

# De l'analogique au numérique. Pratiques de création et discours sur l'authenticité dans les *home studios* techno

Maël Péneau

## Résumé

Cet article examine, à partir d'une ethnographie menée dans des *home studios* d'artistes techno en France, les modalités d'articulation entre instruments numériques et analogiques dans les pratiques de création musicale. L'étude, qui s'appuie sur des entretiens approfondis et des observations *in situ* auprès de cinq artistes, révèle que ces pratiques, plutôt que de manifester une opposition binaire entre technologies analogiques et numériques, relèvent d'une approche pragmatique adaptée aux contraintes techniques et économiques. L'analyse des discours sur l'authenticité, récurrents dans les entretiens, démontre que ces derniers traduisent moins des préoccupations relatives à la qualité sonore que des questionnements sur la légitimité artistique d'une nouvelle génération de producteurs, dans un genre musical historiquement associé à l'utilisation d'instruments analogiques.

Mots clés : analogique ; musique ; numérique ; studio ; techno.

## Abstract

Through an ethnography conducted in the home studios of French techno artists, this research analyzes the articulation between contemporary digital and analog instruments in music creation practices. The study, based on in-depth interviews and in situ observations with five artists, reveals that rather than manifesting a binary opposition between analog and digital technologies, these practices reflect a pragmatic approach adapted to technical and economic constraints. Analysis of discourses on authenticity, recurring in the interviews, demonstrates that they reflect fewer concerns about sound quality than questions about the artistic legitimacy of a new generation of producers, in a musical genre historically associated with the use of analog instruments.

Keywords: analog; digital; music; studio; techno.

DES HANGARS DE DÉTROIT AUX *HOME STUDIOS* PARISIENS

La musique techno, apparue dans le courant des années 1980 aux États-Unis, se propage à travers le monde dans les décennies suivantes jusqu'à occuper une place centrale dans le champ des musiques actuelles<sup>1</sup>, au même titre que le rock, le rap, ou le jazz. Ce que recouvre le terme de « techno » ne fait, et n'a jamais fait consensus : longtemps utilisé pour désigner l'ensemble des musiques électroniques de danse, il est aussi utilisé pour parler d'un style particulier qui trouve son origine à Détroit<sup>2</sup>, mais dont les ramifications s'étendent aujourd'hui jusqu'à Berlin, Mexico, Tokyo ou Paris. Nous choisirons ici de définir la techno comme la musique des *raves*, celle qui fait danser jusqu'au matin, dont la pulsation, construite autour de boucles hypnotiques, ne s'arrête jamais. À l'origine, les productions techno s'appuient sur des instruments analogiques produits en série par des marques japonaises, telles les boîtes à rythmes Roland de la série TR ou les synthétiseurs Korg MS. Sans ces technologies, la techno n'aurait jamais pu advenir, et tous les éléments de cette culture, de la création musicale même à l'iconographie ou aux thèmes des albums, restent aujourd'hui empreints de la relation particulière qu'elle entretient avec ces machines.

Les machines utilisées par les pionniers de Détroit produisent le son à partir du courant électrique, et ce n'est que progressivement que seront intégrés aux studios techno des instruments utilisant l'encodage d'informations et la technologie numérique. Avec les années 1990 et l'essor de la micro-informatique, cette tendance se consolide tout en modifiant singulièrement le rapport à l'espace de travail et aux outils utilisés : l'ordinateur personnel devient le centre névralgique du dispositif de création, qui s'individualise et est de plus en plus souvent domestique, en s'installant dans une chambre ou sur un bureau<sup>3</sup>. La musique techno est née dans un environnement qu'on qualifie d'analogique depuis la généralisation des technologies audionumériques (Pinch et Trocco 2002, p. 190). Comme le note Rachid Rahaoui : « La techno est une musique *de production* : c'est la musique créée (et non simplement conservée, exécutée ou diffusée) grâce à des moyens électroacoustiques » (2005, p. 89). Comprendre la musique *techno*, c'est donc interroger les technologies, mais aussi les différentes stratégies mises en œuvre par les musiciens et musiciennes pour les domestiquer, en questionnant la musique au prisme de l'*instrumentarium* utilisé pour la concevoir, au plus près des pratiques réelles qui la font exister.

---

1 Le terme « musiques actuelles » est une appellation institutionnelle française créée dans les années 1990 pour reconnaître officiellement les musiques amplifiées, en développant des mécanismes de soutien à leur création, à leur pratique, à leur enseignement et à leur diffusion.

2 La musique techno est apparue aux États-Unis à la fin des années 1980, avec les productions des Belleville Three (Derrick May, Kevin Saunderson et Juan Atkins), trois jeunes musiciens afro-américains issus de la ville de Belleville, dans la banlieue est de Détroit, Michigan (Poschardt 2002, p. 333).

3 On parle alors de « *home studio* », un dispositif domestique essentiel dans l'essor des musiques techno, hip-hop, et plus largement de toutes les musiques électroniques (Fintoni 2020 ; Poschardt 2002 ; Strachan 2012, 2020).



Figure 1 : Le home studio de Flore à Lyon. Novembre 2017.

Cet article se propose, à partir d'un travail ethnographique mené dans les studios d'artistes techno en France<sup>4</sup>, d'examiner la manière dont s'opère la négociation entre, d'une part, l'usage d'outils numériques récents offrant des fonctionnalités qui simplifient certaines procédures et, d'autre part, la tentation de revenir (ou de rester) aux instruments analogiques, avec leurs boutons, leurs câbles et l'aura qui les entoure. Après un bref retour sur l'histoire récente des studios d'enregistrement et des technologies de production sonore, j'examinerai dans un premier temps les pratiques de création et les « manières de faire » (Certeau 1980) adoptées dans ces studios, au prisme des instruments et des outils employés. J'interrogerai ensuite les discours sur l'authenticité, omniprésents dans les entretiens réalisés pour cette recherche, et les analyserai en les replaçant dans leur contexte social, économique et culturel.

D'un point de vue méthodologique, cette recherche s'est déroulée entre septembre 2017 et février 2018. Des entretiens d'une durée de deux à quatre heures ont été menés avec cinq productrices et producteurs de musique techno français, dont quatre étaient basés à Paris et une à Lyon. Il s'agit de [Flore](#)<sup>5</sup>, de [Simo Cell](#)<sup>6</sup>, de [Voiron](#)<sup>7</sup>,

---

4 Cette recherche a reçu un certificat d'éthique délivré par l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS).

5 Flore est une musicienne et productrice française active depuis les années 2000, fondatrice de l'étiquette lyonnaise POLAAR.

6 Simo Cell est originaire de Nantes. Depuis le début des années 2010, il développe un univers musical mêlant polyrythmies et textures expérimentales, lui valant une reconnaissance internationale. Sa musique est notamment signée sur l'étiquette Livy Sound à Bristol (Royaume-Uni).

7 Voiron est un producteur et musicien français qui évolue dans la scène des musiques électronique, notamment à Paris, depuis le début des années 2010.

de [December](#)<sup>8</sup>, et de [Maud Geffray](#)<sup>9</sup>. Par la suite, des séances de création en studio, d'une durée de quatre à six heures, ont été observées pour enrichir les entretiens et confronter les discours aux pratiques. À l'issue de ces observations, des questions complémentaires ont été envoyées par courriel afin de clarifier certains points, notamment sur les parcours des artistes. J'ai également eu accès aux fichiers informatiques, aux pistes séparées et aux échantillons utilisés dans certaines compositions, ce qui a permis de réaliser des études de cas plus approfondies. Ce travail s'inscrit dans une ethnographie « focalisée », comme définie par Hubert Knoblauch (2005), permettant de concentrer l'analyse sur un segment spécifique de la scène musicale sans prétendre couvrir l'ensemble du champ – une ambition irréaliste, compte tenu de l'ampleur et de la diversité du domaine. En limitant mon champ d'investigation aux pratiques de création de cinq musiciens et musiciennes électroniques de la même génération, se produisant dans des événements similaires et présentant un niveau de professionnalisation comparable, j'ai pu recueillir des données riches et détaillées sur leurs pratiques et leurs parcours, dans leur propre environnement. Ces données, initialement mobilisées pour mon mémoire de master, ont été réexaminées pour cet article à la lumière du travail accompli dans le cadre de ma thèse (Péneau 2023), ainsi que d'échanges lors de séminaires et colloques entre 2022 et 2024.

L'ethnographie « focalisée » s'appuie également sur une connaissance préalable du terrain d'enquête, afin de développer des questionnements ciblés et de créer des liens de confiance plus rapidement avec les participants et participantes, tout en demeurant en phase avec les exigences académiques d'une recherche rigoureuse. Le travail décrit à l'occasion de cet article trouve en effet son origine dans un parcours personnel et professionnel de musicien techno<sup>10</sup>. Le choix de mon sujet de recherche en master s'est donc naturellement porté vers la musique techno et ses modalités de fabrication. En amont, il a été nécessaire d'objectiver cette double posture et d'interroger les représentations correspondant aux différents mondes sociaux qui font l'identité du « musicien-chercheur » (Le Guern 2005). Une connaissance endogène du milieu étudié s'est finalement avérée être un atout pour appréhender la complexité des faits sociaux, dès lors qu'une attention vigilante est apportée à la réflexivité et à la mise en contexte des données recueillies et de l'analyse. Il a ainsi été possible de tirer profit de ma position de « marginal sécant » (Crozier et Friedberg 1977) et de faire bénéficier la recherche de cette position singulière au carrefour de deux mondes.

---

8 Tomas More, basé à Paris, compose et se produit sous le nom de December depuis 2016. Sa discographie a été largement saluée à l'échelle mondiale.

9 Maud Geffray, active dans la scène électronique depuis les années 2000 et originaire de Bretagne, a d'abord gagné en notoriété au sein de son groupe Scratch Massive. Elle est réputée pour ses compositions alliant influences techno et pop. En parallèle, elle a réalisé des bandes originales pour des séries et des films, renforçant ainsi sa réputation dans le milieu de la musique électronique française.

10 Depuis le début des années 2000, j'ai enregistré une cinquantaine de disques et me suis produit sur scène, dans des *raves*, des clubs et des festivals français et internationaux (Péneau 2023).



## DÉFINITIONS, USAGES, PRATIQUES DE CRÉATION

Dès les années 1960, l'introduction de l'enregistrement multipiste et du « *re-recording* »<sup>11</sup> permet de créer des œuvres impossibles à jouer en direct, qui n'ont pas d'existence en amont du processus d'enregistrement (Frith 2004). De Miles Davis à Brian Eno, de nombreux musiciens et musiciennes s'emparent du studio et des nouvelles technologies d'enregistrement pour révolutionner la production musicale et réinventer la création d'œuvres sonores (Perchard *et al.* 2022, p. 229). On comprend donc que les technologies utilisées en studio jouent un rôle majeur dans l'évolution des formes et des structures de la musique enregistrée. Des outils différents sont à l'origine d'expériences sonores différentes, et selon le choix fait par le musicien ou la musicienne d'utiliser un instrument analogique ou un équipement numérique, les caractéristiques de l'œuvre ne seront bien entendu pas les mêmes. Quand on enregistre un signal sur une bande magnétique, le souffle créé par les particules magnétiques présentes sur la bande oblige l'utilisateur ou l'utilisatrice à pousser le signal à la limite de la saturation pour augmenter la différence d'intensité du volume entre le souffle et le signal enregistré. Le processus produit une légère distorsion et le son, ainsi modifié par un effet de compression dynamique, est souvent qualifié de « plus chaud ». L'enregistrement numérique, bien qu'introduisant de nouvelles possibilités d'édition et de montage, a des caractéristiques sonores différentes : un convertisseur enregistre une source sonore en la transformant en un signal numérique disposant d'une fréquence d'échantillonnage et d'une définition spécifique. En répétant le processus à l'inverse, il est ensuite possible de rejouer le son échantillonné qui est recréé à partir de son image numérique (Mitchell et McCullough 1995, p. 60). Si la fréquence d'échantillonnage est assez élevée, le processus peut reproduire des sons enregistrés de façon réaliste sans aucune distorsion ni souffle, mais cet aspect, souvent décrit comme un avantage de l'enregistrement numérique, peut aussi s'avérer problématique. Dans les années 1960 et 1970, le son légèrement distordu et compressé des bandes magnétiques a contribué à définir l'esthétique des enregistrements de musiques populaires. La technologie analogique des enregistreurs « *reel-to-reel* »<sup>12</sup> à bande magnétique participe ainsi à la production d'une norme esthétique et à la fabrique d'un nouveau « goût » musical qui s'appuie sur leurs caractéristiques techniques et sonores : vitesse de lecture imprécise, léger souffle à l'enregistrement, saturation subtile et effet de compression dynamique, et enfin répartition spécifique des fréquences du spectre sonore (atténuation des aigus, chaleur des médiums et précision des basses) (Simmons 2016). L'avènement du numérique dans les années 1980, bien qu'ouvrant de nouvelles possibilités, ne permet pas de retrouver les caractéristiques sonores des enregistrements analogiques associées aux disques produits dans les décennies précédentes. Le son neutre et réaliste du numérique, bien que

11 Technique qui consiste à réenregistrer chaque nouvel instrument par-dessus l'instrument précédent sur la même bande ; on parle aussi d'*overdub*.

12 Enregistreurs audio à bandes magnétiques dans lesquels la bande est placée sur des bobines plutôt que dans des cassettes. Il s'agit des enregistreurs qui étaient utilisés dans la plupart des studios d'enregistrement à cette époque.

meilleur et plus transparent du point de vue de ses caractéristiques techniques, ne dispose pas des attributs relatifs aux propriétés sonores de son équivalent analogique (chaleur, couleur, spectre sonore, imprévisibilité), intégrés à l'esthétique de la culture du disque durant plusieurs décennies (Warner 2003, p. 29).

La différence entre analogique et numérique existe aussi dans les outils de génération du son comme les synthétiseurs. Le son des synthétiseurs et des boîtes à rythmes analogiques est en effet souvent décrit par les musiciens et musiciennes comme plus « chaud » et plus « riche » que leurs équivalents numériques. Dans la synthèse analogique, les oscillateurs produisent l'intégralité des fréquences du spectre sonore, même s'il est impossible d'en distinguer toutes les composantes, alors qu'une synthèse numérique est définie par la fréquence d'échantillonnage utilisée, c'est-à-dire qu'elle ne couvre qu'une partie des fréquences du spectre sonore. Cela explique que les sons produits numériquement soient perçus comme plus « étroits », moins colorés et moins puissants que ceux produits en régime analogique (Pinch et Trocco 2002). Flore explique, à propos d'un synthétiseur analogique *vintage* qu'elle vient d'acquérir : « Je me suis achetée un ATC1 de Studio Electronics, [...] je le mets et tout le mur de mon studio tremble, (...) le grain<sup>13</sup> est complètement dingue »<sup>14</sup>. La synthèse FM comme celle proposée par exemple par le synthétiseur numérique Yamaha DX7 permet cependant de reproduire de façon plus fidèle des sonorités acoustiques, et alors que les synthétiseurs analogiques utilisent des formes d'ondes simples (carrées, en dents de scie, ou sinusoïdales), la synthèse numérique peut aussi s'appuyer sur les formes d'ondes provenant d'échantillons d'instruments acoustiques pour reproduire leurs sonorités. Mais c'est précisément l'incapacité des équipements analogiques à reproduire le son d'instruments acoustiques qui semble expliquer leur attrait pour les musiciens et musiciennes. En outre, du fait de leur apparition antérieure aux équipements numériques, c'est avec leurs caractéristiques que s'établit l'esthétique sonore dominante dans le champ des musiques populaires enregistrées (Gilbert et Pearson 1999, p. 113). Une autre caractéristique mise en avant pour distinguer les synthétiseurs analogiques de leurs concurrents logiciels correspond à leur imprédictibilité : les circuits électroniques utilisés sont instables, contrairement à leurs équivalents numériques, et c'est ce qui les rapproche de l'humain. On ne peut exactement prévoir la façon dont un filtre analogique réagira à un signal donné, et les oscillateurs des premiers synthétiseurs Moog ou ARP ont tendance à se désaccorder en fonction de l'humidité, de la chaleur ou de la durée pendant laquelle ils ont été mis sous tension. Les avantages des instruments analogiques sont aussi fonctionnels : tous leurs paramètres sont en effet accessibles via des panneaux de contrôle composés de potentiomètres. Le synthétiseur analogique monophonique Minimoog fut par exemple, selon son concepteur<sup>15</sup>, développé pour que les paramètres de ses sonorités soient facilement manipulables par l'utilisateur ou l'utilisatrice simultanément à la performance (Pinch et Trocco 2002). À l'inverse, les fabricants des

---

13 La texture du son.

14 Entretien avec Flore à Paris, novembre 2017.

15 Robert Moog.

premières générations de synthétiseurs et d'équipements numériques<sup>16</sup> choisirent de faire disparaître la plupart des fonctionnalités de manipulation du son, derrière des combinaisons de touches ou des menus difficilement accessibles.

Les logiciels et les *plug-ins*<sup>17</sup> audio les plus récents s'appuient cependant sur les fonctionnalités des synthétiseurs analogiques, et notamment des modulaires des années 1970 et 1980 : la société française Arturia, fondée en 1999, s'est par exemple spécialisée dans le développement de versions virtuelles de synthétiseurs Moog ou ARP emblématiques de cette période. Il semble particulièrement intéressant de noter que, bien que la majorité des utilisatrices et utilisateurs contemporains des *plug-ins* logiciels Arturia n'ait jamais eu l'occasion de jouer de leurs équivalents analogiques, leur attrait reste important, plusieurs décennies après l'arrêt de leur production. C'est sans doute que les raisons pour commercialiser ces nouvelles versions numériques de synthétiseurs analogiques ne reposent pas uniquement sur la familiarité supposée des musiciens et musiciennes avec ces outils, mais aussi sur leurs fonctionnalités et les possibilités créatives qu'elles offrent, ainsi que sur leur coût modéré comparativement à leurs modèles analogiques, dont certains sont devenus inabordables du fait de leur rareté. Les logiciels [Reason](#), [Reaktor](#) et [vcv Rack](#)<sup>18</sup> offrent par exemple la possibilité d'utiliser des câbles virtuels pour contrôler les paramètres de générateurs sonores, à partir d'un séquenceur basé sur un système inspiré de la technologie cv (*control voltage*) présente sur les synthétiseurs modulaires<sup>19</sup>. Cette fonctionnalité offre en effet des possibilités de modulation et de création sonore bien plus importantes, accessibles et ludiques que celles offertes par les séquenceurs MIDI ou les interfaces graphiques de type *piano roll*<sup>20</sup> présentes chez leurs concurrents (Cubase, Logic ou Pro Tools). Ce sont donc les technologies elles-mêmes, en cela qu'elles font partie intégrante du processus de création, qui sont recherchées et adoptées par les musiciens et musiciennes. Le producteur de musique techno Voiron explique ainsi que c'est justement cet aspect qui lui a permis de prendre en main le logiciel Reason avec lequel il a commencé à composer : « Très simplement il suffisait, tu sais, de mettre les Redrum<sup>21</sup>, c'est une boîte à rythmes, tu as le séquenceur, un petit outil qui s'appelle le Matrix<sup>22</sup>, nous on faisait tout avec ça avant, donc tu colles le synthé, un Matrix en dessous, et après c'est un *step* séquenceur »<sup>23</sup>. Ainsi, Reason lui permet de simuler

16 On pense par exemple au Yamaha DX7 ou au Korg Triton.

17 Logiciel de génération sonore ou effet de traitement logiciel additionnel, compatible avec la plupart des plateformes logicielles audionumériques.

18 vcv Rack est un logiciel de synthèse modulaire virtuel permettant aux utilisateurs et utilisatrices de construire des *patches* en reliant des modules comme dans un système matériel. Il offre une large gamme de modules, des oscillateurs aux séquenceurs, pour la création de musique électronique et expérimentale.

19 Dans un système cv, des impulsions électriques sont utilisées pour transmettre des informations d'un appareil à un autre, ou d'un module à un autre à l'intérieur du même appareil.

20 Interface graphique représentée sous la forme d'un clavier de piano disposé verticalement à la droite duquel il est possible d'écrire des notes ou des séquences rythmiques.

21 Boîte à rythmes virtuelle du logiciel Reason.

22 Séquenceur virtuel « pas-à-pas » du logiciel Reason.

23 Entretien avec Voiron à Paris, octobre 2017.

l'utilisation d'instruments analogiques tels que des boîtes à rythmes, synthétiseurs et séquenceurs analogiques, et lui permet d'accéder à un mode de composition et d'enregistrement similaire à celui qu'on peut trouver dans un studio analogique.

Mais à l'inverse de leurs modèles analogiques, ces outils logiciels permettent la sauvegarde d'une infinité de configurations de leurs paramètres : le musicien ou la musicienne peut ainsi travailler, non seulement avec un nombre élevé d'instances de chacun de ces outils réglés différemment, mais aussi sauvegarder et rappeler de nombreux projets utilisant ces instruments, sans perdre leurs configurations spécifiques. Il est ainsi possible de travailler sur plusieurs morceaux à la fois, sans pour autant devoir noter et reconfigurer tous les potentiomètres d'un synthétiseur modulaire analogique ou d'une console de mixage 32 canaux. Il est aussi plus facile de terminer des morceaux avec ces outils logiciels, justement parce que l'interface des instruments analogiques, plus ludique et d'une certaine manière plus plaisante, pousse les musiciens et musiciennes vers le jeu, et non vers la finalisation d'un arrangement ou d'une composition comme l'explique de nouveau Voiron : « [Avec un synthétiseur modulaire], tu fais un *patch*, une boucle, trop content, puis t'enregistres pas tout de suite, tu commences à truquer, tu retrouves plus jamais le son qui te plaît »<sup>24</sup>.

Un des problèmes des logiciels est cependant leur absence d'interface physique et tactile : l'avantage de synthétiseurs analogiques monophoniques comme le Minimoog ou le Korg MS20 réside dans leurs nombreuses possibilités de modification des sonorités en temps réel. L'accès à ces fonctionnalités dans une version logicielle de ces synthétiseurs, avec le pointeur d'une souris d'ordinateur, peut s'avérer frustrant, peu efficace et inopérant. Pour contourner ce problème, il est toutefois possible de se procurer des contrôleurs périphériques<sup>25</sup> connectés à l'ordinateur en USB et dotés de nombreux potentiomètres, assignables à toutes les fonctions des synthétiseurs virtuels. Ces outils, souvent bon marché<sup>26</sup>, permettent ainsi d'avoir accès aux paramètres d'un grand nombre de *plug-ins* audio, et même de concevoir ses propres configurations de contrôle en fonction des besoins. On trouve ainsi un contrôleur [Ableton Push](#)<sup>27</sup> dans les *home studios* de Flore et de Simo Cell, un contrôleur [Native Instruments Maschine](#)<sup>28</sup> chez Voiron, et un contrôleur [Akai APC40](#)<sup>29</sup> chez Maud Geffray, souvent utilisés pour contrôler et paramétrer des synthétiseurs logiciels directement inspirés de leurs ancêtres analogiques. Dans son morceau « [Feel Di Koula Vybz](#) »<sup>30</sup>, étudié lors d'une séance d'observation en studio, Simo Cell utilise par exemple le contrôleur Monome et le logiciel Arturia Modular v, une modélisation d'un synthétiseur modulaire monophonique créé dans les années 1970 par la société Moog aux États-Unis. Le

---

24 Entretien avec Voiron à Paris, octobre 2017.

25 Par exemple, les contrôleurs Akai APC40, Novation Launch Control, ou Arturia Beatstep.

26 Ces contrôleurs sont vendus entre 150 € et 350 € selon les modèles.

27 Contrôleur à pads et potentiomètres assignables.

28 Contrôleur à pads et potentiomètres assignables.

29 Contrôleur à pads et potentiomètres assignables.

30 Ce titre est paru en décembre 2017 sur un EP (disque vinyle 4 titres) intitulé *Pour Le Club!* et commercialisé par le label Livity Sound.



Monome sert ici à générer un grand nombre de motifs mélodiques aléatoires, dont les sonorités sont produites par le Modular v. Puis Simo Cell sélectionne les séquences qui lui conviennent pour les intégrer à son projet en cours<sup>31</sup>.

*Extrait audio 1 : [Simo Cell, « Feel Di Kuala Vybz » \(Piste isolée : Modular v\).](#)*



*Figure 2 : Station de travail de Simo Cell dans son studio. Novembre 2017. On aperçoit un contrôleur Monome à droite du clavier d'ordinateur, et un contrôleur Ableton Push sur l'étagère en arrière-plan. Le logiciel Ableton Live est ouvert sur l'écran d'ordinateur.*

L'ethnographie révèle ainsi comment, au lieu de s'inscrire dans une opposition entre analogique et numérique, les dispositifs conçus et utilisés dans les *home studios* techno relèvent en fait d'une approche pragmatique, adaptée aux besoins, aux pratiques de création, ainsi qu'aux coûts et aux possibilités de personnalisation des instruments et des outils.

## DES MACHINES SOCIALES

Un aspect des machines analogiques qui ne peut être répliqué est leur dimension sociale : la possession d'un compresseur<sup>32</sup> Manley produit dans les années 1960 ou d'un synthétiseur modulaire Moog de la même période donne à son utilisatrice ou utilisateur actuel un prestige et un statut qui dépasse les caractéristiques acoustiques du son qu'il est capable de produire. Cet aspect préoccupe les musiciens et musiciennes à des degrés variables et un discours est souvent produit sur la raison de la présence ou

31 Il s'agit d'une posture typique des musiques électroniques où les accidents et les hasards provoqués par des usages détournés ou non maîtrisés des machines sont essentiels dans les processus de création, et souvent valorisés comme tels (Jouvenet 2006, p. 94-96).

32 Dispositif dédié au traitement du son et destiné à réduire la dynamique d'un enregistrement ou d'une captation, c'est-à-dire la différence entre le signal le plus faible et le signal le plus fort.

de l'absence d'équipements analogiques dans leur studio respectif. Les équipements analogiques, perçus comme plus « authentiques », sont une référence qui semble souvent indépassable, en ce sens qu'ils sont partie intégrante de la naissance de ce style et de cette culture : la techno n'existerait pas sans la boîte à rythmes Roland TR-909 ou le synthétiseur analogique Korg MS20. Les équipements physiques et numériques, eux, semblent échapper à l'analyse de leurs utilisateurs et utilisatrices, qu'il s'agisse de synthétiseurs numériques ou de contrôleurs matériels : leur statut ne pose pas question, ou n'est en tout cas pas abordé par les musiciens et musiciennes. En effet, l'opposition énoncée concerne presque exclusivement les synthétiseurs analogiques et leurs émulations virtuelles. Ne pas utiliser de machines analogiques peut même dans certains cas donner l'impression de « tricher », et faire naître un sentiment d'illégitimité comme l'explique Simo Cell : « à l'époque [au début des années 2010], il y avait le *revival* analogique et j'avais l'impression que je n'étais pas un vrai producteur comme je n'utilisais pas de machines »<sup>33</sup>.

Ainsi, les artistes interrogés dans le cadre de cette recherche utilisent très souvent des versions numériques d'équipements analogiques, et il leur arrive de devoir défendre ces choix. Maud Geffray raconte ainsi qu'on lui demande souvent quels synthétiseurs ont été utilisés sur son dernier album (*Polaar*, 2017), alors qu'il s'agit principalement de *plug-ins* logiciels : « On a utilisé Arturia et tout le monde me demande toujours quel synthé c'est, alors que c'est du *plug-in* »<sup>34</sup>. Elle a le sentiment que les versions virtuelles sonnent presque aussi bien que les versions analogiques : « Le [synthétiseur analogique] Roland SH101 c'est génial, mais je démarre par le *plug-in* et on verra parce qu'il sonne pas si mal »<sup>35</sup>. Un extrait d'une version de travail du titre « In Your Eyes », tiré de cet album et commenté par Maud Geffray durant une séance d'observation dans son studio, permet par exemple de constater que la piste rythmique est réalisée à partir de deux échantillons de la boîte à rythmes Roland TR-909 (une grosse caisse et une caisse claire), chargés dans l'échantillonneur logiciel Drum Rack, fourni avec Ableton Live. De la même manière, la figure arpégée principale est conçue à partir de la version logicielle du synthétiseur analogique Roland SH101<sup>36</sup>. Pour Maud, qui a eu dans le passé accès aux versions analogiques de ces deux instruments, il est presque impossible de faire la différence à l'oreille, et il est plus simple et plus rapide d'en utiliser des versions logicielles.

Extrait audio 2 : [Maud Geffray, « In Your Eyes » \(version de travail, extrait\).](#)

Mais à l'occasion d'un concert où se produit un autre artiste<sup>37</sup> qui joue, lui, exclusivement avec des synthétiseurs et des boîtes à rythmes analogiques, Maud constate

33 Entretien avec Simo Cell à Paris, novembre 2017.

34 Entretien avec Maud Geffray à Paris, décembre 2017.

35 *Ibid.*

36 Le logiciel est également conçu par Roland.

37 Il s'agit d'Arnaud Rebotini, un musicien techno de la génération précédente, qui émerge dans le courant des années 1990 et qui met en scène dans son travail une utilisation exclusive d'instruments analogiques vintage. Voir par exemple <https://www.youtube.com/watch?v=PNZlhmVMXWo>, consulté le 5 novembre 2024.

que le regard porté sur son travail est influencé par les outils qu'elle utilise (ou plutôt, ceux qu'elle n'utilise pas) : « J'ai fait au plus simple, là j'avoue : *plug-in*. Il jouait juste avant moi, il a regardé un peu... [rires]. C'est sûr que tu fais avec tes moyens du bord et c'est certainement moins impressionnant »<sup>38</sup>. Les différences entre analogique et numérique sont donc ici essentiellement paramusicales, et d'ordre visuel : les nombreux boutons et commandes manuelles, les flancs en bois des instruments, les câbles emmêlés et débordant des tables de travail rappellent bien mieux la techno de Détroit qu'un écran d'ordinateur portable, même si les sonorités produites sont en fait pratiquement les mêmes. Dans le cadre d'un concert *live*, les synthétiseurs analogiques sont perçus comme donnant une crédibilité plus importante à l'artiste qui les utilise. Un statut et un prestige qui s'appuient sur leur coût élevé à l'achat, sur les connaissances requises pour les sélectionner, les utiliser, les maintenir en état, mais aussi sur l'histoire de ces objets et l'utilisation qui en a été faite par des artistes célèbres de musique techno, tout comme de pop, ou de rock. Au-delà de ses propriétés sonores, esthétiques ou ergonomiques, l'instrument est donc utilisé pour ses « significations » (Dawe 2001, p. 228-229), en cela qu'il renvoie à un ensemble de représentations liées à la musique techno, à l'univers du studio et à la maîtrise de la technologie. Il s'agit autant d'une démarche créative que d'une façon d'attester visuellement de son professionnalisme et de sa maîtrise des outils et des pratiques liées à la musique techno, en renvoyant à un imaginaire partagé et à une certaine « vision fétichiste » (Stuhl 2014, p.43) du studio d'enregistrement analogique où les potentiomètres, les lampes, les transistors, les vumètres et les diodes clignotantes donnent à la performance une « valeur additionnelle » (*Ibid.*). Ainsi, les instruments utilisés peuvent aussi remplir un rôle social, en plus de leurs fonctions sonores ou technologiques, dans la mesure où ils renvoient à des références partagées et à des « figures d'autorité » (Lamassé et Bonnot 2019, p. 220) dont le public, les musiciens et musiciennes, les professionnels et professionnelles de l'industrie musicale ont une connaissance partagée.

La question de l'authenticité d'une musique ou de son interprétation ne naît évidemment pas avec la techno<sup>39</sup>. Antoine Hennion montre par exemple comment va progressivement s'imposer dans les années 1950 une « exigence [...] de fidélité à l'original » (Hennion 2009, p. 121) au sujet de la musique de Bach, que l'on cherche à interpréter avec « fidélité » par rapport à la période où elle est composée et jouée pour la première fois, avec des instruments « d'époque » (Coadou 2004). Mais cette authenticité recherchée est en fait une construction sociale qui en dit plus sur la période où elle est exprimée que sur celle qu'elle vise, ce que résume brillamment Michel de Certeau dans *L'écriture de l'histoire*, quand il explique que « Le “retour aux sources” est toujours aussi un modernisme » (1975, p. 146). Cette recherche d'authenticité correspond donc plutôt à une forme de nostalgie pour le passé qui relève principalement de l'imaginaire. Il s'agit d'un travail de sélection et d'interprétation qui, en esthétisant la nostalgie, peut aussi s'apparenter à une posture dont l'objectif

38 Entretien avec Maud Geffray à Paris, décembre 2017.

39 Voir par exemple Campos 2000, ou Fauquet et Hennion 2000.

performatif se situe alors dans le présent. Dans la techno, comme d'ailleurs dans le rock, cette « nostalgie esthétisée » (Weinstein 2014, p. 25) peut sembler paradoxale. Les synthétiseurs et autres instruments analogiques correspondent en effet à un contexte spécifique – celui de la fin des années 1980 – où il est encore possible de les acheter dans des magasins d'occasion pour quelques centaines de dollars (De Wilde 2016). C'est justement parce que ces musiques deviennent accessibles aux jeunes sans capital économique qu'elles s'avèrent innovantes et qu'elles résonnent auprès de celles et ceux qui ne se sentent pas représentés par la culture dominante. La techno incarne, au moment de son émergence, l'expression spontanée de voix issues de diverses minorités culturelles marginalisées : Afro-Américains, communautés LGBTQ, jeunes des classes populaires touchés par la désindustrialisation dans les pays dits du Nord (Poschardt 2002, p. 333), en opposition au *star system* et en accord avec des valeurs de démocratie et de participation (Mullen 2006, p. 207). À la période où a lieu cette recherche, ce sont en fait plutôt les outils logiciels qui relèvent de ce paradigme, dans la mesure où ils sont accessibles et souvent téléchargés gratuitement, sur des sites de *peer-to-peer* spécialisés, alors que les Roland TR-909 ou SH101 utilisés par les pionnières et pionniers de la techno sont devenus des machines de collection, souvent hors de prix.

## CONCLUSION

Pour Jean-Marie Seca, une des caractéristiques de la valeur d'authenticité est son *sens expressif*, c'est-à-dire que « les minorités actives et les déviants sont structurellement campés dans une posture alternative face à ce qu'ils considèrent, à tort ou à raison, comme la “voix de la majorité” et du “trop entendu”. Au sens propre, il s'agit alors d'une réaction contre la standardisation des arts » (Seca 2009, p. 15). Sarah Thornton explique ainsi que l'authenticité est la valeur la plus importante attachée aux musiques populaires :

une forme musicale est authentique quand elle devient essentielle à une sous-culture ou à une communauté. De la même manière, les technologies sont naturalisées par l'enculturation. Au départ, les nouvelles technologies semblent étrangères, artificielles, inauthentiques. Une fois absorbées dans une culture, elles deviennent indigènes et naturelles. (Thornton 1996, p. 29)

Les instruments analogiques, présents dès l'apparition de la culture techno dans les années 1980, font partie de cette culture et sont donc considérés comme authentiques, c'est-à-dire qu'ils en sont un élément constitutif. À l'inverse, les émulations logicielles de ces outils posent visiblement question, dans la mesure où leurs caractéristiques techniques et graphiques sont « copiées » sur ces mêmes instruments. Cette ressemblance dénote, aux yeux des musiciens et musiciennes, le désir de leurs concepteurs et conceptrices de les faire bénéficier des valeurs d'authenticité qui vont de pair avec les équivalents analogiques. Les utiliser peut donc apparaître comme une volonté de s'approprier des éléments d'une culture, sans pour autant s'inscrire dans ses valeurs ou dans ses pratiques. Mais malgré les discours portés ou perçus par les musiciennes et musiciens interrogés, c'est précisément grâce au numérique que cette



nouvelle génération d'artistes peut accéder aux sonorités des outils analogiques, à leur mode de fonctionnement, mais aussi à ce qu'ils symbolisent dans l'histoire de leurs pratiques. L'enjeu relève donc sans doute moins de questions liées à l'authenticité que d'une inquiétude quant à la légitimité de pratiques de création en fait largement inscrites dans un environnement numérique, pour des musiciens et musiciennes qui ne font pas partie de la première génération de producteurs et productrices techno en France. Si j'utilise un synthétiseur modulaire logiciel, est-ce que je fais toujours de la techno ? Et suis-je bien légitime en tant que représentant ou représentante d'une contre-culture qui s'est construite autour de l'utilisation d'instruments analogiques ? Les artistes interrogés ne remettent pourtant jamais en question l'authenticité de plateformes audionumériques récentes et innovantes telles qu'Ableton Live ou FL Studio. Ces outils offrent en effet de nouvelles fonctionnalités qui les soustraient à toute comparaison avec des équipements analogiques, avec lesquels ils n'ont que peu de correspondances. Contrairement à la première vague de technologies de studio informatiques comme les synthétiseurs virtuels, ces plateformes logicielles se sont ainsi progressivement éloignées des équipements physiques d'enregistrement et de génération sonore pour développer leurs propres affordances et fonctionnalités. Pour les artistes interrogés ici, ce n'est donc pas tant le caractère numérique des instruments qui pose question, mais bien leur ressemblance avec leurs modèles analogiques, une similitude qui risquerait de les délégitimer aux yeux des musiciens et musiciennes techno des générations précédentes, mais aussi du public.

## BIBLIOGRAPHIE

- Campos, Rémy (2000), *La Renaissance introuvable ? Entre curiosité et militantisme, la Société des concerts de musique vocale religieuse et classique du prince de la Moskowa, 1843-1846*, Paris, Klincksieck.
- Certeau, Michel de (1975), *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard.
- Certeau, Michel de (1980), *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- Coadou, François (2004), « La musique baroque : une musique contemporaine ? L'interprétation chez Harnoncourt », *Musicologie.org*, [https://www.musicologie.org/publiem/coadou\\_02f.html](https://www.musicologie.org/publiem/coadou_02f.html), consulté le 30 octobre 2024.
- Crozier, Michel, et Erhard Friedberg (1977), *L'acteur et le système. Les contraintes de l'action collective*, Paris, Éditions du Seuil.
- Dawe, Kevin (2001), « People, Objects, Meaning. Recent Work on the Study and Collection of Musical Instruments », *The Galpin Society Journal*, vol. 54, p. 219-232.
- Fauquet, Joël-Marie, et Antoine Hennion (2000), *La grandeur de Bach. L'amour de la musique en France au XIX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Fayard.
- Fintoni, Laurent (2020), *Bedroom Beats & B-Sides. Instrumental Hip-Hop & Electronic Music at the Turn of the Century*, Royaume-Uni, Velocity Press.
- Frith, Simon (2004), « Art vs Technology. The Strange Case of Popular Music », dans Simon Frith (dir.), *Popular Music, Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, vol 2, London, New York, Routledge, p. 263-279.
- Gilbert, Jeremy, et Ewan Pearson (1999), *Discographies. Dance music, Culture and the Politics of Sound*, London, Routledge.

- Hennion, Antoine (2009), « Authenticité, goût, interprétation. La leçon du faux en musique », dans *De main de maître. L'artiste et le faux*, Vanves, Éditions Hazan, Musée du Louvre éditions, p. 113-132.
- Jouvenet, Morgan (2006), *Rap, techno, électro... Le musicien entre travail artistique et critique sociale*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Knoblauch, Hubert (2005), « Focused Ethnography », *Forum Qualitative Research*, vol. 6, n° 3, article 44, <https://doi.org/10.17169/fqs-6.3.20>.
- Lamassé, Stéphane et Gaëtan Bonnot (2019), *Dans les dédales du web. Historiens en territoires numériques*, Paris, Éditions de la Sorbonne.
- Le Guern, Philippe (2005), « Introduction. Musiciens-sociologues », *Volume!*, vol. 4, n° 1, p. 5-9.
- Mitchell, William J., et Malcolm McCullough (1995), *Digital Design Media*, New York, Van Nostrand Reinhold.
- Mullen, John (2006), « 'Hope I die before I get old'. Légitimité, identité et authenticité dans la musique populaire britannique », *Recherches anglaises et nord-américaines*, vol. 1, n° 39, p. 201-212.
- Pinch, Trevor, et Frank Trocco (2002), *Analog days. The Invention and impact of the Moog synthesizer*, Cambridge (Mass) et Londres, Harvard University Press.
- Péneau, Maël (2023), *Le beatmaking à Dakar. Savoirs, pratiques et cultures du numérique*, thèse de doctorat, École des hautes études en sciences sociales, Centre Georg Simmel.
- Perchard, Tom, Stephen Graham, Tim Rutherford-Johnson, et Holly Rogers (2022), *Twentieth-Century Music in the West. An Introduction*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Poschardt, Ulf (2002), *DJ culture*, Paris, Kargo/L'Éclat.
- Rahaoui, Rachid (2005), « La techno, entre contestation et normalisation », *Volume !*, vol. 4, n° 2, p. 89-98.
- Seca, Jean-Marie (2009), « Le fil de la devise. Les trois dimensions de l'authenticité dans les musiques populaires underground », *Sociétés*, vol. 2, n° 104, p. 13-26.
- Simmons, Freya (2016), « 5 Ways to Use Reel-to-Reel Tape on Your Next Project », *The Audio Hunt*, <https://www.theaudiohunt.com/blog/5-ways-to-use-reel-to-reel-tape-on-your-next-project>, consulté le 28 mai 2018.
- Strachan, Robert (2012), « Affordances, stations audionumériques et créativité musicale », *Réseaux*, vol. 2, n° 172, p. 120-143.
- Strachan, Robert (2020), *Sonic Technologies. Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*, London, Bloomsbury Academic.
- Stuhl, Andy Kelleher (2014), « Reactions to Analog Fetishism in Sound-Recording Cultures », *The Velvet Light Trap*, vol. 74, n° 1, p. 42-53.
- Warner, Timothy (2003), *Pop Music - Technology and Creativity. Trevor Horn and the Digital Revolution*, Aldershot, Ashgate.
- Weinstein, Deena (2014), « La nostalgie construite. L'âge d'or du rock ou "I Believe in Yesterday" », *Volume !*, vol. 1, n° 11, p. 19-36.
- Wilde, Laurent de (2016), *Les fous du son. D'Edison à nos jours*, Paris, Bernard Grasset.
- Thornton, Sarah (1996), *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*, London, Wesleyan University Press.