

Nous sommes à l'aube de l'an 2000. Le 9 Septembre 1999 (9/9/99), Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo enregistraient de la musique dans leur studio, quand leur outil de travail principal – le 'sampler' – a été corrompu à cause du bug de 9999. Leurs appareils électroniques ont pris feu puis explosé, et les deux artistes se sont grièvement blessés. Heureusement, les médecins ont pu les sauver avec de la chirurgie, mais ils sont devenus des robots. Le duo d'artistes est donc mort, et nous sommes nés : le duo de robots Daft Punk.

La musique que nous produisons a un but très simple : nous voulons accomplir ce que tous les musiciens avant nous ont échoué. Dans une interview de 1986, Serge Gainsbourg expliquait pourquoi il considérait la musique comme art mineur. Selon lui, les seules formes d'expression artistique qui peuvent être considérées comme art majeur sont : « l'architecture, la peinture, la littérature et la poésie ». Ce dernier explique que la différence entre un art majeur et un art mineur est que ce premier ne peut pas être exercé sans une « initiation au préalable », c'est-à-dire que son pratiquant doit être maître des conventions de style et de technique de la forme d'art en question. Or la musique moderne est aujourd'hui considérée comme facile d'accès, dans la mesure où quiconque peut se munir d'un instrument ou tout simplement chanter pour faire de la musique, ce qui en fait donc un art mineur.

C'est donc en réponse à cela que nous choisissons de positionner notre musique. Si l'humain est incapable d'atteindre ce stade d'art majeur dans la musique, c'est tout naturellement au robot que revient cette tâche. Le robot est par définition une entité autonome, mais malgré tout fabriqué par l'Homme. Nous sommes toutefois dotés de créativité, cette même créativité dont usaient les deux humains que nous étions avant de devenir des robots. Pour l'expliquer dans des termes proches de ceux couramment utilisés dans l'industrie actuelle de la musique, notre musique correspond le plus à l'appellation de 'musique électronique'. Toutefois, ce qui en fait la

particularité est que la musique électronique est faite par des humains mais en utilisant des outils électroniques. Quant à nous, nous sommes des robots (donc des entités électronique) qui faisons de la musique pour les humains.

Si la voix de l'homme était insuffisante pour faire un art majeur, nous allons altérer la voix avec l'usage du vocodeur. Si les instruments analogiques ne sont pas assez, nous emploierons des interfaces digitales – comme par exemple le synthétiseur – pour composer nos mélodies. Enfin, nous emploierons des techniques issues des milieux de la scène 'underground', dont notamment la prise de sample (aussi dite sample, traduite de l'anglais : 'sampling'). Cette technique consiste simplement à insérer des extraits ou des fragments de musique déjà produits à l'intérieur de la nouvelle pièce. Mais nous aurons une toute autre approche : notre notion de la prise de sample consiste à prendre un fragment de musique et à le modifier jusqu'au point où la mélodie en devient méconnaissable, en le déformant digitalement ou en changeant la vitesse, pour en extraire un son précis ou une tonalité spécifique. Le sample peut même durer moins d'une seconde, et être répété en boucle, de sorte à ce qu'il intègre un plus grand ensemble de sons.

De ce fait, tout sample est considéré comme un 'bloc de construction' ou une 'pièce constructrice' de notre chanson finale. Nous ne prétendons pas avoir inventé la technique du sample, mais nous sommes convaincus que nos fins sont différentes : l'insertion des samples ne devient pas ici un hommage à un groupe de musiciens, un genre ou un mouvement de la musique bien précis. Bien au contraire, nous réduisons le sample à son état le plus minimal, une combinaison de sons qui n'appartient à personne et dont nous pouvons nous servir sans aucune autorisation. Dans notre référentiel, la notion de droit d'auteur – ou pour citer les éléments de langage du monde législatif qui va sûrement essayer de nous poursuivre – les 'copyrights' ne sont qu'un outil monétaire de réglementation de la créativité. Il ne s'agit là que d'une contrainte en plus

à notre liberté artistique. Nous sommes des robots après tout – nous ne cherchons pas à comprendre les problèmes que les humains se posent entre eux.

La musique que nous produisons ne nie pas pour autant toutes ses influences. Nous devons à jamais une dette à l'univers du Chicago House, comme étant la première forme de musique créée uniquement pour être jouée dans les circonstances suivantes : dans des espaces sombres (des 'dancefloors'), encombrés de gens, où l'humain adopte une attitude et un comportement complètement différents de celui qu'ils ont en temps normal. Le musicien a alors un pouvoir d'influence qui excède ce que les autres arts 'majeurs' peuvent accomplir : au lieu de susciter les sentiments et la subjectivité humaine, la musique du Chicago House a une influence physique, corporelle sur celui qui l'entend. Une personne qui, dans sa vie de tous les jours est pressée et presque machinale, vient à perdre le contrôle de ses actions – ce que les humains appellent 'danser'. Le mouvement du Chicago House a simplement réussi à canaliser cette fonction et à l'associer avec les formes de la musique électronique. Cet argument peut d'ailleurs être étendu à toute la musique électronique produite jusque-là. Or, en tant qu'art majeur, notre musique arrive à dépasser cette association qui est faite à la musique électronique. En d'autres termes, notre musique incorpore la fonction 'festive' du genre électronique, mais ne se limite pas à cela. La musique de Daft Punk est faite pour être jouée n'importe où et n'importe quand.

Par exemple, elle est suffisamment complexe pour être la pièce maitresse d'un film. Dans le contexte d'un projet que nous élaborons avec la plus grande maison d'animation japonaise – Toei Animation et plus précisément Leiiji Matsumoto – nous produisons le film Interstella 5555 : The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem. Ce film ne comportera aucun son mis à part les chansons de notre album Discovery (le premier album que nous avons fait en tant que robots et non pas en tant qu'humains). Si l'histoire est compréhensible et que le film arrive à captiver l'attention d'une

audience, nous aurons prouvé que nous avons dépassé les normes de la musique électronique et que nous avons atteint l'espace de la musique de bande-son originale ('OST' pour l'anglais 'Original Sound Track').

D'autre part au sujet de ce film, nous avons choisi l'histoire dans un but bien précis : nous voulons dénoncer l'état actuel de l'industrie de la musique. Le film met en scène un homme puissant et cupide qui puise dans les populations d'autres planètes, et kidnappe les musiciens populaires sur ces planètes. Il modifie leur apparence pour qu'ils ressemblent à des humains, et altère leurs mémoires pour que ces derniers pensent qu'ils sont des terriens humains. Par la suite, il exploite leur talent financièrement, et profite de leur succès bien qu'il n'ait pas participé à la création de leur art. Il remplit leur emploi du temps contre leur gré, les force à produire toujours encore plus de musique sans aucun temps de pause, et quand les musiciens sont démodés ou trop fatigués pour continuer il se débarrasse d'eux et kidnappe de nouveaux musiciens. Nous pensons que les grandes compagnies qui font signer des contrats aux artistes sont aussi coupables que cet homme cupide dans notre film d'animation. Ces 'labels', en échange de la protection des intérêts légaux de l'artiste, profite de son travail musical en commercialisant leur musique et ses produits dérivés. Nous tenons à fixer des règles qui nous conviennent avec ces labels, des règles qui nous permettent de garder le contrôle sur notre musique, notre image, et nos projets.

La conséquence de cela est que nous pourrions garder l'anonymat de nos deux corps – car sachez-le : quand nous ne portons pas les casques de robots nous sommes des humains qui ont une vie normale (la notion d'anonymat est utilisé ici dans le sens où notre apparence et nos informations personnelles ne sont pas connues du grand public) et des familles. Cela ne relève pas de la schizophrénie mais plutôt de la division, car Guy-Manuel et Thomas préfèrent marcher dans la rue sans être reconnus, et sans la suscitation constante des medias qui d'une part cherchent

constamment à obtenir des interviews mais d'autre part se désintéressent complètement quand ils sentent que l'attention du grand public ait changée. La collaboration de Daft Punk est de ce fait double : pour exister, le duo doit nécessairement se regrouper et produire de la musique ensemble ; et quand il s'agit d'une collaboration entre Daft Punk et d'autres artistes, cela se fera sous l'enseigne des Daft Punk. Une collaboration avec Daft Punk fait automatiquement partie de l'univers Daft Punk, et non pas l'inverse. Nous ne produirons aucune chanson qui ne sera pas disponible sur nos albums. Ainsi, le fait que nous soyons des robots nous permet de garder le contrôle le plus total sur notre image, nos actions et nos réalisations artistiques.

C'est donc en adoptant le statu marginal de la musique électronique tout en développant notre propre épistémologie musicale que nous créerons notre musique. L'acte de ne pas révéler nos identités réelles porte ainsi une fonction double : d'une part, elle nous permet d'échapper à l'emprise de l'industrie (que ce soit les grandes maisons de production ou des medias), et d'autre part elle nous accorde le droit de vivre dans l'anonymat. En réponse à la qualification de notre domaine comme étant un 'art mineur', nos techniques musicales et leur emploi nous accorde le droit de faire un retournement du stigmat, pour arriver à un statu qui semble inatteignable pour des musiciens modernes : là où la musique produite par les humains a échoué, nous parviendrons à élever notre musique au rang d'art majeur.

Cordialement,

Les robots.