

**VOLUME!**

**Volume !**

La revue des musiques populaires

**3 : 2 | 2004**  
**Sonorités Hip-Hop**

---

**Hip-hop et DJing : une pratique musicale technique dans « l'arène sociale »**

*Hip-Hop and DJing: A Technical Musical Practice in the "Social Arena"*

**Alexandra Besnard**

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/volume/1970>

DOI : [10.4000/volume.1970](https://doi.org/10.4000/volume.1970)

ISSN : 1950-568X

**Éditeur**

Association Mélanie Seteun

**Édition imprimée**

Date de publication : 15 octobre 2004

Pagination : 93-108

ISBN : 1634-5495

ISSN : 1634-5495

**Référence électronique**

Alexandra Besnard, « Hip-hop et DJing : une pratique musicale technique dans « l'arène sociale » », *Volume !* [En ligne], 3 : 2 | 2004, mis en ligne le 15 octobre 2006, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/volume/1970> ; DOI : [10.4000/volume.1970](https://doi.org/10.4000/volume.1970)

---

L'auteur & les Éd. Mélanie Seteun

# Hip-hop et DJing : une pratique musicale technique dans « l'arène sociale »

par

Alexandra BESNARD

Maîtrise de sociologie des techniques

**Résumé.** Le hip hop (considéré de manière heuristique) en tant que pratique culturelle a fait l'objet de multiples études et analyses ; ainsi, c'est à travers le prisme culturel et social que la sociologie a donné du sens à ce mouvement musical. Cependant, le caractère technique et technologique de cette musique a bien souvent été occulté dans ces analyses. Ainsi, dans le but d'appréhender le fait musical qu'est le DJing hip-hop, et ce dans ses modes de production, la sociologie et l'anthropologie des techniques semblent constituer de nouvelles grilles de compréhension.

**Mots clefs.** *Outils musico-techniques — récréation musicale — interaction DJ/machines — arène des habiletés techniques.*

## L'apprentissage du mix : une appropriation musicale et technique

Les DJ rencontrés pour les besoins de mon enquête n'avaient, pour la plupart, pas eu de formation musicale préalable. Pour cette raison, ils se devaient de créer leur stratégie d'apprentissage du mix. En effet, l'acte de mix du « DJ-apprenant » est subordonné à un processus d'acquisition des pré-requis rythmiques de la mélodie et d'appropriation des fonctions effectives de son matériel : les platines et la table de mixage (voir schéma 1).

Musicalement, le DJ est confronté à deux univers sonores inscrits dans les sillons du vinyl, son action consistant en l'hybridation sonore de ces deux matières. C'est par l'écoute de la musique et le développement de sa capacité à décomposer « à l'oreille » la structure rythmique des morceaux qu'il tendra à appréhender la musique. Ce processus d'appropriation musicale constitue le lot de tout DJ débutant et son acquisition peut se décomposer comme suit.

Dans un premier temps, ce dernier se devra d'apprendre à écouter ses disques, c'est-à-dire se concentrer sur la structure des morceaux. Cette étape reste invariable, que l'on souhaite mixer de la techno, du hip-hop ou tout autre courant des musiques électroniques. Pour ce faire, il devra s'entraîner à différencier les composants rythmiques du morceau, à savoir les grosses caisses et les caisses claires qui constituent la base rythmique du morceau. Cette reconnaissance se fait soit par le repérage de chacun des éléments dans sa sonorité spécifique, ou par l'opposition entre ces deux instruments. Une fois ceci assimilé, la reconnaissance du tempo le plus rapide devra être mise en œuvre afin de pouvoir caler les deux disques à la même vitesse. Le compte des mesures intervient alors, sachant que les 1<sup>ers</sup> et 3<sup>e</sup> temps sont des grosses caisses et les 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> temps sont des caisses claires. À ce processus cognitif, le DJ peut s'engager physiquement (par le compte des mesures à haute voix, et/ou le marquage des temps par le battement du pied ou des doigts) pour faciliter ce « découpage rythmique », ces étapes lui permettant d'optimiser la phase de calage, c'est-à-dire la synchronisation des deux disques lors de leur diffusion et donc l'essence même du DJing.

D'autre part, les compétences fondamentales que le DJ se doit d'acquérir ont trait au fonctionnement même de son ensemble de composition : les platines et la table de mixage. Cette acquisition relève d'un processus d'appropriation que l'on peut décrire ainsi :

La phase de « *bidouillage* » correspond à la découverte physique du matériel, celle-ci souvent guidée par la curiosité du DJ face à ses machines et matérialisée par le contact physique de ses mains

avec les composants du matériel (faders, boutons d'effets, interrupteur start/stop...). C'est par ce premier contact physique tactile que le DJ va se familiariser avec les machines. C'est le désir de compréhension du fonctionnement de la machine qui est le premier moteur, ces expérimentations étant guidées par les pré-notions que le DJ se fait du fonctionnement du matériel.

À ce mécanisme s'ajoute la *stratégie de l'essai/erreur*. Le DJ — après quelques tâtonnements — décide d'orienter son action en finalité, de faire coïncider son geste avec un résultat technique qu'il a déterminé. C'est alors un *mécanisme cognitif* qui est mis en place : la définition du but à atteindre en étant la première phase, puis la mise en œuvre de gestes dans cette visée (action orientée en finalité), le constat d'inadéquation entre son geste et le résultat obtenu. L'erreur est alors localisée, puis le DJ met en place une action corrective. Une fois le « bidouillage » et la compréhension mécanique entamés, le DJ devra mobiliser toutes les informations glanées et les transformer en connaissances acquises, que celles-ci servent à l'incorporation de la dynamique de l'objet technique à laquelle il devra adapter ses stéréotypes moteurs. L'appropriation des fonctions techniques des machines permet donc l'adéquation entre intentionnalité du DJ et moyens mis en œuvre par ce dernier.

L'acquisition de ces compétences techniques peuvent être corrélatives de la consultation d'autres DJ plus expérimentés, de manuels et DVD d'apprentissage ainsi que de cours et stages spécialisés dans ce domaine. En effet, le fait d'exploiter ces différentes sources d'informations permet au DJ d'optimiser le processus d'apprentissage. C'est donc par le croisement des données théoriques (cours, manuels, autres DJ...) et de la pratique effective par le processus d'appropriation qui vient d'être décrit que le DJ construit sa pratique du mix.

La pratique du DJing hip-hop implique donc l'utilisation et la maîtrise d'un ensemble de machines <sup>1</sup> de composition précis et peu variable, ceux pré-cités. Cette configuration matérielle reste le schéma déterminant les productions musicales pour tous les DJ hip-hop, bien que dans certains cas, certaines machines, comme les samplers <sup>2</sup>, les boîtes à rythme <sup>3</sup>, voire un laptop <sup>4</sup> puissent être utilisées

1. Les machines sont, dans cette pratique, à envisager non comme des outils de production propres à l'ère industrielle (les machines outils), relatives au travail et à la manufacture de produits; elles sont ici à considérer comme un ensemble technique mécanique et électronique dont l'usage se situe dans la sphère des loisirs. Ces machines sont dans la pratique musicale des vecteurs et moyens de création.

2. Machine qui encode numériquement du son.

3. Gamme d'instruments analogiques et numériques qui produisent des sons de batterie et de percussion, dont les exemplaires les plus connus sont les TR 909 et TR 808 de la marque Roland.

comme des compléments. L'histoire de ce courant musical est intrinsèquement liée à l'utilisation réappropriée des platines vinyles et de la mixette. Si l'on se réfère à la mythologie hip-hop<sup>5</sup>, la paternité de ce mouvement est attribuée à Afrika Bambaataa, Grand Master Flash, Kool Herc (DJ new yorkais officiant dès les années 1975), et tous leurs confrères qui mirent en lumière cette musique lors de *block parties* — des sound system organisés dans des quartiers new yorkais — où les DJ accompagnaient le flow des rappeurs grâce à des platines vinyles de salon. Ainsi, ces appareils déplacés de la sphère privée du foyer familial à la sphère sociale des *block parties* enracinaient cette pratique musicale dans la rue. Au delà de cette exportation spatiale et utilisationnelle, c'est aussi le statut même de l'appareil de diffusion musicale qui se voyait modifié ; en effet, ces machines, par l'usage qui en étaient fait, évoluaient de simple outil de diffusion sonore vers un outil de re-création musicale.

### L'art du mix et la réappropriation des fonctions des machines

Le mix hip-hop, envisagé comme une praxis technique possédant son registre de gestes techniques (Cresswell, 1996 : 137), est une ré-appropriation des fonctions de la machine, non au sens de détournement puisque la fonction première des platines est de servir de support de diffusion de la musique inscrite sur le vinyle et ce par le glissement du saphir de la tête de lecture sur les sillons. La notion de détournement n'est pas adéquate, le terme d'extension semble plus approprié :

« Tous les appareils techniques utilisés par le hip-hop servent d'abord à la reproduction de sons mémorisés ou enregistrés, et ils ne devinrent des instruments qu'à travers leur mode d'utilisation, leur application, leur combinaison et leur mise en réseau<sup>6</sup> » (Poschardt, 2002 : 54).

En revenant aux sources du hip-hop (ou de la techno), on constate que le matériel originel n'était pas adapté à l'usage que les DJ voulaient en faire : « Le DJ lit à sa manière le mode d'emploi des appareils... » (Poschardt, 2002 : 185). Ils utilisèrent ce matériel, les platines et les tables de mixage en développant leur potentiel fonctionnel pour les « transcender ». S'il y a détournement, il s'agira alors autant du détournement des outils de production musicale que de celui de sons. Dans la mesure où les machines originelles du mix n'étaient pas adaptées, les

4. Nom donné à un ordinateur portable lors de performance musicale en live.

5. Pour plus de détails, se référer à Poschardt (2002).

6. Il faut ici considérer cette réappropriation comme l'écart entre les règles définies et l'utilisation effective de la machine. Les instructions sont interprétées par les utilisateurs.

DJ se voyaient dans l'obligation de les « bricoler » afin d'obtenir le résultat qu'ils poursuivaient. C'est la ré-appropriation des fonctions de la machine par l'homme qui confère à la machine son statut d'instrument<sup>7</sup>, celle-ci ayant une double vocation : outil de diffusion musicale et outil de composition musicale ; c'est donc l'espace de liberté laissé entre la logique de produit et la logique d'outil que le DJ exploite pour donner à son matériel son statut « d'instrument de musique ». Par le DJing, la platine vinyl a acquis le statut d'un outil de création musicale, ne se cantonnant plus à un outil de diffusion.

En effet, si l'on devait associer la musique hip-hop à une machine, une grande majorité de DJ évoquerait la mythique platine MK2 de la marque « Technics », celle-ci symbolisant l'essence même du hip-hop, tant au niveau des représentations qui lui sont associées, que de son réel potentiel technique. Il existe une certaine forme de fétichisme relatif aux machines, certaines acquérant un statut et une notoriété telle qu'elles sont admises par tous comme la norme en vigueur comme c'est le cas pour la MK2 ; cette platine inscrite dans l'histoire du DJing, et particulièrement dans celle du hip-hop.

### **La table de mixage comme médiateur et instrument ?**

L'évocation du DJing donne particulièrement la vedette aux platines, reléguant la table de mixage (voir schéma 2) et son rôle au second plan, la ré-appropriation de cet appareil semblant moins évidente que celle opérée sur les platines. La table de mixage, considérée comme outil médiateur de l'hybridation du son, doit être remise dans son univers de référence ; à savoir son rôle dans la combinaison et la mise en réseau des platines. La mixette (table de mixage) dans l'espace technique que constitue la configuration matérielle du DJ constitue la pierre angulaire de ce système, c'est sur et par elle que repose la possibilité ou non de mélanger les matières sonores présentes sur les disques.

En effet, elle constitue le médiateur entre le matériau sonore (les mélodies inscrites dans le vinyl), le support de diffusion (les platines et le rendu sonore) et le produit sonore diffusé par les enceintes via l'amplificateur.

---

7. L'outil est ici à considérer comme un produit produit pour produire d'après la définition qu'en fait Marcel Mauss.

Ce constat fait émerger l'hypothèse que la table de mixage peut être considérée comme un instrument ; l'usage qui en est fait par le DJ (comme produit d'une rencontre entre la logique d'usage et la logique technique de cet objet), à savoir, exploiter le mélangeur physique de sons dans le but d'hybrider deux matières sonores. La finalité est la création de nouvelles mélodies ou de nouveaux rythmes. Contrairement aux instruments dont les sons sont régis par le solfège, la mixette n'est pas utilisée pour produire des notes, mais des sons ; c'est alors la mise en forme de ces sons qui importe, tout comme sur un piano on enfonce une touche pour obtenir une note, ici, on tourne un potentiomètre et on actionne un fader pour obtenir des effets sonores, réverb', delay, cut, etc., comme on peut le faire sur une guitare... C'est donc la modulation des textures sonores et l'hybridation de celles-ci que permet le maniement de la table de mixage, et ce *via* les gestes du DJ sur la table de mixage et ses composants : les potentiomètres et faders de celle-ci.

### Ergonomie et espace de mix

Du DJ, comme de tout musicien, est attendue une maîtrise de son matériel et des fonctions de celui-ci afin d'acquérir les savoirs et savoir-faire susceptibles d'optimiser sa pratique du DJing. Pour cela, il lui est nécessaire de connaître son matériel de composition et d'adapter son comportement face à cet artefact afin d'élaborer les gestes techniques efficaces<sup>8</sup>. Précisons que plus ce matériel comporte de fonctions diverses, plus le processus d'appropriation s'étend dans le temps.

Dans cette optique, le DJ va mettre en place des stratégies d'apprentissage que Jean Pierre Warnier définit comme « une réinvention, une adaptation et une appropriation opérée par le sujet » (Julien & Warnier, 1999 : 9). Il s'agit ici de l'apprentissage des gestes techniques inhérents à une activité technique, ici le DJing, qui selon Warnier possède trois caractéristiques :

- a) elle est basée sur des préalables, les prises de position de l'utilisateur ;
- b) elle est expérimentale ;
- c) elle nécessite l'équilibrage de deux instances (logique technique et logique sociale).

Le DJ est alors à envisager comme un exécutant technique, un ingénieur détenteur de savoirs et savoir-faires, à envisager comme une personne dont les connaissances lui permettent d'agir

---

8. Cf. *supra*, le paragraphe sur l'apprentissage technique.

en tant qu'opérateur dont les compétences sont relatives à l'utilisation des machines, mais aussi comme un chercheur, se servant de ses compétences afin de transcender les possibilités techniques que celles-ci lui permettent.

Les compétences techniques induites par le fonctionnement et la structure même des machines de mix sont les préalables à la pratique du mix ; cependant, elle est aussi une pratique gestuelle où l'adéquation entre les gestes que le DJ doit effectuer et la configuration spatiale du matériel se doit d'être optimale. L'optimisation dans la recherche ergonomique entre le positionnement du DJ et l'organisation spatiale de l'espace de mix constitue une variable prépondérante dans l'aboutissement de sa pratique. Debout, campé sur ses jambes, son poids du corps réparti sur ses deux jambes ou s'appuyant plus sur la jambe arrière si celle-ci est tendue et l'autre plus avancée vers les platines, le buste légèrement penché sur les platines de manière à voir précisément les disques et leurs sillons et pour ne pas entraver ses gestes lorsqu'il mixe.

Ce positionnement physique est donc orienté par la configuration de son matériel et répond à son confort gestuel.

## Dimension cognitive dans le DJing

Comme expliqué précédemment, le DJ doit acquérir un répertoire de gestes techniques afin de pouvoir entamer le processus d'apprentissage et arriver à la maîtrise du mix. L'élaboration de ces gestes techniques du DJing fait appel à deux dimensions :

- a) *une dimension cognitive* dans l'établissement des corrélations entre les gestes du DJ et les réactions mécaniques des machines, ces actions étant orientées en finalité ;
- b) *une dimension technique* propre au matériel sonore.

La dimension cognitive est particulièrement importante lors des phases de calage — synchronisation de deux rythmes — car cette dernière fait appel à plusieurs sens :

– *Louïe*. Elle permet la dissociation des deux mélodies et la mise en place de la représentation du mix à venir, le mix que le DJ effectue mentalement d'après ses deux échantillons sonores. De plus, l'utilisation de ce sens permet la reconnaissance du disque le plus rapide, une des phases primordiales du calage.



– *La vue*. On ne peut amoindrir le rôle de ce sens dans le mix, la sélection de l'échantillon sonore ; celle-ci répondant à deux stratégies. La première consiste à poser le diamant sur un sillon sélectionné « à vue », c'est-à-dire identifié par son aspect physique. Ce procédé représente un gain de temps pour le DJ mais requiert une connaissance parfaite du vinyl afin de repérer visuellement le son selon les infimes variations des aspects du sillon. L'autre stratégie est une forme de substitution à ce calage « à vue », elle consiste à coller une marque visuelle à l'endroit voulu du sillon ; ainsi, par la matérialisation physique et visuelle de ce point, la recherche n'a plus lieu, ce qui constitue un gain de temps précieux. Il est fréquent de voir des DJ capables de reconnaître deux rythmiques, de régler la vitesse de rotation du disque et de caler les deux rythmes dans un délai inférieur à dix secondes.

– *Le toucher*. Il est la source même du DJing, c'est par lui que l'interaction entre le DJ et les machines se matérialise ; nous reviendrons plus bas, et avec plus de précisions, sur ce point.

Par ailleurs, le mix, comme pratique de précision faisant appel aux sens de la vue et de l'ouïe, nécessite comme présupposé une connaissance auditive et visuelle très précise du matériau. Le vinyl étant ici considéré comme un artefact de conversion « œil-oreille-œil »

## L'interaction DJ/machines

L'engagement cognitif dans l'acte de mix va de pair avec une interaction physique du DJ avec les machines. Par interaction, il faut entendre une implication physique et corporelle de ce dernier. Ainsi, on peut localiser les points de contacts physiques de la main du DJ dans différentes zones de l'aire physique du matériel : d'une part, *les platines*, par l'usage fait de certains de ses éléments, tels l'interrupteur Start/Stop, le bras et le pitch de la platine ; et d'autre part, *la table de mixage* par l'interrupteur Start/Stop, le cross fader horizontal, le cross fader du casque, le bouton de volume du casque, les cross fader verticaux de volume et les boutons, « potars » d'effets. Les zones de contact entre les mains du DJ et le matériel sont localisées sur des points précis des machines, celles énoncées ci-dessus.

L'usage de la table de mixage diffère selon le type de musique effectuée ; dans un mix techno, ce sont les « potars d'effets » qui seront le plus utilisés, alors que pour un mix hip-hop, les potentialités offertes par les cross de la table seront les éléments privilégiés de la pratique.

L'interaction entre le musicien et ses machines se matérialise par le contact physique direct qu'il entretient avec le matériel. Les éléments matériels primordiaux pour le DJ Hip-hop sont les faders verticaux, le cross fader et le disque vinyl, ces deux derniers constituant les points de contact les plus récurrents dans le scratch.

Les gestes effectués par le DJ s'inscrivent dans le répertoire du quotidien (tourner des potentiomètres, appuyer sur des interrupteurs, etc.), ils ne possèdent aucune spécificité relative au DJing ; la particularité et la diversité des scratches découlent de l'intensité que le DJ applique dans ses gestes. On peut d'ailleurs remarquer des disparités entre les DJ initiés et les novices, ces derniers tatonnant, en recherche de l'intensité à appliquer à leur geste dans le scratch, dénotant une incertitude dans la poursuite d'une adéquation entre la finalité poursuivie par le DJ et les gestes mis en place.

La fonction qu'attribue le DJ à ses machines et donc à leurs séquences opératoires engage ses gestes qu'il construit seul et collectivement. Dans ce type de pratique, la dynamique de l'objet technique est amplifiée par l'engagement physique du DJ. Le rôle que ce dernier tient n'est plus uniquement celui d'opérateur technique, actionnant des boutons et interrupteurs, profitant des potentiels et des fonctions du matériel de manière plus ou moins prédéfinie. Il s'intègre en tant que force motrice dans la dynamique de l'objet (Julien & Warnier, 1999 : 81), utilisant ses fonctions premières, les détournant et y impulsant sa propre dynamique corporelle. Cette intégration de la dynamique de l'objet, telle que nous l'avons décrite précédemment, participe de la mise en place du schéma corporel adéquat à la pratique du DJing et plus particulièrement à celle du scratch.

L'instrumentalisation de la table de mixage, telle qu'elle fut évoquée dans le paragraphe précédent est plus que remarquable dans la pratique du scratch. En effet, le scratch en tant que son est produit par le frottement du saphir sur le vinyl, mais le cross fader est aussi utilisé afin de donner une plus large variété de sonorités. Le DJ s'en sert comme d'un commutateur alternant ouverture et fermeture du cross fader. Les coupes ou « cut » dans le son que ces mouvements d'aller et venues produisent permettent de créer la rythmique du scratch. Dans cet exemple précis, la table de mixage et plus précisément le cross fader peut être envisagé comme pièce maîtresse de l'instrument de musique qu'est la table de mixage.

C'est donc le rôle intermédiaire que joue la table de mixage dans l'opération de mix qui lui confère son statut d'instrument de création musicale.

La « mythologie hip-hop » attribue la paternité de cette pratique à Grand Wizard Theodore qui un jour, par un mouvement brusque sur ses platines, fit dévier le diamant du sillon, provoqua un bruit que le DJ trouva intéressant et tenta de reproduire en frottant le disque du bout des doigts. C'est de cet incident technique qu'apparut le scratch, ou comment créer de nouveaux sons en effectuant des mouvements de va et vient avec la main sur le vinyl, en faisant ainsi dérapier le diamant sur les sillons et produisant un bruit, modifiable selon le geste effectué et son intensité.

Le scratch tient une place à part dans le DJing ; dans cette pratique, ce n'est pas le mix au sens de calage de disque qui importe, mais le fait de produire, en isolant un son précis du morceau et en exerçant une pression de la main sur le vinyl d'avant en arrière afin de créer un nouvel élément sonore et rythmique. Ce type de sonorité peut soit s'inscrire dans un mix, soit être un enchaînement de scratches variés, dans leur technique d'exécution et dans leur rendu musical. Bien que cette pratique implique la mise en œuvre de gestes techniques, la musicalité y tient une place prépondérante. Le « scratcheur » n'est pas qu'un exécutant technique, mais un chef d'orchestre des sons inscrits sur ses vinyls.

### **Le scratch au sein de « l'arène des habiletés techniques »**

De plus, cette praxis est porteuse de valeurs culturelles enracinées dans le mouvement hip-hop. En effet, ce courant musical, outre les messages tels que « peace, love and unity », fondement de la culture hip-hop, véhicule l'idée de combat contre soi-même et contre les autres ; cette notion de combat se manifestant dans les « battles », compétition de danse, de DJing ou de graffiti, mises en place comme exutoire à la violence des ghettos (berceau de la culture hip-hop).

Ainsi, ces battles peuvent être interprétées sous l'angle de la sociologie des techniques par le concept d'« arène des habiletés techniques ». Il s'agit dans un premier temps de définir le terme d'« habiletés techniques », au sens où l'entend Nicolas Dodier :

« Le lieu d'épreuves des capacités de l'homme confronté dans ses actes au fonctionnement des objets techniques et placé au carrefour des jugements d'autrui » (Dodier, 1995 : 220).

La battle de DJing est donc un espace social défini où s'affrontent des DJ, par sessions de scratches interposés. Le compétiteur doit alors démontrer son habileté devant un jury composé d'initiés, des DJ détenteurs de titres gagnés dans ces mêmes championnats. Les critères de notation prennent en compte trois aspects de la pratique.

### *L'habileté technique du compétiteur*

La dextérité du DJ dans cette pratique en terme de maîtrise de ses machines se traduit par la rapidité d'exécution des scratches, leur précision, leur aspect novateur ainsi que sur le plan de l'inventivité gestuelle (comme tapoter sur le bras de lecture de la platine afin de recréer une percussion). Tous ces critères rentrent en compte dans la notation technique délivrée par le jury. Ce sont toujours les compétences techniques qui priment.

### *La musicalité*

Le scratch étant le résultat d'un frottement du saphir sur le sillon, le bruit obtenu, pour une oreille non avertie, s'apparente à un bruit plus qu'à un son ayant un rapport avec la musique. Cependant, les « initiés » y entendent un son, une musicalité, le son produit dépendant du type de scratch effectué. Le talent du DJ se mesure aussi à sa capacité à effectuer des scratches mélodieux. Un scratcheur talentueux pourra à l'aide de ses platines et de sa table de mixage créer des sons improbables, pour lesquels l'analogie avec des sons connus est impossible, effectuer des « dialogues » tant les scratches ont des formes et des tonalités différentes, ou recréer une rythmique de toute pièce.

### *L'interaction*

Celle-ci se joue sur deux niveaux ; lorsque le passage se fait par équipe, c'est l'interaction entre ses membres et par là, le jeu et la mise en scène d'eux-mêmes qui sont appréciés ; dans l'ébauche d'une chorégraphie où chaque DJ commence un geste puis s'éloigne des platines, un autre le remplaçant pour continuer la chaîne opératoire par exemple. Dans un deuxième temps, l'interaction avec le public, c'est-à-dire l'échange et les réactions que le ou les DJ suscitent chez lui sont un facteur important dans la représentation que se font les jurys de la prestation et de l'effet produit sur le public.

Le compétiteur ayant connaissance de ces critères, il adaptera sa prestation et mettra en scène ses compétences techniques conformément aux attentes des jurys et du public, se conformant par là aux représentations que ces derniers projettent sur sa pratique et son statut de « scratcheur ». l'innovation étant au sein des critères de notation, il n'est pas rare de voir des DJ transgressant ces codes pré-établis, se conformant par là à un autre des critères de qualité, à savoir l'inventivité

gestuelle et musicale. Le DJ met donc en place des actions orientées en finalité, au sens wéberien du terme, dans la mesure où il adapte sa manière d'agir aux résultats qu'il s'est fixé, il met en place des stratégies pour arriver à ses fins, répondre aux « règles de l'art du scratch » fixées par le jury.

### « L'éthos de la virtuosité » : éthique du turntablisme ?

Comme évoqué dans le paragraphe précédent, l'arène des habiletés techniques est ici illustrée par les battles de DJing, mais c'est désormais à la pratique du scratcheur et à ses représentations que va s'intéresser ce chapitre.

Nicolas Dodier définit l'éthos de la virtuosité comme « le souci des opérateurs de s'accomplir à travers leur activité technique dans un espace de jugements, l'arène des habiletés techniques » (Dodier, 1995 : 222). En effet, le DJ-turntablist a pour but de montrer ses compétences lors de ces manifestations et de les faire admettre par ses pairs, ceci se traduisant par l'obtention d'un titre. À travers ce titre, c'est la reconnaissance publique de leur talent que recherchent les compétiteurs, ce dans l'espace social de référence des DJ.

Dans l'univers des instrumentistes, il n'est pas rare d'entendre un nom associé au terme « virtuose », au sens d'un instrumentiste talentueux et reconnu comme tel. Cependant, la virtuosité ne se manifeste pas uniquement au travers d'une mise en scène de la pratique musicale, il faut aussi préciser que celle-ci est localisée dans un espace musical donné, bien souvent le concert ; en effet, le talent poussé à son paroxysme ne peut être qualifié de virtuosité que lorsque le musicien est en action, c'est-à-dire qu'il ne se trouve pas en situation de composition ; la virtuosité en tant que telle est révélée dans le faire, dans la performance. Précisons que le caractère « virtuose » est tripartite ; d'une part il engage *un certain rapport à l'objet* (la pratique musicale à l'aide d'un objet technique) la maîtrise de cet objet et, par ce fait, la qualité du rendu sonore que le DJ sera en mesure de produire. Il engage aussi *un certain rapport à soi*, la recherche d'un accomplissement de soi à travers sa pratique et un dépassement perpétuel de ses savoirs et ses compétences afin de tenir sa place dans « l'arène des habiletés »..

Le rapport aux autres fait partie intégrante de la virtuosité, dans la mesure où le DJ dans sa pratique musicale s'adresse à un public lorsque il est en représentation ; l'accueil qui lui est fait que ce soit par le public ou les jurys est significatif dans l'acte de production musicale. Jankélévitch parle de

cela en terme de « dynamisme foudroyant de l'adhésion » (cité dans Dodier, 1995 : 223). Pour lui, le virtuose agit par des « tours de main », qui sont des actes accomplis inconsciemment, se fiant à ses habitudes, l'important étant l'événement qu'il crée. C'est donc la dimension inconsciente de l'action qui est mise en avant. Sa performance répond à une exigence fonctionnelle inhérente au matériel utilisé, mais aussi à une individualisation de sa pratique, la part d'innovation et la personnalisation présente dans sa performance.

De plus, à chaque représentation, les capacités du DJ sont soumises au jugement, ceci l'obligeant à réactualiser ses compétences s'il veut garder son statut au sein de « l'arène des habiletés techniques ». C'est dans la pratique de son activité que le virtuose tient son rôle dans son groupe social, et dans l'approbation que celui-ci lui accorde, sans cela, il n'a plus de place dans le groupe. Pour que la virtuosité lui soit reconnue, il faut que son talent paraisse inexplicable, qu'il échappe à toute explication rationnelle, que la dimension extra-ordinaire de la prestation soit associée au seul DJ et à ses talents.

Le scratch, dans le champ du DJing, tient donc une place particulière ; en effet, il est à la fois aspect technique au sens de dextérité et innovation par les gestes techniques et la musicalité. De ce point de vue, on peut parler de la virtuosité du DJ à travers deux grilles de lecture. La première étant étroitement liée aux compétences techniques du DJ et à la maîtrise de ses « instruments » ; ici, c'est l'habileté et la précision des gestes techniques accomplis par le DJ qui sont mises en avant. L'inventivité et l'élaboration de nouveaux gestes ne fait qu'accroître la virtuosité reconnue au DJ. Cela peut être inclus dans « l'imaginaire technique » du DJ, celui ci se servant de ses connaissances du matériel pour élaborer de nouveaux usages de celui ci et y assortir les gestes techniques adéquats ; ceci s'inscrit dans la logique technique inhérente au matériel et aux gestes qui lui sont associés. L'inventivité est quant à elle relative à la logique sociale, l'utilisation d'un matériel selon ses usages en vigueur et la transcendance de ces référents gestuels correspondant à une réponse aux représentations et aux attentes nourries par les aficionados.

L'aspect musical rentre aussi en ligne de compte, dans la mesure où la performance du DJ n'est pas que technique, la musicalité de sa prestation étant jugée sur sa capacité à rendre mélodieux la série des gestes techniques effectués dans le scratch.

Lorsque l'on parle de la virtuosité d'un DJ, c'est donc sa virtuosité technique, son accomplissement, sa maîtrise et son inventivité dans ce qui a trait aux gestes techniques qui prime. Ce statut de virtuose n'est accordée que lorsque la logique technique et la logique sociale sont respectées, et ce,

à travers l'exécution d'une pratique musicale. Le DJ s'inscrit là dans une logique de dépassement du cadre technologique *a priori* donné.

## Conclusion

Le DJing en hip-hop est une pratique qu'il est nécessaire d'envisager comme une pratique à la fois technique et musicale. Les machines empruntées de technologie servent à la fois les aspirations techniques et musicales des DJ, leur laissant un champ d'action se positionnant entre les limites physiques des machines et l'imaginaire technique et musical des DJ. Le scratch est une illustration pertinente de cette dualité à laquelle le DJ est confronté, transcendant les fonctions de la machine dans le but de lui insuffler un nouvel élan créatif, par le prolongement de l'usage de ses fonctions.

La notion de battle en tant qu'« arène des habiletés techniques » peut alors être reconsidérée comme une katharsis de la quête du DJ dans sa relation aux machines de composition.

Alexandra BESNARD, université de Nantes.  
lylith14@voila.fr

## Bibliographie

- CRESSWELL Robert (1996), *Prométhée ou Pandore, propos de technologie culturelle*, Paris, Kimé.
- DODIER Nicolas (1995), *Les hommes et les machines, conscience collective dans les sociétés technicisées*, Lonrai, Métaillé.
- GALLET Bastien (2002), *Le boucher du Prince Wen Houei, Enquête sur les musiques électroniques*, Cahors, Musica Falsa, coll. « essais ».
- GENEVOIS H. & DE VIVO R. (1999), *Les nouveaux gestes de la musique*, Marseille, Parenthèses, coll. « Eupalinos ».
- JULIEN M.-P. & WARNIER J.-P. (1999), *Approches de la Culture matérielle, corps à corps avec l'objet*, Paris,

L'Harmattan, coll. « Connaissances des hommes ».

POSCHARDT Ulf (2002), *DJ Culture*, Paris, Kargo.

RABARDEL Pierre (1995), *Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains*, Paris, Armand Colin.

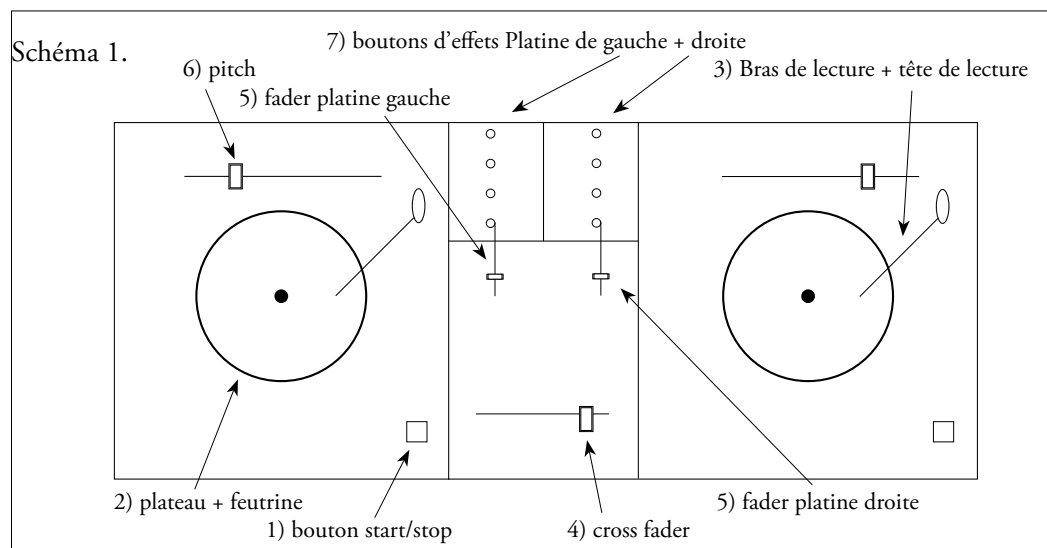
ROUSSELOT Matthias (2001), *Le DJ et son environnement: matériel et méthodes de compositions technos*, mémoire de maîtrise en musicologie, Poitiers.

SHAPIRO Peter & CAIPIRIHNA Productions (2004), *Modulations, Une Histoire de la musique électronique*, Paris, Allia.

*Parachute 107* (2000), ElectroSound, Centre Culturel Canadien de Paris.

*Territoires du Hip-Hop* (2000), Art Press, Hors-série, Paris.

## Annexes





*Légende du schéma 1 :*

- 1) Bouton Start/Stop : mise sous tension des platines.
- 2) Plateau + Feutrine : espace où le disque est posé ; la feutrine sert à éviter le glissement du vinyl sur le plateau.
- 3) Bras et tête de lecture : lecture des sons gravés dans le sillon du disque par frottement du diamant, situé à l'extrémité de la tête de lecture, sur les sillons.
- 4) Cross fader : selon le côté où se trouve le cross, si il est ouvert ou fermé, lecture et diffusion des sons de la platine de gauche ou celle de droite.
- 5) Fader platines gauche/droite : contrôle du volume de la platine de droite ou de gauche ; il peut parfois y avoir un 3<sup>e</sup> fader vertical dans le cas où la table de mixage possède 3 entrées, cette 3<sup>e</sup> pouvant être destinée au branchement d'un micro.
- 6) Pitch : réglage de la vitesse de rotation du plateau.
- 7) Boutons d'effets platine droite/ gauche : rajout d'effets( réverb' par exemple) sur les sons qui sortent de la platine droite ou gauche, ou pour le micro dans le cas d'une table à 3 entrées.

Schéma 2. – *Table de mixage.*

