 1950 (Bloch).

Dans d'autres cas, un instrument est détourné de ses affinités stylistiques : la guitare *pedal steel*, habituellement associée au blues, s'approche des sonorités électroniques dans « Motherboard » ou « Touch » : « Nous l'avons fait sonner de façon très traditionnelle ou au contraire plus psychédélique, à la lisière de l'électronique et de l'acoustique », explique De Homem Christo (2013a).

La convergence s'opère dans l'autre sens en ce qui concerne les voix de robot typiques des Daft Punk : « nous avons trouvé excitant de rendre une voix robotique la plus humaine possible », expliquent-ils, évoquant « une émotion de quelque chose qui n'est pas humain mais qui tente de l'être » (Daft Punk, 2013a) ; « ils voulaient qu'elles sonnent aussi humaines et pleines d'âme [*soulful*] que possible », témoigne Guzauski (Tingen, 2013). Cette quête d'humanité se traduit par des détails sonores révélant, au fond, des caractéristiques physiologiques du corps humain. On entend par exemple des bruits de respiration dans « The Game of Love » (à partir de 3:26), qui ne devraient pas s'entendre au vocodeur : leur ajout est le fruit d'une décision consciente visant à faire entendre la vie derrière cette voix de robot. Dans « Within », le son du vocodeur est élaboré de façon à reproduire artificiellement des effets comme le *vibrato* et le *portamento*, bien visibles au spectrogramme (fig. 5).

8. Entretien avec Quinn (non publié), 2022.

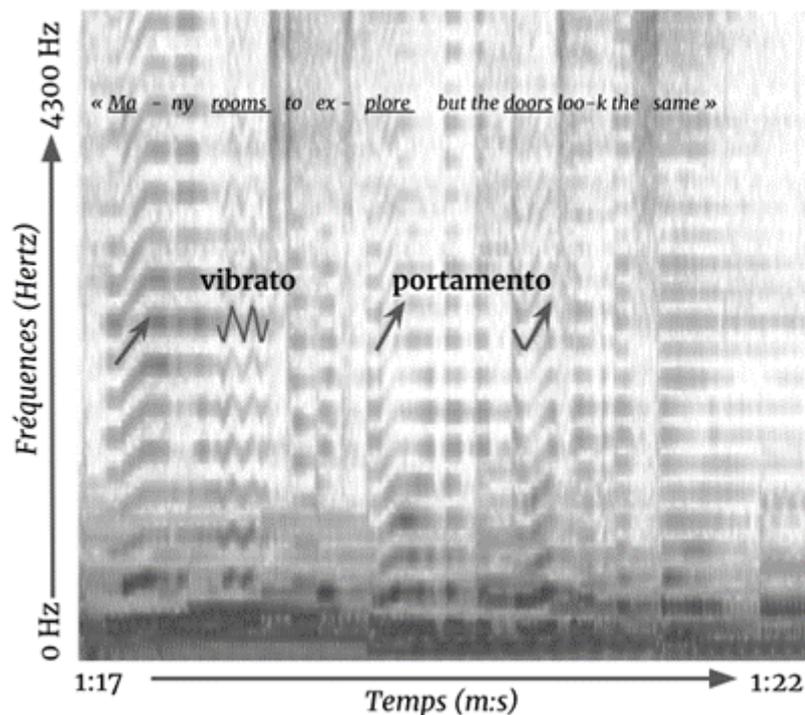


Figure 5 : Humanisation du vocodeur dans « Within » (1:17-1:22)

Au-delà de l'innovation, l'ambition

L'innovation, considérée indépendamment de l'évolution technologique, n'est que l'un des critères qui fondent la valeur de la musique pour les Daft Punk. Elle participe d'une démarche idéale de la création musicale qu'ils appellent « ambition », associant à la prise de risque et à la liberté artistique, et refusent d'opposer au succès populaire :

On voulait [...] montrer qu'on peut encore faire aujourd'hui un disque enthousiaste, ambitieux [...], un truc généreux et très libre. [...] ce concept de liberté s'est quelque peu perdu. Plus personne n'essaie de pousser les limites. [...] Plus personne n'essaie rien. Pourquoi ? Manque de moyens, d'ambition, de volonté, voire les trois ? (Daft Punk 2013c, 76)

On pouvait déjà la déceler cette ambition dans les expérimentations de la fin des années 1960, dans des albums comme *Pet Sounds* (Beach Boys, 1966) ou *Sgt. Pepper* (Beatles, 1967). Elle a connu une apogée au cours des années 1970 avec le courant rock progressif (King Crimson, Yes, Pink Floyd...), et on la retrouve chez des artistes plus tardifs comme Radiohead — dont Bangalter, en 2001, disait se sentir proche et saluait l'indépendance et la liberté artistique (Beauvallet, 2001 : 33 ; Patterson, 2001 : 24-6).

Elle se manifeste notamment, chez tous ces artistes, par l'incorporation dans la musique populaire d'instruments classiques, jazz, extra-occidentaux, électroniques ou simplement insolites éventuellement détournés de leurs usages habituels, le développement des structures et du langage qui défie les normes esthétiques d'une époque ou d'un style, la propension à considérer le studio comme un espace de création et d'expérimentation. Si cette ambition a connu une heure de gloire dans les années 1970, elle n'appartient en réalité à aucune époque.

Risque et investissement



L'usage courant d'un studio d'enregistrement traditionnel privilégie le savoir-faire de musiciens et techniciens expérimentés pour obtenir un résultat satisfaisant et normé en un temps record ; prendre le temps d'y expérimenter coûte cher. De ce fait, la divergence entre la logique de rentabilité des financeurs et la soif d'expérimentation des artistes est devenue un poncif de l'industrie musicale dès les années 1970. Les Daft Punk l'avaient contrecarrée au début de leur carrière en revendiquant l'usage du *home studio* comme un vecteur de liberté artistique et en créant le label Daft Trax pour financer leurs propres disques (Lebray, 2022 : 365-7 ; Perrin, 2019 : 75-8). Au cours des années 2000, la crise du disque a engendré une « reconfiguration de la chaîne de valeur » (Poux *et al.* 2018, 1) qui a amené les artistes et l'industrie à chercher davantage de revenus dans le spectacle vivant, quitte à moins investir dans la production d'enregistrements musicaux, réduits à un rôle de « produits d'appel » (Louis, 2017). Les tenants de la logique économique veulent y voir un choix des artistes eux-mêmes — avec un second argument quelque peu naïf : « Le premier intérêt [...] est financier : l'artiste est le seul bénéficiaire des revenus issus des concerts [...]. La seconde raison poussant les artistes à mener une carrière « scène » est « l'amour du live » (le « don de soi » et le partage avec le public) » (Poux *et al.* 2018, 16). Mais il apparaît en creux que le poids des restrictions économiques *impose* le choix d'une expérience du studio restreinte à la fixation d'œuvres déjà composées plutôt qu'à l'expérimentation, contribuant largement à pousser les artistes dans cette direction :

Le passage en studio [...] *n'a aucun rapport avec la phase de création musicale pure, déjà terminée à ce stade, mais s'apparente plus à de longues séances de répétition, où seuls les éléments techniques rentrent en compte* (qualité du son, arrangements, mixage...). La concentration de ce travail sur un *laps de temps déterminé, et généralement court*, rend l'opération encore moins appréciée des artistes. [...] La majorité d'entre eux *n'acceptent les règles économiques que*

parce qu'ils y sont contraints par les maisons de disques (*ibid.*, je souligne).

Dans ce contexte, le choix des Daft Punk d'investir dans un processus de production coûteux tout en renonçant à toute déclinaison scénique de *RAM* est un défi adressé aux financeurs de l'industrie musicale. On se gardera bien, pour autant, d'en faire la caricature de musiciens idéalistes coupés des réalités économiques : l'expérimentation en studio n'est pas un sacrifice financier mais un investissement, comme le soulignent Tingen (2013) et Alexandre Perrin, qui met en lumière la rentabilité de la démarche (2019 : 77, 81). Comme tout investissement, il implique une prise de risque revendiquée par les Daft Punk.

Négativité

S'il est une constante dans le rapport critique des Daft Punk à la création musicale, c'est le rejet de tout ce qu'ils perçoivent comme des règles, normes ou standards imposés, qu'ils exprimèrent tôt (Di Perna, 2001 : 67 ; Beauvallet, 2001 : 34) et revendiquaient toujours durant la promotion de *RAM* : « Le contre-courant, c'est enlever ses œillères et ouvrir le champ des possibilités. [...] Après quinze ans de crise, le formatage et la normalisation des moyens de production se sont imposés [dans l'industrie musicale] » (Daft Punk, 2013b). Ce « contre-courant » vanté par les Daft Punk rejoint la notion de « négatif », définie par Agnès Gayraud comme une « puissance » qui « travaille contre ce qui est donné, mais toujours *à partir de lui* ». Pour elle,

dès lors que la pop se rapporte à elle-même, elle produit du négatif, c'est-à-dire de l'inadéquation entre ce qu'elle peut être et ce qu'elle se sait être. [...] On peut reconnaître la négativité à l'œuvre à chaque fois qu'un artiste énonce ce avec quoi il rompt, la norme dont il est lassé et qu'il veut briser par ses œuvres. [...] Chaque œuvre singulière est à ce titre une objection faite à la musique partagée existante. Cette objection peut être de faible intensité, ne marquer d'une petite différence idiosyncrasique, mais elle ne trouve sa nécessité qu'en comprenant ce contre quoi elle s'inscrit (Gayraud 2018, 450-1) ;

L'erreur du moderniste, c'est de croire que le négatif n'a au fond qu'une direction : celle du futur, de l'innovation à tout prix (*ibid.*, 456).

La négativité des Daft Punk n'est pas un esprit de contradiction, mais une vigilance à l'égard de toute tentation hégémonique : il s'agit de promouvoir la coexistence, d'« ouvrir le champ des possibilités » :

Il y a l'idée d'un parfum de glace, où tout le monde mangerait de la glace à la fraise. On ne dit pas que la glace à la fraise est nulle, mais qu'il y a suffisamment d'espace pour d'autres parfums. On ne dit pas non plus qu'on n'aime pas la glace à la fraise, qu'on n'aime que la vanille ou le chocolat. La musique de danse électronique [...] a pris une direction, et cette direction est devenue le seul parfum. Il est vraiment important que la piste de danse renferme différentes saveurs. Il ne s'agit pas de dire que ce parfum n'est pas bon ; ce qui n'est pas bon, c'est qu'il n'y ait qu'un seul parfum et que personne, et en particulier les musiciens, ne remette cela en question (Bangalter, 2013e : 86).

Un tel discours récuse l'accusation de passéisme : loin d'affirmer qu'« il n'y a plus rien à dire avec un ordinateur » (Fanen, 2013), les Daft Punk regrettent que tout ne soit dit qu'avec un ordinateur, estimant que l'on y perd une part de liberté, de choix, de diversité. Ils montrent une autre voie, tant pour faire exister l'alternative que pour encourager d'autres artistes à refuser la norme.

Dualités réconciliantes

Une autre constante de la carrière des Daft Punk est leur inclination à réconcilier des dualités habituellement opposées, à l'instar du rock progressif qui conciliait « la nature et la technologie », « [la] tradition et [la] modernité » (Pirenne, 2005 : 306). Si l'opposition entre historicisme et innovation est au cœur de cet article, une autre a traversé leur carrière, symbolisée par leurs personnages robots : l'opposition entre humains et machines. On retrouve encore ce penchant réconciliateur dans l'hybridation des processus compositionnels de la culture pop-rock et de la culture DJ pour créer « de la musique électronique basée sur des performances en direct » (Guzauski, 2013). Une fois qu'on en a pris conscience, cette propension à la synthèse semble omniprésente chez les Daft Punk ; on pourrait en multiplier les exemples à l'infini. S'ils ne sont ni les premiers ni les seuls à prôner la réconciliation d'oppositions binaires, ils semblent l'avoir généralisée, à l'opposé des puristes : adeptes du rock « à l'ancienne », du « vrai » hip-hop ou de la techno « authentique », plus enclins à définir et figer ces règles, normes et frontières qu'exècrent les Daft Punk.

Cette obsession réconciliatrice concerne aussi l'opposition débattue, notamment dans le discours moderniste, entre ambition artistique et succès populaire et économique. « Pink Floyd, autrefois, c'était le mainstream ! Ça, on l'a perdu. Le défi est de voir si on peut faire un truc mainstream expérimental », expliquent les Daft Punk (2013c : 79). Ce défi correspond à un idéal théorisé par Agnès Gayraud sous le nom d' « utopie de la pop ». « Le “populaire” de la pop doit », selon elle, « être conçu comme l'espoir d'une réconciliation entre immédiateté et vérité, entre ravissement et réflexion, entre divertissement et émancipation » (2018 : 85). Cet idéal vise donc l' « union miraculeuse de la célébrité et de la valeur artistique » (*ibid.* : 82). Gayraud cite *Sgt. Pepper*, « convergence inouïe entre recherche sonore ou exploration stylistique et adhésion instantanée du public », parmi les « canons » de cette utopie (*ibid.* : 81)⁹. Si elle ne définit pas la « valeur artistique », elle y inclut implicitement nombre de caractéristiques de l'ambition telle que la conçoivent les Daft Punk, tout en l'opposant à ce qu'elle qualifie de « dystopie » de la pop : un art de masse industriel, cynique et formatée, exclusivement soumis à la quête de rentabilité économique (*ibid.* : 90-122).

Conclusion

Que nous apprend le cas de *Random Access Memories* sur la tendance nostalgique du début du XXI^e siècle décrite, analysée et dénoncée Simon Reynolds dans *Rétromania* ? Peut-être en premier lieu à la relativiser : Reynolds agrège les indices qui confirment sa théorie et omet parfois ceux qui l'infirmement. En analysant les faits musicaux et les déclarations de ses auteurs, il apparaît que *RAM* n'est pas réductible à un pur produit de la nostalgie. Dès lors, une question s'impose : cet album est-il un cas particulier, une exception à la règle que Reynolds n'aurait pas su identifier — après tout, il est paru après la rédaction de son ouvrage ? Pour s'en assurer, *Rétromania* mériterait d'être réexaminé à la recherche d'autres exceptions et nuances possiblement omises. Si *RAM* représente une singularité au sein de la rétromanie, il conviendrait de s'interroger sur les circonstances qui auront permis aux Daft Punk de se distinguer de la sorte ; doit-on les imputer à leur statut de musiciens indépendant, à leur ancrage dans la culture DJ, à leur condition sociale, à leur origine géographique ?

RAM révèle en tout cas le peu de cas que font certains artistes des années 2010 des théories modernistes. Avec des mots qui ne sont pas ceux de théoriciens mais qui n'en révèlent pas moins une démarche artistique consciente, les Daft Punk expriment clairement leur refus d'inscrire leur

9. À son instar et en empruntant ses mots, rappelons qu'« en esthétique, le canon est l'idéal incarné ».

créativité dans un carcan téléologique : ils parlent de « créer des portails vers une sorte d'espace-temps original », de « fabriquer une fenêtre hors du temps » (Ghosn, Wicker, 2013 : 72) ; visent l' « intemporalité » (*timelessness*) (Raftery, 2013 : 72) ; et désirent créer « une bulle coupée du temps où ces [collaborateurs] pourraient coexister » (Daft Punk, 2013b). Il s'agit de s'extraire d'un cadre théorique en lequel ils ne se reconnaissent pas.

Gayraud souligne le caractère paradoxal d'un paradigme moderniste accolé aux musiques populaires, rappelant que « chez Adorno, la Modernité est entièrement dressée *contre* les musiques populaires » (2018, 374-7). Le paradoxe est peut-être encore plus prégnant en ce qui concerne la culture DJ, qui défie les conceptions traditionnelles de l'auteur, de l'œuvre, de l'interprète et de la création musicale, notamment en faisant ontologiquement des enregistrements du passé la matière première des compositions du futur à travers le *sampling* et le *remix*. Ce n'est pas un hasard si la particularité du processus compositionnel de *RAM*, pensé comme un renouvellement des logiques créatives typiques de la musique électronique, a échappé à Reynolds. Poschardt répondait déjà en 2002 à son incompréhension et sa détestation du *sampling* (2002 : 299), réitérés dans *Rétromania* où Reynolds l'assimile à « une forme d'esclavage », « la plus pure forme d'exploitation du travail d'autrui » (2012 : 350). N'ayant jamais toléré ce fondement de la culture DJ, il n'est guère étonnant que Reynolds ne soit pas enclin à la voir évoluer fidèlement à sa nature et refuser obstinément de se soumettre aux injonctions modernistes.

Album majeur de la décennie 2010, *Random Access Memories*, loin d'un ersatz de disco rétro, appartient à son époque en ce qu'il apporte des réponses singulières à des questionnements très contemporains : le progrès (en Art, et par extension de l'humanité) peut-il se réduire à l'évolution technologique, en particulier dans une décennie où se sont révélés les dérives et dangers du numérique ? Sur quels critères définir la valeur de la musique populaire, dans un contexte de crise de la modernité dont les ouvrages de Reynolds et Gayraud se font l'écho avec des conclusions opposées ? Comment renouveler les musiques électroniques populaires après trente ans d'existence ? Ce faisant, *Random Access Memories* s'impose comme une œuvre de son temps.

Sébastien Lebray studied musicology at the University of Strasbourg and music (guitar, writing and musical culture) at the Conservatoire de Strasbourg from 2003 to 2010. He started teaching in 2009, after obtaining his agrégation in music. Since he joined the University of Strasbourg in 2014, he has taught courses in writing, history, analysis, organology, ear training, collective practice and computer-assisted music, focusing on popular music, his favorite repertoire. His research focuses on the historicism of pop music, electronic music and, in particular, the French Touch and Daft Punk. In

charge of the "contemporary music" degree course, he seeks to develop links between the University and the local cultural environment (concert halls, labels, artists, etc.) through internships, artistic projects, meetings and teaching assignments entrusted to local players in the music industry. At the same time, he pursues a variety of artistic activities: keyboardist with the group So Called Wise, then singer-songwriter under the name Deer Boy, as well as composing music for film.

Bibliographie :

Littérature universitaire

- CLENDINNING Jane Piper, « Electronically Modified Voices as Expressing the (Post)Human Condition in Daft Punk's *Random Access Memories* (2013) », Ciro Scotto, Kenneth Smith, John Brackett (dir.), *The Routledge Companion to Popular Music Analysis: Expanding Approaches*, New York, Routledge, 2019, 159-176.
- COOK Nicholas, LEECH-WILKINSON Daniel, « A musicologist's guide to Sonic Visualiser », *CHARM*, 2009. URL : https://www.charm.rhul.ac.uk/analysing/p9_1.html
- CROGGON Parker, James Nicholas, traduit de l'anglais par Fahir Nazer, « Quel mal ronge la critique musicale contemporaine ? Le rétro-historicisme face à l'histoire », *Audimat*, vol. 5 n° 1, 2016, doi: [10.3917/audi.005.0099](https://doi.org/10.3917/audi.005.0099).
- ESHUN Kodwo, « Réinventer la house », Peter Shapiro (dir.), *Modulations : une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2014, 101-117.
- GAYRAUD Agnès, *Dialectique de la pop*, Paris, La Découverte, 2018.
- GILLES Guillaume, « *Random Access Memories* de Daft Punk : un exemple d'intermusicalité pop », *Musicologies Nouvelles*, n° 9, 2019, 118-120.
- JAMES Martin, *French Connections: from Discothèque to Discovery*, Londres, Sanctuary, 2003.
- KOSMICKI Guillaume, *Musiques électroniques : des avant-gardes aux dance floors*, Marseille, Le Mot et le reste, 2009.
- MANNA Nuno, Rafael José Azevedo, « Fragmentos do tempo: passado e futuro narrados no álbum *Random Access Memories*, do Daft Punk », *Logos*, vol. 58, n° 3, 2022, 125-141.
- LEBRAY Sébastien, « L'album *Random Access Memories* des Daft Punk: point culminant de la «rétromanie» ou œuvre-manifeste pour le renouvellement des musiques électroniques ? », thèse de doctorat en musicologie, université de Strasbourg, ED 520, 2022.
- LEBRAY Sébastien, « The Instruments of French House: Towards A Definition », Mine Doğantan-Dack (dir.), *Rethinking the Musical Instrument*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2022, 360-383.
- LE GUERN Philippe, « Irréversible ? Musique et technologies en régime numérique », *Réseaux*, vol. 172, n° 2, 2012, doi: [10.3917/res.172.0029](https://doi.org/10.3917/res.172.0029).
- PERRIN Alexandre, « Le modèle économique innovant des Daft Punk », Estelle Pellegrin-Boucher, Pierre Roy (dir.), *L'innovation dans les industries culturelles et créatives*, Londres, ISTE, 2019, 63-84.
- PIRENNE Christophe, *Le rock progressif anglais (1967-1977)*, Paris, Honoré Champion, 2005.
- POIRRIER Philippe, « Daft Punk, la Toile et le disco : Revival culturel à l'heure du numérique », *French Cultural Studies*, 2015, vol. 26 n° 3, 368-381.
- POSCHARDT Ulf, traduit de l'allemand par Jean-Philippe Henquel et Emmanuel Smouts, *DJ culture*, 2^e édition (augmentée), Paris, Kargo/L'Éclat, 2002.
- POUX Marine, BARBIER Jean-Yves, CALVEZ Vincent, « Quelles reconfigurations de la chaîne de valeur et du management de la création dans l'industrie musicale ? », *XVII^e conférence de l'AIMS*, Université de Montpellier, 2018. URL : <https://www.strategie-aims.com/events/conferences/6-xviieme-conference-de-l-aims/communications/1658-quelles-reconfigurations-de-la-chaîne-de-valeur-et-du-management-de-la-creation-dans-l-industrie-musicale/download> (consulté le 9/4/2022).
- PRIOR Nick, « Musiques populaires en régime numérique. Acteurs, équipements, styles et pratiques », *Réseaux*, vol. 172 n° 2, 2012, doi: [10.3917/res.172.0066](https://doi.org/10.3917/res.172.0066).
- REYNOLDS Simon, *Rétromania*, traduit de l'anglais par Jean-François Caro, Marseille, Le Mot et le reste, 2012.
- THIBAUT Matthieu, « L'utilisation du studio d'enregistrement dans *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* », *Volume!*, vol. 12, n° 2, 2016, doi: [10.4000/volume.4835](https://doi.org/10.4000/volume.4835).

Ouvrages, entretiens, articles et autres documents non universitaires

- BANGALTER Thomas, DE HOMEM-CHRISTO Guy-Manuel, interrogés par Erwann Perron et Alice Gancel, « Daft Punk, interview-fleuve pour la sortie de «*Random Access Memories*» », *Télérama* [en ligne], 07/05/2013(a), URL : <https://www.telerama.fr/musique/daft-punk-l-interview-fleuve,97155.php> (consulté le 11/06/2022)

- BANGALTER Thomas, DE HOMEM-CHRISTO Guy-Manuel, interrogés par Jesse Dorris, « Robocall: A Conversation with Daft Punk », *Time* [en ligne], 21/5/2013(b). URL : <https://entertainment.time.com/2013/05/21/robocall-a-conversation-with-daft-punk%E2%80%A8%E2%80%A8-%E2%80%A8%E2%80%A8> (consulté le 7/10/2022).
- BANGALTER Thomas, DE HOMEM-CHRISTO Guy-Manuel, interrogés par Jean-Daniel Beauvallet, « Random Access Memories (2013) : interview », *Les Inrocks* hors-série Daft Punk, 24/5/2013(c)
- BANGALTER Thomas, interrogé par Tim Noakes, « Face to Face », *Dazed & Confused*, n° 111, 22/6/2013(d)
- BANGALTER Thomas, interrogé par Sarah Polonsky, « Dancing with the stars », *Vibe* [en ligne], 14/8/2013(e). URL : <https://www.vibe.com/gallery/vibe-summer-2013-cover-pharrell-and-daft-punk/vibe-daft-punk-pharrell-cover>
- BEAUVALLET Jean-Dominique, « Robopop », *Les Inrockuptibles*, n° 278, 20/2/2001?
- BLOCH Thomas, « Le Cristal Baschet », sur son site internet, sans date. URL : <https://www.thomasbloch.net>
- CHABERT Antoine (Chab), interrogé par Marc Zisman, « Daft Punk : Chab raconte le mastering pour Qobuz.com » [vidéo], *Qobuz*, 17/5/2013. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MI3UH2Fq6O0> (consulté le 11/3/2022)
- COLLETTI Justin, « Chris Caswell on Playing the GRAMMYS with Daft Punk and The Beatles », *Sonic Scoop*, 13/2/2014. URL : <https://sonicscoop.com/chris-caswell-on-playing-the-grammys-with-daft-punk-and-the-beatles> (consulté le 7/4/2021)
- DAFT PUNK, interrogés par Joseph Ghosn et Olivier Wicker, « Daft Punk revient avec “Random Access Memories” », *Obsession* [en ligne], 18 avril 2013(a). URL : <https://o.nouvelobs.com/musique/20130418.OBS6224/daft-punk-revient-avec-random-access-memories.html#> (consulté le 29/01/2022).
- DAFT PUNK, interrogés par Olivier Nuc, « Daft Punk : «La musique actuelle manque d’ambition» », *Le Figaro* [en ligne], 3/5/2013(b), URL : <https://www.lefigaro.fr/musique/2013/05/03/03006-20130503ARTFIG00588-daft-punk-la-musique-actuelle-manque-d-ambition.php> (consulté le 15/3/2022).
- DAFT PUNK, interrogés par Philippe Manœuvre, « Daft Punk, le futur c’est maintenant », *Rock & Folk*, n° 549, 20/5/2013(c)
- DOMBAL Ryan, « Machines for Life », *Pitchfork* [en ligne], 11/11/2013. URL : <https://pitchfork.com/features/cover-story/reader/daft-punk> (consulté le 5/10/2022)
- FANEN Sophian, « Daft Punk, casques vermeils », *Libération* [en ligne], 15/5/2013. URL : https://www.liberation.fr/musique/2013/05/15/daft-punk-casques-vermeils_903208 (consulté le 3/3/2018)
- GHOSN Joseph, Olivier Wicker, « Nous avons tenté une aventure humaine », *Obsession*, mai 2013, 50-57.
- GUZAUSKI Mick, interrogé par Michael Gallant, « Mick Guzauski on mixing Daft Punk », *Universal Audio*, 6/4/2019. URL : <https://www.uaudio.fr/blog/artist-interview-mick-guzauski> (consulté le 6/6/2022)
- GUZAUSKI Mick, interrogé par David Weiss, « Mick Guzauski on Engineering and Mixing Daft Punk’s “Random Access Memories” », *Sonic Scoop*, 27/5/2013. URL : <https://sonicscoop.com/icons-mick-guzauski-on-engineering-and-mixing-daft-punks-random-access-memories> (consulté le 8/4/2021)
- JANIAUD Jean-Pierre (interrogateur inconnu), « Daft Punk a enregistré une partie de son album ici », *Le 13 du mois* [en ligne], 23/7/2015, URL : <https://www.le13dumois.fr/component/content/article/61-53/603-dossier-i-l-daft-punk-a-enregistre-une-partie-de-son-album-ici-r> (consulté le 10/6/2022)
- LACHMAN Ed (réalisateur), « The Collaborators » [vidéo], 8 épisodes, *The Creators Project* pour *Vice*, 2013. URL : <https://www.vice.com/en/topic/the-collaborators> (consulté le 24/10/2022)
- LOUIS Jean-Philippe, « Musique : U2, Guns N Roses... les tournées mondiales qui ont le plus rapporté en 2017 », *Les Échos*, 31/12/2017. URL : <https://www.lesechos.fr/2017/12/musique-u2-guns-n-roses-les-tournees-mondiales-qui-ont-le-plus-rapporte-en-2017-190488> (consulté le 9/4/2022)
- PATTERSON Sylvia, « Card Carrying Revolutionaries », *NME*, 17/3/2001.
- (Di) PERNA Alan, « We Are the Robots », *Pulse!* n°202, 2001.
- PERRY Kevin EG, « We don’t have egos, we have superpowers », *NME* [en ligne], 14/5/2013. URL : <https://kevinperry.com/2013/05/14/daft-punk-interview-we-dont-have-egos-we-have-superpowers> (consulté le 11/12/2021).
- RAFTERY Brian, « Daft Punk », *Wall Street Journal*, novembre 2013.
- REYNOLDS Simon, « Daft Punk Gets Human With a New Album », *The New York Times*, 15/5/2013. URL : <https://www.nytimes.com/2013/05/19/arts/music/daft-punk-gets-human-with-a-new-album.html> (consulté le 24/04/2021).
- REYNOLDS Simon (interrogateur inconnu), « Rétromania : ce passé qui ronge la culture pop », *Grrif* [en ligne], 21/2/2018. URL : <https://www.grrif.ch/interview/retromania-ce-passe-qui-ronge-la-culture-pop> (consulté le 3/3/2018).
- RODGERS Nile, traduit de l’anglais par Anne-Laure Paulmont, Frédéric Collay, *C’est Chic*, Paris, Rue Fromentin, 2013

- SENFÉ Boris, « Après 10 ans d'addiction au passé, la pop pourrait retrouver son futur », *24 heures* [en ligne], 19/01/2018. URL : <https://www.24heures.ch/apres-10-ans-daddiction-au-passe-la-pop-pourrait-retrouver-son-futur-992726431780>
- TINGEN Paul, « Recording *Random Access Memories* », *Sound On Sound*, Février 2013, URL : <https://www.soundonsound.com/people/recording-random-access-memories-daft-punk>
- WEINER Jonah, « Daft Punk Reveal Secrets of New Album – Exclusive », *Rolling Stone*, 13/4/2013, URL : <https://www.rollingstone.com/music/music-news/daft-punk-reveal-secrets-of-new-album-exclusive-191153/> (consulté le 13/2/2022).
- WEINER Jonah, « All Hail Our Robot Overlords », *Rolling Stone* n° 1184, 6/6/2013.

Sites internet

- Random Access Memories* : <http://www.randomaccessmemories.com>
 Quinn sur *SoundBetter* : <https://soundbetter.com/profiles/394888-quinn>

Œuvres phonographiques

- Daft Punk, *Homework*, Daft Trax/Virgin, 2001
 Daft Punk, *Discovery*, Daft Life/Virgin/EMI, 2001
 Daft Punk, *Human After All*, Daft Life/Virgin, 2005
 Daft Punk, *Random Access Memories*, Daft Life/Columbia, 2013
 George Benson, *Gimme The Night*, Warner, 1980
 Chic, « Le Freak », *C'est Chic*, Atlantic, 1978
 Chic, « Good Times », *Risqué*, Atlantic, 1979
 Chilly Gonzales, « Too Long », *Daft Club*, Daft Life Ltd, Virgin, 2003
 Donna Summer, « Love to Love You Baby », *Love to Love You Baby*, Casablanca Records, 1975
 Donna Summer, « I Feel Love », *I Remember Yesterday*, Casablanca Records, 1977
 Giorgio Moroder, « Chase », *Midnight Express: Music From The Original Motion Picture Soundtrack*, Casablanca, 1978
 Michael Jackson, *Off the Wall*, Epic, 1979
 Michael Jackson, *Thriller*, Epic, 1982 (incluant « Billie Jean »)
 Jean-Michel Jarre, *Electronica 1: The Time Machine*, Columbia, 2015
 Madonna, *Like a Virgin*, Sire/Warner, 1984
 Pink Floyd, *The Dark Side of the Moon*, Harvest, EMI, Capitol, 1973
 Prince, *Controversy*, Warner, 1981
 Barbra Streisand, « Evergreen », *A Star Is Born*, Columbia, 1976
 The Sugarhill Gang, « Rapper's Delight », Sugar Hill Records, 1979
 The Beach Boys, *Pet Sounds*, Capitol, 1966
 The Beach Boys, « Good Vibrations », Capitol, 1966.
 The Beatles, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, Parlophone, 1967.
 Todd Edwards, « Face to Face », *Discovery*, Daft Life/Virgin/EMI, 2001.