

VOLUME!

Volume !

La revue des musiques populaires

1 : 2 | 2002

Varia

Sites technologiques, panoramas sonores : les univers esthétiques du rap et de la musique techno

Technological Sites, Sound Panoramas: Comparing the Aesthetics of Rap and Techno

Christian Béthune



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/volume/2418>

DOI : 10.4000/volume.2418

ISSN : 1950-568X

Éditeur

Association Mélanie Seteun

Édition imprimée

Date de publication : 15 novembre 2002

Pagination : 43-58

ISBN : 1634-5495

ISSN : 1634-5495

Référence électronique

Christian Béthune, « Sites technologiques, panoramas sonores : les univers esthétiques du rap et de la musique techno », *Volume !* [En ligne], 1 : 2 | 2002, mis en ligne le 15 mai 2004, consulté le 07 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/volume/2418> ; DOI : 10.4000/volume.2418

L'auteur & les Éd. Mélanie Seteun

éditions seteun



Christian BETHUNE, « Sites technologiques, panoramas sonores (Les univers esthétiques du rap et de la musique techno) », *Volume ! La revue des musiques populaires*, n° 1(2), 2003, p. 43-58.

Sites technologiques, panoramas sonores (Les univers esthétiques du rap et de la musique techno.)

par

Christian BETHUNE

Résumé. Il s'agit de mettre en parallèle d'un point de vue essentiellement esthétique les univers respectifs du rap et de la techno. L'article s'efforce de mettre en évidence comment, à partir de procédés techniques similaires et d'environnements sociologiques comparables, le rap et la techno proposent des réponses poétiques non seulement divergentes, mais quasi symétriques. Cette symétrie, tient semble-t-il à un ensemble de présupposés qu'il faut bien appeler « philosophiques » et que l'article s'efforce de mettre en lumière.

Mots-clefs. *Esthétique — hip-hop — rap — techno — free-party — culture afro-américaine.*

On a volontiers tendance à associer le rap et la musique techno au sein d'une même mouvance esthétique : les approximations « cultures urbaines » dont on est en droit de contester la pertinence :

« *Les cultures urbaines ne peuvent dépasser les ambiguïtés propres à des termes qui sont plus propices à une construction de la réalité qu'à sa description.* » (Hugues Bazin, 2000, p. 40)

Quelques ancêtres communs, l'apparente proximité de leurs dates de naissance respectives – au tournant des années 80 pour le rap, à peine dix ans plus tard en ce qui concerne la techno –, le recours à des techniques de production sonores similaires (sampling, layering, scratching, façonnage électronique et informatique du son etc.), le recrutement citadin de leurs acteurs, et le fait que ces musiques : « renvoient pour une large part aux dynamiques qui traversent la jeunesse », (Editorial *Cultures en Mouvement* n° 21, Octobre 1999) ont pu sembler à certains des éléments suffisants pour prononcer leur appartenance à une même classe d'objets musicaux.

Sites technologiques conquis par quelques flibustiers de la culture, le rap et la techno font à la fois partie de nos paysages urbains, et intègrent à leurs panoramas sonores les éléments recomposés d'une modernité appréhendée à l'aune de leur vision du monde. Laissant échapper des voitures en maraude leurs rythmes échantillonnés de basses profondes, investissant espaces publics, terrains vagues et friches industrielles, les univers sonores du rap et de la musique techno débordent largement les lieux où l'on voudrait les circonscrire et peuplent la ville des échos foisonnants de sa propre modernité, ouvrant des perspectives sur un paysage sonore inquiétant, où fureur et désarroi viennent côtoyer une volonté convulsive de faire la fête.

Sans souscrire à une vision holistique, héritée de la philosophie hégélienne, nous admettons que les productions culturelles sont animées par l'esprit de leur époque, ce qui explique certaines convergences, ne serait-ce parce que, à un moment donné de l'histoire : la technologie met à la disposition de chacun des instruments similaires au moyen desquels exprimer un besoin universel de créer, l'écho des mêmes problèmes de société agite implicitement les consciences individuelles, ou que des informations identiques sont acheminées en direction des individus par les médias. Toutefois ces convergences, propres à l'air du temps, se reflètent de manière spécifique chez les créateurs, surtout lorsque ces derniers sont animés par des conceptions du monde différentes, voire antagonistes.

Horizons poétiques

Le rap entretient une étroite filiation poétique avec l'ensemble d'une culture afro-américaine séculaire dont il revivifie les enjeux (Béthune, 1999). Foisonnante, complexe, souterraine, usant du cryptage et du masque, et développant des stratégies d'évitement dans ses rapports avec l'extérieur, cette culture, ignorée dans son empan ne laisse discerner que l'infime superficie de ses terres émergentes. La culture techno paraît moins impliquée dans ses rapports avec la culture afro-américaine, mais plus encore que le rap elle semble faire proliférer les genres, dont les nuances échappent au grand public. S'il s'agit, dans les deux cas, de réalisations musicales à vocation planétaire, leurs codes implicites et leurs connotations signifiantes nous restent le plus souvent opaques.

Si l'on doit à Africa Bambaataa, éminence grise du mouvement hip-hop et fondateur de la Zulu Nation, d'avoir en partie ouvert la voie de la techno avec son *Planet Rock*, et si l'on s'accorde à reconnaître que ce courant musical a semble-t-il, « commencé à Detroit dans une boîte noire. Noire et homosexuelle. » comme le rappelle, de manière quelque peu abrupte, Georges Lapassade (1999), la filiation afro-américaine de ce courant musical s'avère beaucoup plus discrète. Même si certains fondateurs du mouvement techno affichent, non sans désarroi, une volonté de retour à la négritude (Saunderson, 1998, p.22). On peut bien sûr insister sur la prévalence du rythme, le retour au tribalisme ou sur la vocation festive de la musique techno pour lui reconnaître des racines « africaines », l'affirmation n'est, en soi, pas dépourvue de pertinence, mais quel secteur de la musique échappe aujourd'hui aux harmoniques africains que secrète l'Amérique ?

Afrocentristes affichés dans leur grande majorité, les représentants du hip-hop américain (voire français), ancrés – parfois de manière plus symbolique que réelle – dans les quartiers de l'*inner city* (ou les cages d'escalier de leur té-ci de banlieue), revendiquent avec une jubilation provocatrice (*attitude*), leur statut de « nigger », voire de *motherfucker*. Les instigateurs afro-américains du phénomène techno assument au contraire une vocation de globe-trotters et visent d'emblée un universalisme qui transcende les cultures et enjambe les barrières ethniques :

« Peu importe que je sois noir, blanc, ou n'importe quoi d'autre, je suis un Américain parce que je suis né ici. Mais cela ne se ressent pas trop dans ma musique, parce que si je suis influencé par l'Europe ça confère à ma musique une universalité plus forte. Je ne pense pas que ma musique soit spécifiquement américaine. Et puis en tant que Noir américain, je pense que c'est bien d'être influencé par la musique européenne » (Carl Craig, 1998, p. 60-61)

Une profession de foi de l'un des initiateurs de la techno que l'on aurait du mal à entendre dans la bouche d'un rappeur. Là où la techno prétend idéalement abolir les frontières entre les hommes, le rappeur affirme sa distinction en proclamant sa condition de *nigger* (cf. certains titres d'albums : Tupac Sakur « Strictly for my niggaz » ou certains noms de groupes : « Niggers With Attitude) La techno se veut volontiers universelle, elle refuse de se référer à une géographie culturelle particulière ; le rappeur au contraire parle d'abord au nom de ses proches, de son groupe de pairs (son « posse », de son quartier, de sa ville etc., et sollicite dans une rhétorique explicite, des thèmes poétiques jusque là dissimulés par un masque protecteur.

Cette conscience antagoniste du rapport au monde conditionne les positions esthétiques respectives de ces deux formes divergeantes de cultures citadines.

Technologies et esthétique

La technologie périmé les savoir-faire humains qu'elle incorpore aux machines, administrant du même coup la preuve que des modes de fonctionnement que nous avons l'habitude d'associer à la conscience réflexive, à la raison discursive ou à la subtilité psychologique du sentiment, tiennent en fait à des dispositifs mécaniques, ou du moins à des fonctions qu'il est possible de déléguer à des machines. Avec l'évolution des techniques, chaque jour une part de ce que l'être humain tenait pour son domaine réservé, se trouve ainsi rejetée du côté des animaux machines.

Fort d'une humanité dont il se croyait la manifestation suprême, l'art s'est longtemps cru à l'abri de ce genre d'invasion. Pourtant, avec la mise au point de moyens techniques de (re)production mécanisée de plus en plus sophistiqués, puis l'invention des ordinateurs et l'ère du numérique, cette fatalité – où, dès le début des années 30, Oswald Spengler (1931) discernait à la fois une promesse de grandeur et la menace d'une perte pour l'homme – a désormais fait irruption dans les pratiques artistiques et plus particulièrement musicales.

En prélevant çà et là des fragments sonores que l'on reproduit autant de fois qu'on le souhaite, en les juxtaposant ou en les superposant, après les avoir éventuellement remodelés par le truchement d'un programme informatique, en synthétisant des sons de tous ordres, que l'on collationnera dans des bases de données etc., il est désormais devenu possible de produire de la musique sans instruments, sinon sans outils. La pratique généralisée de l'échantillonnage (sampling), réaménage toute la sémantique musicale qui échappe de ce fait au code établi de la notation.

« En musique la succession des genres, leurs oppositions, comme leurs coïncidences, sont avant tout affaire de syntaxe ou de grammaire. Le sample, quant à lui, définit un changement brutal d'alphabet et de vocabulaire : la note n'est plus l'élément composant. Le phonème de base du sampling est le fragment : cette unité conditionne la reconnaissance d'un ensemble esthétique préexistant tout en le vidant de sa cohérence première. Le sample conserve en niant : il est dialectique » (Gilles Tordjman, 1998).

Matériau prélevé et mis au service de la créativité, le sampling est d'ailleurs tout, sauf un pur et simple duplicata, comme voudraient l'accréditer ceux qui cèdent, à prix d'or, les fragments de leurs réalisations passées aux créateurs d'aujourd'hui. Ce recyclage sonore n'entre pas non plus dans la catégorie polémique du ready-made, car il ne s'agit pas, avec l'échantillon, de vider « l'artiste et l'œuvre de leur contenu intentionnel, émotionnel » (Cauquelin, 1992, p. 73). Le sampling se définit comme un matériau à part entière qui appelle le geste poétique, même s'il en modifie les conditions :

« Ce n'est pas seulement le prendre et le copier. Que va-t-on choisir exactement dans le matériau de base, quel traitement adoptera-t-on dessus : vitesse normale, rapide, à l'envers, avec filtrage, dilatation, compression ? Beaucoup de gestes artistiques découlent du sampling » (Vincent Puig 1998).

Chacun à sa manière le rap, puis la techno, vont incorporer l'échantillon à titre d'élément architectonique, et utiliser toutes les ressources que leur offre la technologie pour élaborer les pièces de leurs constructions sonores. Or, en dépit de ces convergences repérables, culture hip-hop et culture techno ne partagent que peu de points communs. Si l'on a pu invoquer des raisons sociologiques pour rendre compte de leur incompatibilité, le clivage entre rap et techno tient sans doute davantage à des choix esthétiques qu'à elle seule l'appartenance sociale ne suffit pas à justifier. Tout au plus, une fois les positions établies les facteurs sociaux jouent-ils en tant que renforçateurs, frayant ici de nouvelles voies, établissant ailleurs des connexions prévisibles. Il faudrait recourir à des distinctions byzantines pour établir que disons Jay Atkins membre fondateur de l'inaugural *sound of Detroit* de la techno n'appartient pas à la même sphère sociale que, par exemple, Chuck D., maître de cérémonie (M.C.) du sulfureux groupe de rap Public Enemy. Parallèlement, les éruptions raciales qui éclatèrent à la fin des années 60 dans le ghetto Noir de la Motor City, berceau de la techno, n'ont rien à envier à celles qui, à la même époque, ont ravagé les ghettos de la côte Ouest (Watt, Compton, South Central), seconde patrie du rap après le Bronx. Et pourtant, malgré d'épisodiques points de contact, les perspectives esthétiques ouvertes par ces deux univers sonores ne partagent que peu de choses, si ce n'est le consensus sur l'annexion des technologies de pointe à leur pratique.

Beat box versus BMP

Dans la mesure où les clivages sociologiques ne suffisent donc pas à expliquer ce qui sépare le rap de la techno, ce qui concerne les producteurs de ces musiques se vérifie également à propos des consommateurs. On oppose volontiers l'amateur de rap, issu d'un *Lumpenproletariat* urbain au jeune bourgeois branché, fan de techno ; cette vision réductrice ne tient pas à l'analyse. Si les trublions de la jet set s'adonnent volontiers aux joies de la danse robotisée sur le dernier tube techno, dans les boîtes huppées d'Ibiza ou de Berlin, les Yuppies de Wall Street ne dédaignent pas non plus écouter du rap aux rythmes martelés et aux propos explicites (*explicit lyrics*).

À l'opposé de ce recrutement haut de gamme, le public des *free parties*, ces *raves* sauvages, qui de temps à autres défraient la chronique, n'apparaît pas foncièrement différent de celui attribué aux amateurs de rap. Dans un essai révélateur la sociologue Sandy Queudrus (2000) met en évidence, statistiques à l'appui, que l'univers de la *Free-party* est peuplé de déclassés et de laissés pour compte, dont le niveau d'exclusion sociale n'est pas moindre que parmi les adeptes du mouvement hip-hop :

« *Les free-parties sont fréquentées par des jeunes pour l'essentiel issus des milieux populaires et au capital scolaire modeste. Parmi eux, des individus plus déclassés que les autres – des chômeurs – se sont accaparés l'espace festif comme tremplin d'une reconversion sociale. Celle-ci induite par leur champ du possible, est descendante (précarité et illégalisme) : ils ont développé divers rôles (DJ, revendeurs, organisateurs, vente de nourriture, etc.) et d'activité en marge de la vie active traditionnelle qui viennent s'inscrire dans l'économie parallèle.* » (Queudrus, 2000, p. 113).

À quelques nuances près, ce jugement pourrait s'appliquer à nombre d'acteurs impliqués dans la culture hip-hop.

Dans la mesure où nous avons affaire à deux formes d'expressions artistiques, c'est du côté des présupposés esthétiques qu'il convient plutôt de rendre compte de l'opposition qui se trame entre rap et techno. Centrés autour de l'incorporation des machines à leur geste tonitruante, rap et techno abordent la question de façon symétrique.

Schématiquement, la poétique du rap se construit dans la perspective d'une humanisation des artefacts technologiques – dont le personnage du Dr Frankenstein imaginé par Marie Shelley serait l'initiateur –, tandis que la techno centre son univers autour du thème cybernétique – né dès la fin du XIX^e siècle – d'une mécanisation de l'humain (robots androïdes, cerveau artificiel, conscience humaine subjuguée par un dispositif technologique, maîtrise du pouvoir par une

machine etc.). Une perspective que revendique explicitement – comme « *un fil rouge* » du mouvement techno – l'un des pairs fondateur de ce courant :

« *Nous étions et nous sommes toujours restés des gamins qui ne songeaient qu'à s'amuser, mais il y eut une méthode à cette folie, une sorte de fil rouge qui peut expliquer les valeurs de la techno. Nous avons été très influencés par le livre du futurologue Alvin Toffler, *The Third Wave*, qui décrit un monde peuplé par ces cybernautes traversant l'infosphère, où les ordinateurs remplaceraient la société industrielle. Une idée déjà formulée par Kraftwerk. Ce livre a posé les fondations du mouvement* » (Atkins, 1998, p. 18)

L'appropriation de ce thème poétique ne se veut en l'occurrence ni tragique, ni même métaphysique ou philosophique – comme c'est souvent le cas en littérature voire au cinéma – mais, de l'aveu même des intéressés, l'approche se revendique essentiellement ludique. Le maître d'œuvre techno s'amuse – selon la formule bergsonienne – à « plaquer du mécanique sur du vivant ». (Notons que la rédaction du *Rire* de Bergson a été suscitée par le cinématographe, première irruption majeure de la technologie dans la sphère artistique). En substituant des machines sonores aux instruments traditionnels, le musicien prend un plaisir ironique à techniciser l'univers des loisirs humains.

L'architecture sonore d'un morceau de musique techno se compose en effet d'une superposition et d'une juxtaposition de signaux – sonores, et souvent visuels – dont le rôle est d'induire une réponse standardisée parmi la foule des danseurs. Parvenir à accorder le rythme des évolutions sur la piste au débit soutenu de la machine – dont la cadence est exprimée en battements par minute (bpm) – constitue le but recherché par les maîtres d'œuvre de la techno :

« *On assiste via la musique, à un conditionnement rythmique des participants* » (Queudrus, 2000, p. 93).

Le projet poétique ne trouve alors son complet achèvement que si la musique affirme son emprise sur l'assistance et réussit à induire chez les danseurs un béhaviorisme chorégraphique. Réciproquement pour ceux qui évoluent sur la piste, la synchronie s'impose comme une valeur festive. Celui qui en refuse la norme est perçu comme un briseur d'ambiance et volontiers suspecté d'espionnage policier (Queudrus, 2000, p. 94-95) ; la plupart du temps les autres danseurs le fuient ou se liguent contre le gêneur pour l'obliger à évacuer les lieux.

S'il peut paraître inquiétant, le projet esthétique de la techno, dans son ironie, ne manque pas d'intérêt, il nous laisse entrevoir un univers où, par un effet de causalité circulaire, les arte-

facts de la culture technico-scientifique, viennent à leur tour déterminer les comportements humains par le truchement d'une signalétique sonore, visuellement renforcée pour en accentuer l'impact (spots couleur, stroboscopes, flash laser, etc.) :

« *Les gestes sont simples, carrés, géométriques (...). Le rythme ultra rapide du hard-core leur donne un caractère saccadé et haché que les stroboscopes viennent renforcer à outrance. Les sonorités musicales s'enfoncent en vrille dans les chairs et les esprits qu'elles semblent torturer. Les corps se tordent et se plient, les doigts tendus se crispent, les paupières se ferment et les faciès grimacent.* » (Queudrus, 2000, p. 94).

Un monde alarmant où les machines programmées s'assurent le contrôle des consciences. Mais ici, la dimension ludique du projet, revendiquée par ses initiateurs, désamorce en partie l'inquiétante étrangeté du thème et dédramatise sa mise en scène. Il ne s'agit en l'occurrence ni d'évoquer la fatalité d'un avenir menaçant, ni de rivaliser avec les machines ou d'en contester le domaine, mais de se laisser ravir (tel est bien l'un des sens du verbe anglais *to rave*) par ses cadences rigoureusement calibrées en bpm. Que l'on soit producteur de musique ou « teufeur », on fait cela *pour le fun*. Derrière la trépidation des danseurs, subjugués par le rythme, le niveau sonore, et les jeux de lumières, se profile la figure emblématique du musicien manipulateur, réactivation festive du mythe, tenace en esthétique, de l'artiste prométhéen s'affirmant comme *deus ex machina*.

La conduite de ce projet passe par une instrumentalisation radicale du corps, obtenue grâce à la complicité des participants. L'ingestion (ou l'inhalation) massive de substances psychotropes, parfois naturelles, mais le plus souvent de nature chimique (MDMA plus connus sous le nom d'*ecstasy* et ses diverses variantes, Kétamine – à l'origine un anesthésiant vétérinaire –, LSD, etc.), opère un rôle déterminant dans le conditionnement des individus ; elle permet de façonner l'esprit afin de le rendre réceptif à l'emprise musicale. La dilection pour le *piercing*, volontiers affichée chez les adeptes, va encore souligner l'invasion de l'artefact à l'intérieur de l'organisation biologique. Davantage qu'un « signe de reconnaissance tribal », comme on l'a parfois entendu dire, le *piercing* se fait estampille métallique de la machine sur le corps, en ses endroits les plus exposés (nez, lèvres, sourcils, langue, menton...) ou les plus secrets (mamelons, nombril, scrotum, verge, lèvres vaginales...) et devient indice d'allégeance au programme esthétique de mécanisation de l'humain. Aux métaux précieux or ou platine pourtant bien tolérés par l'organisme, l'adepte du *piercing* préférera un métal ou un alliage technologiquement connoté : inox, acier chromé, et surtout titane. La fête qui a commencé comme un jeu distancié, source d'expériences esthétiques et sociales – et qui le reste pour la plupart – aboutit, chez les plus

engagés dans ce projet, à une célébration glauque où le corps, inlassablement mis à l'épreuve, délabré par l'accumulation des excès (drogue, fatigue, bruit...), mutilé par les appropriations symboliques qui tournent mal (dépendance, affaiblissement des résistances, infection, contamination, voire déchirure des tissus), n'a d'autre solution que de s'accrocher, dérisoire, à ce qui de façon précaire subsiste encore de lui :

« *Les paramètres de bonne santé sont principalement déduits des stigmates corporels visibles (...) dont l'individu se sert pour juger de son propre état physique. La mise en place de ces critères relève d'un principe de nivellement par le bas. Ainsi, ce qui compte par exemple c'est d'avoir encore des dents ou d'avoir encore des joues. De ne pas avoir de séquelles trop visibles, trop impressionnantes. Ce qui importe donc, c'est ce qui reste – auquel on se raccroche – et non pas ce que l'on a perdu* » (Queudrus, 2000, p. 67).

Un risque de dérive commun à tous les jeux de rôle.

Par contraste le rappeur exhibe volontiers la musculature travaillée d'un corps dont il prend soin. Étalage virile des muscles saillants ou exposition sensuelle des chairs dénudées, attitudes provocantes de défi, de menace ou de triomphe, affichées de manière emblématique..., la présence physique du corps s'impose, hyperbolique, sur les pochettes des albums de rap. Lorsque en revanche le corps figure sur un album de techno, l'image en est presque toujours délibérément altérée : anamorphose, flou, décoloration, image en négatif, corps tronqué ou recomposé par un montage etc.

Mais l'opposition ne s'arrête pas à cette mise en image du corps. Dans son principe le hip-hop est une culture de l'individuation physique, revendication d'un sujet qui oppose son humanité plastronnante à la froideur des machines. C'est pourquoi dans le rap la voix reste essentielle, et pas seulement dans la dimension musicale de son grain ou de son timbre, ni dans la précision rythmique de son *flow* – mais également pour la pertinence du sens qu'elle prétend véhiculer, pour son aptitude à nous raconter une histoire. De plus, tant sur le plan musical que dans sa volonté de signifier quelque chose, avec le rap, la voix se donne toujours à entendre comme incarnée dans le corps dont elle procède de façon explicite. Secondaire dans la musique techno la plus radicale (*hard core*), la voix humaine se refuse à manifester la présence du corps

« *La musique des sons invisibles s'est dans la majorité des cas donnée à entendre comme musique des voix délocalisées, des voix sans lieux, des voix absentes. Une franche ligne de partage sépare les musiques dont les acteurs physiques sont des personnes (instrumentistes et chanteurs), des musiques dont les acteurs physique sont des machines* » (Kihm, 1998, p. 21).

Lorsque le musicien techno utilise la voix humaine, celle-ci sert d'abord à piéger les esprits dans une démarche de capture physique et mentale :

« *Les voix sont importantes pour amener le plus de gens vers cette musique. Cela dit une fois que je les ai attirés dans mes filets je n'ai peut-être plus besoin de continuer* » (Atkins, 1998, p. 16)

Délibérément réduite à la simple émission sonore, la parole, désincorporée et désarticulée ne se veut pas le véhicule d'un *logos* mais simple résonance d'une *phônê* sans message et, s'il arrive que l'on identifie ça et là un mot, voire une phrase complète, cette trace audible de langage perd rapidement sa portée signifiante dans l'itération et les déformations acoustiques auxquelles on la soumet. D'une façon générale, Emmanuel Grynszpan y insiste (1999, p. 9, 26, 32-35, 47, 70), la musique techno – particulièrement dans le *hardcore*, sa forme la plus radicale – construit son esthétique sur un déficit de parole. Lorsqu'il apparaît, le langage articulé n'est plus en l'occurrence l'indice d'une conscience autonome qui se pose : en s'intégrant aux autres « voix » superposées dans la matière sonore, la parole humaine devient un simple rouage de cette polyphonie machinée. C'est pourquoi on ne saurait entendre dans la musique techno une résurgence du baroque : nous sommes en effet à cent lieux de l'univers réfracté des monades Leibniziennes que Gilles Deleuze (1988) avait en son temps décelées dans les plis du baroque, contrairement au jazz, la techno, si complexe soit-elle, reste, conformément à ses propres vœux, une musique démontable.

Dans le rap, au contraire, le Maître de Cérémonie (et c'est effectivement lui qui entend rester maître du jeu), pose son *flow* en collaborant et en s'opposant à la fois aux constructions sonores du Disc Jockey (DJ) ; d'un point de vue musical, la relation se noue ici sous le signe de l'antiphonie. Un concept musical largement étranger à la techno, absence significative qui l'éloigne précisément de l'esthétique afro-américaine, tant cette dernière relève de ce que Guy-Claude Balmir (1982) appelle « l'antiphonation nègre », notion qui fait référence à la nature foncièrement « responsoriale », non seulement de la musique, mais de la plupart des pratiques culturelles et sociales africaines et afro-américaine, et qui rend très perméable la frontière entre l'artiste et son public.

On pourrait prolonger cette analyse en direction des bruits concrets (réels ou électroniquement simulés) dont le rap et la techno font tous deux largement usage.

Le rap importe ces sons à titre de bruitages faisant explicitement référence à une situation possible ; manière d'inscrire la fable dans un environnement, réaliste, de replacer la scène dans son contexte sonore, et conférer au propos une valeur testimoniale. La musique techno, en revan-

che, extirpe de leur gangue événementielle les bruits du monde qu'elle incorpore à sa texture ; elle décontextualise, et s'apparente en cela à une écriture, bien que, sur d'autres points, elle rompt avec la tradition scripturale propre à la musique savante occidentale (Grynszpan, 1999 p. 15, 19, 70). Par exemple : un coup de feu retentit sur *King of the beats* produit par Aphrodite (Album « Techno Parade 2000 » Sony Music Media), l'explosion, la trajectoire sifflante de la balle, l'impact du projectile sont à la fois très présents sur le plan sonore et volontairement détachés de toute trame narrative. S'établit dès lors un décalage significatif entre la référence qui se dessine dans l'esprit de l'auditeur sans se réaliser dans la logique de la diégèse musicale. L'approche se veut donc diamétralement opposée à celle adoptée par le rap dans son usage poétique des appareils électroniques et sa pratique scénographique du bruitage.

Tandis que le rappeur rivalise avec la machine, face à laquelle il cherche à imposer son individualité, dans le projet esthétique de la musique techno, le DJ vise la contamination machinale des attributs substantiels de la nature humaine.

L'homme défiant la machine, et cherchant à s'affirmer face à sa puissance aveugle, nous renvoie en fait, avec le rap, à un thème récurrent de la culture afro-américaine, qu'illustre la légende de John Henry (Béthune, 2000). L'histoire se situe durant le percage en 1870 du Big Bend Tunnel, sur la ligne chemin de fer Chesapeake & Ohio. Ouvrier piqueur de son état (*steel driving man*), John Henry, aurait fait le pari de rivaliser avec une excavatrice à vapeur – nouvellement mise au point – et serait mort d'épuisement après avoir remporté son défi.

John Henry would drive down eleven solid steel / John Henry a enfoncé la barre à mine de onze pouces
While the steel driver was drivin' down ten, ten / Mais l'excavatrice n'a réussi que dix, que dix
 Furry Lewis, *John Henry the steel driving man* Memphis, 22 septembre 1929 cité in
 Levine, 1978, p. 425.

Or, c'est précisément la part d'humanité, étrangère à la machine qui va permettre à John Henry de s'affirmer publiquement face à l'engin au prix de son trépas. Chantées (blues, ballades) ou racontées (contes, *toasts*), toutes les versions de cette fable épique insistent sur la nature humaine de l'ouvrier John Henry :

Tomorrow at sunrise / Demain à l'aube
I'm goin' be a natural man (bis) / Je serai un homme au naturel (bis)
Going take dat hammer drive dat / J'vais empoigner c'marteau, et enfoncer c'te
Spike fastest in de land » / Mèche plus rapidement qu'tout l'monde.
 (Levine, 1978, p. 424; je souligne)

John Henry est d'ailleurs décrit avec l'ensemble des repères sociaux qui s'attachent à la condition d'être humain : dans plusieurs versions de la légende le héros est décrit au sein de son environnement familial (parents, femme(s), enfant(s)), et le récit, en évoquant la petite enfance du personnage, insiste régulièrement sur la fatalité de son destin héroïque :

John Henry was a newborn baby, / John Henry n'était qu'un nouveau né
Sittin' down his mama's knee / Assis sur les genoux de sa mère
Said "That big bend tunnel on that C&O road / Il dit : "C' tunnel de la Grand Courbe sur la voie C&O
Is gonna be death of me, Lord, Lord / Va être ma mort, Seigneur, Seigneur
 (...)
John Henry had two woman / John Henry avait deux femmes
One was named Mary Magdalene / L'une s'appelait Marie-Madeleine.

John Henry par Huddie Ledbetter et Sonny Terry New York, 1943.

En effet, même si dans la quasi totalité des versions du récit – et à ma connaissance, l'ensemble des versions qui nous sont parvenues sous forme de blues – John Henry, épuisé par son duel, finit par rendre l'âme, laissant le dernier mot à la machine, jamais le héros n'abdique cette nature d'homme qui le caractérise face à la force aveugle de la vapeur. L'issue fatale de la confrontation constitue même une façon pour le héros de manifester son humanité. Sa condition de mortel le différencie radicalement de la machine et confère une perspective humaniste au défi qu'il lance à l'engin.

« *John Henry told the people* / John Henry a dit aux gens :
 "***You know that I am a man*** / Vous savez que je suis un homme
I can beat all the traps have ever been made / Je peux affronter toutes les inventions
 (littéralement tous les dispositifs qu'on a pu fabriquer)
Or I'll die with a hammer in my hand / Ou alors je mourrai un marteau à la main
Die with a hammer in my hand" » / Je mourrai un marteau à la main" »
 (cité par Levine, 1978, p. 426 ; je souligne)

Notons la juxtaposition de formule : *I am a man/I can beat all the traps*. En substituant le pronom personnel « I » au pronom relatif attendu « Who », le sujet John Henry prend à lui seul en charge le refus de l'entière espèce humaine de se laisser damer le pion par une mécanique ; il montre, au péril de sa vie, comment rester humain face à l'invasion des objets techniques.

On reconnaîtra dans la pratique du *human beat boxing*, chère aux rappeurs les échos de cette rivalité séculaire, mise en scène par la culture Noire. Parallèlement à l'introduction des boîtes à rythmes électroniques aux pulsations (*beats*) numériquement étalonnées, les rappeurs ont en effet mis au point une pratique mimétique dans laquelle il s'agit pour le musicien de reproduire le fonctionnement des boîtes à rythmes électroniques en sollicitant la résonance de sa cavité buccale. Ce type de compétence n'est pas nouveau dans la culture afro-américaine. À l'instar des esclaves qui, dans le but de contourner l'interdiction de détenir des tambours, développèrent, dès le XVIII^e siècle, des savoirs faire transformant le corps entier en caisse de résonance pour générer les figures rythmiques indispensables à la danse – qu'elles aient nom : « *patting* », « *juba* », « *hand jive* », ces pratiques sonores furent, dans la mesure du possible, tenues hors de la curiosité des Blancs. –, les rappeurs ont inventé la pratique du *human beat boxing* comme palliatif à la pénurie financière qui leur proscrivait l'acquisition des appareillages électroniques idoines. Forts de l'expérience acquise, ces derniers ne tardèrent pas à convertir l'expédient en un élément original de leur poésie sonore. Une attitude proche, en l'occurrence, de celles des jazzmen convertissant en instruments de musique des objets de récupération (jugs, planches à laver, boîtes de cigare, etc.). Allant plus loin, certains rappeurs se plaisent, comme le fit au siècle avant-dernier John Henry de l'excavatrice, à défier les machines sur leur propre terrain, dans la plus pure tradition agonistique afro-américaine (cf. Béthune 1998 et 1999, p. 67 à 83). C'est le cas de l'étonnant Rahzel, capable non seulement de provoquer de la bouche des déluges rythmiques, mais simultanément de scander quelque chose en exhalant les paroles par le nez. Présentée à la manière des matches de boxe américains (on notera au passage l'homophonie avec le terme de *beat box*), certaines des prestations, de celui qui se présente comme le « maître des bruits » tournent à la confrontation débridée avec l'ordinateur (« *Make The Music 2000* » MCADE 11938/Universal).

La place de Mercure

Rejetés souvent avec mépris par une intelligentsia élitiste dans la sphère dérisoire des produits de l'industrie culturelle – fustigée naguère par Adorno – ni la techno ni le rap ne bénéficient à ce jour d'une véritable curiosité esthétique. Accusés en bloc de commercialisme, on voue de façon péremptoire ces pratiques à une sorte d'inanité sonore qui, à des fins de paix sociale, s'attire un intérêt aussi condescendant qu'épisodique de la part des « intervenants sociaux ».

Ceux-là mêmes qui dénoncent une musique commerciale, oublient que certains produits culturels, conçus à l'origine en tant que réalisations purement alimentaires, sont désormais trai-

tés comme des « monuments » de notre culture : c'est le cas par exemple des œuvres de Rabelais, convaincu de passer à la postérité pour... ses traités médicaux ! Nombre de ceux qui s'offusquent des sommes engrangées par les rappeurs ou les musiciens techno – ce qui en l'occurrence est rarement le cas – sont souvent maintenus à l'abri du besoin par d'importantes subventions d'État, et par un système arbitraire de commandes publiques (Rochlitz, 1994 et Cauquelin, 1996) qui confine parfois au clientélisme. Une menace qui pour l'instant épargne encore « l'electro groove » comme la culture hip-hop.

Maintenus en état de vie artificielle par les pouvoirs en place auxquels ils doivent leur subsistance, nombre d'artistes « sérieux » qui prêchent la pureté économique des œuvres n'ont pas toujours conscience de la menace de fossilisation institutionnelle qui pèse sur leur art. Et, s'il arrive aux rappeurs et aux musiciens techno de se rendre aux arguments sonnants et trébuchants des grandes compagnies discographiques, ils ne cessent pas non plus de jouer de mauvais tours à ces majors et de les prendre ironiquement au piège de leur propre affairisme : créant ici un label autonome, que l'on revendra éventuellement à prix d'or, une fois venu le succès auquel personne ne croyait ; obligeant là une grande compagnie – comme le fit naguère Ice T. pour la Warner avec son célèbre *Cop Killer* – à publier une production en désaccord avec les orientations consensuelles de sa politique grand public etc. :

« Le rap fait vaciller l'industrie du disque à partir de ses propres préceptes. Si le rap permet de vendre beaucoup il est en même temps dangereux pour l'industrie du disque prise à son propre jeu d'incitation à la consommation » (Guibert, 2000, p. 58).

Si les majors disposent d'une emprise non négligeable sur les artistes, elles doivent en retour accepter certaines exigences de la part des créateurs, sous peine de passer à côté d'un courant potentiellement juteux. Emmanuel de Buretel, PDG de Virgin le reconnaît implicitement :

« Comme en surf si une maison de disque rate une vague elle ne peut la rattraper » (cité in Chiappa, 2000, p. 37).

Dans un tel dispositif, exigences artistiques et contraintes financières ne cessent de se renvoyer mutuellement la balle.

Admettre la nature esthétique du rap et de la techno, implique que l'on renonce à certains pré-supposés hérités de la tradition philosophique, que ces musiques font voler en éclats, au premier rang desquels le désintéressement de « la finalité sans fin » chère au kantisme et à ses dérivés. S'il ne fait aucun doute que les rappeurs et les musiciens techno, tout comme leur

public soient animés d'intérêts exogènes, jugés incompatibles avec le seul « jugement de goût », ces intérêts ne sont toutefois pas séparables d'incontestables préoccupations esthétiques dont la philosophie de l'art doit impérativement apprendre à dénouer l'écheveau. Si, comme l'affirme John Dewey : « L'expérience esthétique est toujours plus qu'esthétique » (1987, p. 329.) ; en d'autres termes, si l'œuvre d'art cède une partie de son immanence, que la philosophie voudrait jalousement lui conserver à des fins propres, il est temps de renoncer à l'illusion métaphysique d'un art en soi et, par conséquent, à l'idée de jugement de goût pur. Mais ici la pertinence d'une démarche conceptuelle achoppe à l'idéologie d'une position où se figent les enjeux de pouvoir.

Bibliographie

- COLLECTIF : « D'où vient le son » Table ronde réunissant Jean- Jacques Perrey pionnier en matière de tripatouillages space pop (sic) ; Vincent Puig Directeur de la valorisation à l'IRCAM ; Boombass, Laborantin drivant la Funk Mob, Sinclair, Solaar, Cassius (resic) ; Khéops DJ du groupe de rap I Am ; Christophe Miossec, Fondateur du groupe Folk/Rock Miossec in *Technikart* n° 20, mars 1998, p. 58-59.
- ATKINS, Juan, entretien in *Trax*, « L'histoire de la techno par ceux qui la font en 23 entretiens exclusifs » hors-série n° 4, 1998, p. 16-19.
- BALMIR, Guy-Claude, *Du chant au poème*, Paris 1982 Payot.
- BAZIN, Hughes « Hip-hop, le besoin d'une nouvelle médiation politique » in *Mouvements*, n° 12, novembre/décembre 2000, La Découverte.
- BETHUNE, Christian, « La rue, la parade et l'agôn » in *L'esthétique de la rue* actes du colloques d'Amiens de juin 1994, Paris, 1998, L'Harmattan.
- BETHUNE, Christian, *Le rap, une esthétique hors la loi*, Paris, 1999, Autrement.
- BETHUNE, Christian, « Technologie et savoir-faire humain » in *Art Press* hors-série « Territoire du hip hop », Décembre 2000.
- CHIAPPA, Christophe, « Du cash au cash-flow » in *Art Press* hors-série « Territoire du Hip hop », Décembre 2000.
- CAUQUELIN, Anne, *L'Art contemporain*, Paris, 1992, PUF.
- CAUQUELIN, Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Paris, 1996, Seuil.
- CRAIG, Carl, entretien in *Trax* « L'histoire de la techno par ceux qui la font en 23 entretiens exclusifs », hors-série n° 4, 1998, p. 60-63.
- DEWEY, John, *Art as experience: The Latter Works, 1925-1953*, vol. 10 (1934), Southern Illinois University Press, 1987.
- DELEUZE, Gilles, *Le pli Leibniz et le baroque*, Paris, 1988, Minuit.

- GRYNSZPAN, Emmanuel, *Bruyante Techno, réflexion sur le son de la free party*, Mélanie Séteun, Nantes, 1999.
- GUIBERT, Gêrôme, « L'éthique hip hop et l'esprit capitaliste » in *Mouvements* n° 12, novembre décembre 2000, La Découverte.
- HARTNOLL, Phil, entretien in *Trax*, « L'histoire de la techno par ceux qui la font en 23 entretiens exclusifs » hors-série n°4, 1998.
- KIHM, Christophe, « Evolution n'est pas révolution » in *Art Press* hors-série n°19 « Techno, anatomie des cultures électroniques », 1998.
- LAPASSADE, Georges, « Deux manières d'être au monde » in *Culture en Mouvement*, n° 21, octobre 1999.
- LEVINE, Lawrence, *Black Culture & Black consciousness*, 1978, Oxford University Press.
- QUEUDRUS, Sandy, *Un maquis techno. Modes d'engagement et pratiques sociales dans la free-party*. Mélanie Séteun/irma, Nantes, 2000.
- ROCHLITZ, Rainer, *Subvention et subversion*, Paris 1994, Gallimard.
- SPENGLER, Oswald, *L'homme et la technique* (1931), traduction Anatole A. Petrowsky, 1958, Gallimard/idées.
- SAUNDERSON, Kevin, entretien in *Trax* « L'histoire de la techno par ceux qui la font en 23 entretiens exclusifs », hors-série, n°4, 1998.
- TORDJMAN, Gilles, « Sept remarques pour une esthétique du sample » in *Technikart* n° 20, mars 1998, p. 58-59.

N.B. En ce qui concerne les paroles des Blues on pourra consulter le site <http://blueslyrics.tripod.com> et lancer une recherche thématique « John Henry ».

Docteur en philosophie, Christian Béthune est enseignant. Il a publié un « *Charles Mingus* », Parenthèses, 1989, un « *Sidney Bechet* », Parenthèses, 1997, « *Le rap une esthétique hors la loi* », Autrement, 1999, et vient de faire paraître « *Adorno et le jazz* », Klincksieck, 2003.

e-mail : christian.bethune@wanadoo.fr
