

# **Futur Recyclé**

*Du recyclage dans la musique pop*



**Paul Brillard**

Directrice de recherche : Mme Françoise Parfait

Master 2 : Design, Médias, Technologie / Spécialité : Arts & Médias Numériques

UFR04 : Arts Plastiques & Sciences de l'Art / Université Paris 1 : Panthéon-Sorbonne

Année 2013-2014



## ***Résumé***

*Ce mémoire a pour ambition d'interroger les formes de recyclage dans la musique pop contemporaine. Il vise à donner des possibilités de compréhension à la forte influence du passé sur les créations actuelles, et d'en proposer des alternatives. Son élaboration s'est opérée dans le but de servir une pratique, présentée ici à l'état d'ébauche, qu'il serait approprié de prolonger dans le cadre de recherches ultérieures.*

## ***Mots-Clés***

*musique pop, recyclage, nostalgie, rétro, passé, présent, futur, archive, tri, histoire, obsolescence, numérique, technique, digiculture, internet, hyperréalité, science-fiction, atemporalité, citation, sample, simulacre, remake, rétrotype, hantologie, postproduction, modernité, postmodernité, archéomodernisme, régénération, automatisations, illimitation, limite, authenticité, avant-garde, innovation, dissidence.*



## - REMERCIEMENTS -

En préambule de ce mémoire,  
je tiens tout d'abord à adresser mes plus vifs remerciements à

Madame Françoise Parfait,

qui m'a soutenu tout au long de mon travail.

Ces remerciements s'étendent également  
aux autres enseignants qui ont animé cette année universitaire :

Mme Aline Caillet

Mme Annie Gentes

M. Pierre-Damien Huygue

M. Gilles Tiberghien

Enfin, je remercie l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle et  
Télécom ParisTech pour leurs précieux enseignements,  
ainsi que ceux et celles qui ont apporté leur généreuse contribution  
à l'élaboration de ce travail de recherche.



<b>INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
---------------------	----------

## **CHAPITRE 1**

### **L'atemporalité d'un présent sans futur**

<b>I. Le XXIème siècle, une ère rétro</b>	<b>5</b>
1. Etat des lieux	6
2. De la nostalgie	7
3. Ressusciter la musique objet	10
<b>II. Internet et les voyages temporels</b>	<b>13</b>
1. L'anarchie Youtube	14
2. Le mp3 : pour la liberté d'être inattentif	16
3. Vers l'engloutissement?	17
<b>III. L'obsolescence du futur</b>	<b>21</b>
1. De la science-fiction post-apocalyptique à l'« hyperréalité »	22
2. Futurs du passé et « rétrotypes »	24
3. Décadence de l'Empire Occidental et nouvelles percées pop	28

## CHAPITRE 2

### Recycler son passé dans une quête d'innovation

<b>I. Samples et simulacres</b>	<b>33</b>
1. Le « <i>sampling</i> », une culture mainstream du spiritisme	34
2. L'art de faire le tri	36
3. L'« hantologie » : ramener le passé dans notre présent	39
<b>II. La « postproduction » : pour l'appropriation des formes</b>	<b>43</b>
1. Donner une valeur positive au « <i>remake</i> »	44
2. Le patrimoine artistique comme marché aux puces	47
3. La fin de l'entité d'auteur	50
<b>III. Vers l'« archéomodernisme »?</b>	<b>53</b>
1. Reconstruire un sens à l'histoire	54
2. La Modernité, une source impérissable?	56
3. Régénérer la notion d'« avant-garde »	58

## CHAPITRE 3

### Sortir de la conduite du recyclage

<b>I. Se libérer de l'automatisation technicienne</b>	<b>63</b>
1. La composition sous domination numérique	64
2. La création aseptisée	66
3. Pour la « volution »	68
<b>II. S'assigner des limites pour s'en émanciper</b>	<b>71</b>
1. L'illusion fantasmatique de l'illimité	72
2. L'émancipation par l'autolimitation	74
3. Retrouver de l'authenticité	76
<b>III. Etre dissident de tout</b>	<b>79</b>
1. Chercher le bruit numérique	80
2. Désautomatiser la voix humaine	82
3. Une proposition	84
<b>CONCLUSION</b>	<b>87</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>89</b>



## - INTRODUCTION -

Nous vivons dans une époque où la culture populaire semble obsédée par son passé. La commémoration de moments révolus prend le pas sur la construction de notre avenir. Le commencement du XXIème siècle marquerait l'ère où la nostalgie guiderait la création. Cette avancée à reculons pourrait s'expliquer par un fort pessimisme des occidentaux vis-à-vis de leur futur, dont le portrait se fait chaque jour de plus en plus sombre. Et si nous tournons le dos à la postérité, notre présent en pleine crise ne nous paraît pas plus hospitalier. Le passé serait alors le plus agréable des refuges. Empreint des mythes de la Modernité, ses promesses, aujourd'hui fantasmées, paraissent plus séduisantes que notre réalité. Mais si le retour dans le passé se fait dans notre imaginaire, il se réalise également au travers de nos pratiques. Le regret des temps antérieurs a pris une nouvelle ampleur à l'ère d'Internet. L'usage de cette puissance de stockage illimitée donne accès à une nouvelle dimension temporelle, où passé, présent et futur se confondent. La digiculture, environnement de réseaux, fait de l'archive la source première de l'inspiration, tout en lui conférant une possibilité de réexploitation. Le recyclage, qui permet de réintroduire une forme déjà créée dans une nouvelle production, est devenu l'apanage des années deux-mille rétromaniaques.

La musique populaire, dans l'ensemble de ses expressions (des genres dits « grand public » aux styles plus en marge), défend une nouvelle définition de la création comme art de la citation et du détournement. La pop d'aujourd'hui est le collage revendiqué de fragments de notre passé. Certains artistes laissent à penser que tout aurait déjà été produit, il s'agirait désormais pour eux de postproduire. Recycler serait donc à la fois la conséquence logique d'un état de fait, et le fruit d'une revendication. Dès lors, plusieurs théories se font face. On distingue les artistes

prônant la réutilisation totale et décomplexée de l'histoire comme matière brute, et les compositeurs privilégiant une réappropriation plus morale, respectueuse du passé, et légitimée par un impératif de régénération civilisationnelle. Néanmoins, les pratiques de recyclage dans la pop contemporaine ne semblent pas être entièrement conscientes et volontaires. L'acte de composition est de plus en plus tributaire de l'outil numérique, qui participe activement à la standardisation des productions. Si le home studio virtuel, contrairement aux studios d'enregistrement réels, se targue de déployer une technique illimitée, on observe, paradoxalement, que les créations numériques sont extrêmement similaires entre elles et récurrentes dans leurs caractéristiques sonores. Le fantasme de l'illimitation engendre une normalisation de la création, qui se répète davantage qu'elle n'innove.

Dès lors, à travers ce travail de recherche, nous allons tenter de comprendre pourquoi le passé a une emprise si importante sur la musique pop du XXIème siècle. Que traduit alors cette tendance au recyclage? Comment agit-elle sur notre façon de créer? Est-il possible de s'en émanciper?

Nous analyserons, au sein d'un premier chapitre, en quoi notre présent, atemporel, n'envisage plus son futur. Puis, dans un second chapitre, nous nous intéresserons aux formes de recyclage et à leur capacité créatrice. Enfin, dans un troisième chapitre, nous tenterons de définir des possibilités d'émancipation face à cette conduite du recyclage.

Un CD-ROM (placé à la dernière page) contenant l'ensemble des pistes musicales et vidéoclips mentionnés lors de cette étude permettra l'illustration sonore de nos propos et l'affirmation de nos idées.

# CHAPITRE 1

## **L'atemporalité d'un présent sans futur**



## I. Le XXIème siècle, une ère rétro

« C'est dans ce vide, que refluent les phantasmes d'une histoire passée, la panoplie des événements, des idéologies, des modes rétro – non plus tellement que les gens y croient ou y fondent encore quelque espoir, mais pour simplement ressusciter le temps où *au moins* il y avait de l'histoire<sup>1</sup> [...]. »

La musique pop des années deux-mille est plus que jamais tournée vers son histoire. Elle semble avancer à reculons, en puisant son inspiration dans les moindres méandres de son passé. Ses artistes construisent leurs oeuvres sur ce sentiment de nostalgie, et ses consommateurs cherchent à tout prix à ranimer l'authenticité d'un art que le numérique a entièrement redéfini. Est-ce là l'ère du « vide », annoncée par Jean Baudrillard? Il convient, pour tenter de répondre à cette question, de faire un état des lieux de ce siècle rétro. Il faut chercher à comprendre en quoi la nostalgie est devenue maîtresse de nos actions, et de nos besoins.

---

<sup>1</sup> BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p.70.

## 1. Etat des lieux

L'obsession du passé, voilà ce qui caractérise notre époque contemporaine. Nous construisons notre culture populaire davantage en regardant derrière nous, dans le « rétro- »viseur, plutôt que devant nous. Cela se ressent dans notre goût très prononcé pour les commémorations. Nous sommes friands des reformations de nos groupes cultes et surconsommons leurs albums hommages, leurs coffrets, leurs concerts anniversaires... ce qui permet à la musique d'hier d'être en meilleure santé que celle d'aujourd'hui. Le critique rock anglais Simon Reynolds parle d'un phénomène de « rétromania<sup>2</sup> », propre au XXIème siècle, dont les dix premières années auraient été « la décennie du *Re*<sup>3</sup> ». L'ère pop des années deux mille ne serait qu'une rétrospective perpétuelle, faite de « re- »vivals, de « ré- »éditions, de « re- »makes, de « re- »mixes, de « re- »enactements... On ne fait plus de musique pop, on la « re- »fait. La sensation d'avancer s'est estompée à mesure que s'est écoulée cette décennie. Chaque année, des groupes « mythiques » se sont reformés pour réapprovisionner leurs comptes en banque (Police, Led Zeppelin, Pixies...) ou pour relancer leur carrière discographique en produisant un nouvel album (Devo, My Bloody Valentine, Iggy Pop and the Stooges...). Les sorties de biographies, mémoires, biopics et numéros souvenirs de magazines se sont multipliées. Les années deux mille semblent être un assemblage de toutes les décennies pop précédentes, un archivage compressé de styles et de tendances passées, remettant en cause l'essence même du présent en tant qu'époque pourvue d'une identité et d'un esprit qui lui sont propres.

Mais s'il y a bien un art, par excellence, qui doit se conjuguer au présent, c'est la pop. Appartenant depuis ses débuts à la sphère de la jeunesse, comment peut-elle

---

2 REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

3 *Ibid.*

être « rétromaniaque »? On aurait tendance à dire que les jeunes ne sont pas censés être nostalgiques, encore moins d'une époque qu'ils n'auraient pas connue ; d'autant plus que la nature première de la pop réside dans l'exhortation « ici et maintenant », qui signifie à la fois « vis comme si demain n'existait pas » et « affranchis-toi du passé ». C'est dans ce lien qu'entretient la musique pop avec la nouveauté et l'instant présent que réside sa capacité incomparable à distiller l'ambiance d'une époque, à lui donner une « couleur ». Mais aucun mouvement musical fort ne semble avoir porté les années deux-mille. S'il y a eu certaines formes d'innovations créatives au sein du paysage pop de ce début du XXIème siècle, on ne peut que parler de micro-tendances, sous-genres et recombinaisons stylistiques. Le radicalisme des années soixante psychédélices, des années soixante-dix post-punk, des années quatre-vingts hip-hop et des années quatre-vingt-dix techno n'est plus : « les années deux-mille ont une saveur différente<sup>4</sup>. »

## 2. De la nostalgie

Le concept de nostalgie, tel que nous l'appréhendons aujourd'hui, a connu un changement sémantique intéressant. Venant du grec « *nóstos* » (le retour), et « *álgos* » (la tristesse, la souffrance), il désignait à l'origine le mal du pays des expatriés, navigateurs et autres voyageurs. Ainsi, le désir du retour auquel renvoie initialement la nostalgie est spatial, et non temporel : ses syndromes naissent du déplacement. La nostalgie était donc un mal guérissable puisqu'il existait un remède pour la dissiper : embarquer dans le premier navire pour retourner auprès des siens. Mais dans sa définition moderne, la nostalgie est devenue un sentiment de regrets des temps passés, auxquels on associe *a posteriori* des sensations

---

4 REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

agréables. Elle est désormais incurable, seul un voyage temporel permettrait d'en guérir. S'il est évident que l'on puisse attribuer ce changement sémantique à la banalisation et la généralisation de la mobilité mondiale, il semble que ce soit aussi la réaction face à un monde subissant des changements toujours plus effrénés. Les transformations économiques, les innovations scientifiques et les évolutions socioculturelles de la Modernité signifiaient toutes que pour la première fois, le monde dans lequel on finissait ses jours était radicalement différent de celui qui nous avait vu naître. Et cela ne s'est qu'accentué.

La nostalgie pop traduit cette volonté de retrouver des « référentiels perdus<sup>5</sup> », familiers ou non, puisqu'on peut être nostalgique par procuration. Un jeune issu de ce que l'on appelle communément aujourd'hui la « génération Y » (né entre les années 1980 et 1990), qui n'a donc pas connu le punk des années soixante-dix, peut tout faire pour revivre ces jours de gloire, ce « mythe<sup>6</sup> ». Le sentiment de nostalgie ne naît plus seulement en référence à un passé relativement immédiat et mémorable, pour lequel nous aurions des souvenirs exacts. La nostalgie peut relever d'une antériorité fantasmée. Elle va donc au-delà d'une simple aspiration conservatrice ; on rêve d'un temps au-delà du temps, d'un « paradis perdu<sup>7</sup> » que recherchait déjà l'Internationale Situationniste dans les années soixante. L'écrivain et critique d'art Svetlana Boym, dans son ouvrage *The Future of Nostalgia*, identifie ce qu'elle nomme la « *reflective nostalgia* », ou « nostalgie réflexive<sup>8</sup> », dans un sens méditatif. Le nostalgique réflexif, qui accepte au fond de lui l'idée de perte définitive, décide tout de même de se laisser aller à la rêverie d'un passé fantasmé, en cultivant une émotion douce-amère.

Le 8 janvier 2013, le retour de David Bowie avec son single *Where are we now?* (annonçant son nouvel album : *The Next Day*), est un exemple-type d'oeuvre

---

5 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

6 *Ibid.*

7 DEBORD Guy, *La Société du Spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992.

8 BOYM Svetlana, *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001.

nostalgique, chantée par une pop star fragilisée par les années, qui se remémore le temps où sa créativité artistique était foisonnante. *Where are we now?*, illustré par un vidéoclip de Tony Oursler, est une ode à la nostalgie profondément humaine d'une icône qui réalise son « *come-back* » en se tournant vers son passé, mythique. Mais ce retour n'est pas pompeux, il se fait dans la plus grande humilité. Les harmonies sont simples et les arrangements épurés, ce qui renforce l'aspect mélancolique de cette balade. Les images de Tony Oursler accentuent cette sobriété, pour exulter toute la beauté nostalgique du morceau. Bowie devient l'une des « *dummies*<sup>9</sup> » du plasticien, une toute petite poupée de chiffon vulnérable, perdue dans son propre atelier de création. Par cette théâtralisation, nous pénétrons au coeur de l'intimité chétive de la superstar. Le « Thin White Duke » chante le Berlin des années soixante-dix, qui eut une influence majeure sur ses productions. Il se remémore les lieux phares de la capitale allemande qui ont été à la fois décors et sources d'inspiration pour sa glorieuse « trilogie berlinoise<sup>10</sup> » (avec les albums *Low*, *Heroes* et *Lodger*), point d'orgue artistique de l'ensemble de son oeuvre en termes de virage esthétique radical, d'innovations au sein des formes pop préétablies, et d'influences sur les nouvelles musiques à venir (*Low* étant l'album précurseur de toute la New Wave des années quatre-vingts). En entonnant son refrain « where are we now? », traduit littéralement par « où sommes-nous maintenant? », Bowie semble rechercher sa réponse dans le rétro. Il fait de l'histoire de son mythe la matière première de son inspiration.

#### ► Vidéo 1

---

9 AMY Michaël, *One to one : Conversation avec Tony Oursler*, Bruxelles, Ed. Facteur Humain, 2007.

10 THIBAUT Matthieu, *La Trilogie Bowie-Eno : Influence de l'Allemagne et de Brian Eno sur les albums de David Bowie entre 1976 et 1979*, Nancy, Camion Blanc, 2011.



BOWIE David, OURSLER Tony,  
*Where are we now?*, 2013.

### 3. Ressusciter la musique objet

Le terme « rétro » renvoie au fétichisme conscient du style d'une période donnée, exprimé à travers le pastiche et la citation. Cette tendance, qui s'exprime dans les arts, la mode, le design, est intrinsèquement liée aux pratiques de la collection. Si on utilise aujourd'hui ce terme pour décrire pratiquement tout ce qui a trait au passé, le « rétro » est dans son sens stricte l'apanage des connaisseurs collectionneurs. Mais le passage à l'ère du numérique, caractérisé par la dématérialisation progressive de la musique, a largement ravivé et étendu l'activité des collectionneurs refusant la perte de la musique « objet ». Dans l'univers pop, la collection de vinyles, est, sur le plan de la consommation, la manifestation la plus flagrante de cette volonté rétromaniaque à la « restauration nostalgique<sup>11</sup> ».

Le vinyle, contrairement au mp3, peut se posséder matériellement. On peut en

<sup>11</sup> BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets* [1968], Paris, Gallimard, 1978.

faire l'acquisition réelle, le ranger, l'entasser, le transmettre. Le vinyle, symbole historique de la musique comme objet, jouit de son « authenticité<sup>12</sup> ». Authenticité simulée pour les albums actuels, qui sont numérisés avant d'être pressés. Le mp3 bénéficie alors d'un support prestigieux, mais vide de sens, puisque le grain analogique a disparu. Il faut donc faire une différence entre le collectionneur de vieux vinyles, nostalgique, et celui qui recherche de la nouveauté dans une illusion matérielle rétro. Acheter le vinyle d'un album pop sorti en 2014 est un anachronisme. C'est vouloir « ressuscit[er] artificiellement [...] du réel<sup>13</sup> ».

La pop numérique, de plus en plus dématérialisée, peut être perçue comme un vide, ou, paradoxalement, comme un trop-plein virtuel, désordonné, duquel il faudrait pouvoir s'échapper. Or, dans bon nombre d'ouvrages consacrés à la collection, on observe la récurrence de certains thèmes forts, comme l'ordre et le contrôle. Walter Benjamin, dans son essai *Je déballe ma bibliothèque* (qui raconte le déménagement de ses caisses remplies de milliers de livres accumulés au fil des années), s'interroge sur les motifs qui poussent les collectionneurs à convoiter et chérir l'objet de leur quête. Et c'est bien pour « lutte[r] contre la dispersion<sup>14</sup> », la confusion, « l'éparpillement des choses de ce monde<sup>15</sup> » que l'on s'adonne à cette pratique obsessionnelle. Vouloir ressusciter la musique en tant qu'objet pour mieux la « tenir », la posséder, et l'accumuler, serait l'une des manifestations de notre forte aspiration à un retour à l'ordre. Mais cette passion insatiable et inconsciente pour l'ordre conduit inévitablement au désordre. Par conséquent, la collection, tout comme la vie du collectionneur, sont invariablement régies par une « tension dialectique entre les pôles de l'ordre et du désordre<sup>16</sup> ».

---

12 BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets* [1968], Paris, Gallimard, 1978.

13 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

14 BENJAMIN Walter, *Je déballe ma bibliothèque* [1931], Paris, Rivages, 2000.

15 *Ibid.*

16 *Ibid.*



## II. Internet et les voyages temporels

« La fin de l'histoire de la culture se manifeste par deux côtés opposés : le projet de son dépassement dans l'histoire totale, et l'organisation de son maintien en tant qu'objet mort, dans la contemplation spectaculaire<sup>17</sup> .»

Internet a créé une nouvelle dimension temporelle, où passé, présent, futur sont alignés sur un axe horizontal. C'est une méga-archive, à la force de stockage illimité. Toute donnée peut y être mémorisée et consultée. Internet ne fait aucun tri de son contenu, il égalise le niveau de pertinence de toutes ses informations. Relevant d'un champ de pratique culturelle qui lui est propre, son pouvoir repose sur sa capacité à nous donner accès à une infinité de portails spatio-temporels. Nous laisse-t-il alors dans un état de contemplation béate de sa puissance? Il semble pertinent de se pencher sur la définition de notre réelle capacité d'action, de décision, sur les nouveaux médias dominants que sont Youtube, le format mp3 et les plate-formes de streaming.

---

17 DEBORD Guy, *La Société du Spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992, p.180.

## 1. L'anarchie Youtube

Le site d'hébergement de vidéos Youtube constitue un champ de pratique culturelle à part entière. En effet, il est la plate-forme de la « re- » médiation par excellence. La quasi-totalité de son contenu relève d'une « re- » présentation des productions de l'industrie du divertissement. Chacun de ses usagers y « re- » laie des clips musicaux, des programmes télévisés, des séquences de films déjà consommés et absorbés préalablement. Par ces usages participatifs, Youtube fait de ses utilisateurs des spectateurs actifs. Il est l'autel des citations et des détournements. Les fans peuvent y « ré- » interpréter leurs émissions favorites (les parodier ou les corriger, selon les goûts), les artistes en devenir peuvent y diffuser leurs reprises, remixes et autres mixes de leurs idoles... générant ainsi des fusions culturelles et temporelles multiples confectionnées par ces diverses pratiques de montage. Youtube est le médium archétypal de la post-diffusion.

En accumulant cette culture « re- » montée et « ré- » éditée, Youtube s'impose comme étant une véritable puissance de stockage, à capacité illimitée. Il est l'un des symboles forts d'un changement décisif provoqué par les nouvelles technologies de l'information et de la communication : l'expansion astronomique des ressources mémorielles de l'humanité. Individuellement et collectivement, nous disposons d'immensément plus d'« espace » à remplir de nos archives. Tellement d'espace que nous ne distinguons plus le précieux de l'insignifiant, nous ne faisons plus le tri de nos souvenirs, nous stockons. La moindre chose, le moindre événement qui nous a un tant soit peu marqué peut être, une fois mis en ligne, archivé pour toujours. En résulte un accroissement infini et insidieux de la présence du passé dans notre vie. Par la surabondance de ces fenêtres numériques ouvertes sur d'autres époques, les événements et productions passés s'infiltrèrent directement dans le présent. En confondant ces deux temporalités, l'ère Youtube

nous transfère dans une nouvelle dimension, atemporelle. Dimension surchargée d'histoires archivées, dans laquelle on se laisse porter, on dérive de vidéos en vidéos, en « ramant » à l'aide de la barre latérale. Et cette errance temporelle, qui nous donne à la fois l'impression de vitesse et de surplace par le défilement frénétique des ces « mémoires artificielles<sup>18</sup> », nous laisse dans un état d'assommement à tendance amnésique. Le film britannique *The Man Who Fell to Earth* (réalisé en 1976 par Nicolas Roeg) est connu pour sa célèbre scène où David Bowie, qui joue le rôle d'un extraterrestre, visionne simultanément une dizaine de postes de télévision disposés les uns sur les autres, et diffusant un condensé des programmes de la planète. Cette séquence symbolise à merveille notre culture digitale, et particulièrement notre usage de l'interface mémorielle qu'est Youtube, à ceci près que contrairement à nous, l'être surdéveloppé incarné par Bowie est capable d'assimiler instantanément une multitude de données séparées.



ROEG Nicolas, *The Man Who Fell to Earth*, 1976.

---

18 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

## **2. Le mp3 : pour la liberté d'être inattentif**

Ce rapport boulimique à l'archive, au passé, s'amplifie avec la culture du mp3. Ce format de données, développé depuis 1987 par l'Institut Fraunhofer en Allemagne, a pour fonction d'occuper le moins d'espace possible sur nos disques durs et autres supports mémoriels. La norme mp3 est un algorithme de forte compression audio, plus ou moins destructif en fonction de la qualité choisie (de 112 à 384kbit/s) : il ne peut donc retransmettre intégralement le spectre des fréquences d'origine. Et même si le format tente d'abord d'annuler les sons les moins perçus afin que les dégradations se ressentent au minimum, on peut dire que c'est bien une suppression d'informations qu'il opère, et non une compression. Nouvelle entité pop dématérialisée, il est l'incarnation parfaite de notre ère numérique où l'on sacrifie la qualité au profit de la quantité. L'auditeur tolère le son appauvri et étriqué du mp3 au nom de sa capacité cumulative et de sa facilité d'échange. On préfère stocker des milliers de titres pauvres en qualité avec lesquels on ne se familiarisera jamais véritablement, plutôt que de chercher à mieux écouter, à davantage « prendre » notre temps. C'est le « télécharger plus pour écouter plus » (pour reprendre le slogan politique), mais - nettement - moins bien...

Le format mp3 a été conçu pour nous faire perdre le moins de temps possible. Etant les acteurs essentiels de notre société capitaliste, ses « rouages » vitaux, nous avons beaucoup à faire, nous sommes des individus de plus en plus « pressés ». Le plaisir doit être immédiat, on veut pouvoir accéder à tous les artistes de l'ensemble des registres de chaque époque en un clic. Et c'est ce pouvoir démesuré d'accumulation virtuelle qui nous a permis d'accepter le quasi-abandon du réel, de la musique objet, que certains tentent tant bien que mal de réanimer, comme nous l'avons vu au travers de la collection de vinyles. Le mp3

nous donne l'illusion de satisfaire notre volonté fantasmagique de toute-puissance. Et pour tenter de surmonter ce désir halluciné à vouloir toujours plus, nous nous accordons la liberté d'être inattentifs. Le chercheur américain Jonathan Sterne, qui étudie les technologies des médias comme des artefacts culturels porteurs de sens et de pouvoir, avance que le mp3 a été conçu pour des auditeurs « occupés », engagés dans d'autres activités (travail, transport, vie domestique...). Dès lors, ce format privilégie un usage de demi-écoute, ne nécessitant qu'une légère attention, au détriment d'une audition concentrée. L'écoute détente serait la conséquence de l'accumulation massive. J. Sterne va même jusqu'à penser le mp3 comme « équivalent audio du *fast-food*<sup>19</sup> », qui ne serait donc pas destiné à être savouré.

### 3. Vers l'engloutissement?

Youtube, mp3, streaming, téléchargement... nous nous noyons dans les archivages numériques pop. Pour tenter de maîtriser cet espace surchargé, nous pratiquons la logique du « *zapping* », car devant la surabondance des choix qui s'offrent à nous, notre capacité décisionnelle s'amenuise. Dans son ouvrage *Internet rend-il bête?*, l'essayiste américain Nicholas Carr s'interroge sur les répercussions qu'Internet aurait pu avoir sur notre état mental et notre comportement social. Pour lui, le net nous maintiendrait dans un « état perpétuel de quasi-décision<sup>20</sup> ». En navigant de liens en liens, nous aurions le sentiment illusoire de contrôler nos actions, d'être maître de nos décisions, alors que nous nous laisserions en fait porter par les données et leur force d'attraction. N. Carr prend l'exemple des liens hypertextes qui, à la différence des notes de bas de page,

---

19 STERNE Jonathan, *MP3 : The Meaning of a Format*, Durham, Duke University Press, 2012.

20 CARR Nicholas, *Internet rend-il bête?*, Paris, Robert Laffont, 2011.

ne se contentent pas de nous indiquer des oeuvres à consulter mais « nous attirent inexorablement vers ces nouveaux contenus<sup>21</sup> ». On retrouve cette idée de trouble du déficit de l'attention dans les écrits de Fredric Jameson, qui voit cela comme l'un des maux symptomatiques des dysfonctionnements provoqués par « la machine infernale du capitalisme tardif<sup>22</sup> ».

Dès lors, la question qui nous intéresse est de savoir comment notre présent, saturé dans sa dimension virtuelle, écartelé entre la surabondance des portails ouverts sur une infinité d'ailleurs et de temporalités potentiels, influe sur les créations des jeunes artistes pop contemporains. Il en résulte évidemment que la grande majorité des musiciens issus des générations Y et Z, qui ont passé au moins la moitié de leur vie à pratiquer le « réseau », à en tirer le maximum d'influences et d'inspirations, produisent une musique surchargée. Musique électronique, dans la plupart des cas, que l'on qualifie souvent de « maximale », puisqu'elle tente de « recracher » l'énormité mémorielle pop emmagasinée par leurs auteurs. Extrêmement riche et puissante, elle épuise et rebute les auditeurs issus de générations plus anciennes. L'un des exemples les plus évocateurs de ces nouveaux artistes serait le tout jeune Madeon. Né en 1994, ce Nantais publie en 2011 (à l'âge de seize ans) une vidéo de lui en plein « *live* », dans sa chambre, en train de jouer une composition ayant pour titre *Pop Culture* (avec comme seuls « instruments » son ordinateur et un contrôleur). Mais en réalité, ce n'est pas un morceau. Comme son nom l'indique, c'est un assemblage, un patchwork, un « *mash-up* » (selon le jargon des disc-jockeys) de la culture pop accumulée par Madeon.

Dans *Pop Culture* l'artiste précoce mêle des extraits de trente-neuf compositions pop pour en faire un nouveau morceau d'un peu plus de trois minutes. Cette production, qui fait se côtoyer les Who, Michael Jackson, Madonna, les Daft

21 CARR Nicholas, *Internet rend-il bête?*, Paris, Robert Laffont, 2011.

22 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2011.

Punk... met toutes les temporalités à plat. Les styles et les époques de chacune des compositions fusionnent dans une nouvelle dimension temporelle horizontale. Madeon est l'exemple type de cette génération qui a grandi avec Internet, et qui ne dissocie pas le passé du présent du fait qu'ils lui ont été accessibles les deux de la même manière. *Pop Culture* est aujourd'hui un énorme hit sur Youtube, cumulant près de vingt-quatre millions de vues. Ce « *mash-up* », hymne d'une nouvelle jeunesse, a propulsé son auteur dans les hautes sphères de la pop, Lady Gaga l'ayant recruté pour travailler sur son album *Artpop*.

► Vidéo 2



MADEON, *Pop Culture*, 2011.



### III. L'obsolescence du futur

« Le temps du monde fini commence<sup>23</sup>. »

Il semble que les occidentaux souffrent d'une double dépression. Dépression face à un présent qui n'est pas celui que la Modernité avait promis, et dépression envers un futur qui s'avère de plus en plus sombre. En citant la phrase de Paul Valéry, on peut penser aujourd'hui à une annonce de fin du monde, étant donné le nombre de catastrophes que nous subissons et celles qui nous sont annoncées chaque jour. Mais cette citation paraît également appropriée pour évoquer notre monde temporel. Est-ce la fin du futur? C'est la question qui se pose dans notre nouvelle réalité qu'est la « digiculture ». Ou est-ce plutôt la fin du règne occidental, fatigué de son impérialisme ethnocidaire? C'est ce que nous allons tenter de comprendre.

---

23 VALÉRY Paul, *Regards sur le monde actuel* [1931], Paris, Folio, 1988, p.16.

## 1. De la science-fiction post-apocalyptique à l'« hyperréalité »

La peur de l'inconnu régit de plus en plus notre quotidien. Notre croyance en l'avenir s'amointrit de jour en jour, et ne laisse place qu'à une forte tendance au pessimisme. Nous tentons d'avancer dans un contexte de pleine remise en cause civilisationnelle, où notre modèle occidental capitaliste est bouleversé par les crises qui le submergent : changements climatiques, contamination nucléaire, pandémies nouvelles, épuisement des ressources naturelles renouvelables et non renouvelables, contre-productivité de nos systèmes techniques, multiplications des menaces intégristes et terroristes, crises sociales et échec cuisant du bonheur universel promis par le commerce mondialisé... Cette « dépression » généralisée se ressent profondément dans l'ensemble des oeuvres contemporaines de science-fiction, incapables aujourd'hui de nous présenter une vision séduisante et optimiste du monde de demain. Ces dix dernières années, la multiplication des sorties de « *blockbusters* » catastrophes en témoignent (*The Road*, *World War Z*, *Oblivion*...). Même les comédies romantiques (*Her*) et les films pour enfants (*Wall-E*) prennent place dans des dimensions futuristes sinistres. Ce constat est plus qu'alarmant si, comme le dit Fredric Jameson, la science-fiction a pour motivation profonde de nous faire percevoir « le devenir actuel de notre destin collectif<sup>24</sup> ».

William Gibson, célèbre écrivain américain d'une science-fiction novatrice, virtuose en prospective technologique et leader du mouvement cyber-punk avec *Neuromancien*, publie en 2003 son premier roman du nouveau millénaire : *Identification des schémas*. Nettement moins futuriste que ses oeuvres précédentes, ce roman, et ceux qui le suivront (*Code Source* et *Zero History*), se

---

24 JAMESON Fredric, *Archéologie du futur (tome II) : Penser avec la science-fiction*, Paris, Max Milo Editions, 2008.

déroulent à notre époque. W. Gibson délaisse les « véritables futurs<sup>25</sup> », le « ailleurs et demain<sup>26</sup> » et les scénarios impliquant toute extrapolation spéculative. Lors d'une interview donnée en 2010, l'auteur décrit comment « la lassitude du futur a renversé l'ancienne notion de choc du futur<sup>27</sup> ». Selon lui, la jeunesse actuelle n'envisage plus « le Futur avec un grand F<sup>28</sup> », puisque celle-ci vit désormais « dans une sorte de Maintenant numérique et perpétuel, un état d'atemporalité<sup>29</sup> ».

Bruce Sterling, autre auteur renommé de science-fiction (*Schismatrice +, Les Mailles du réseau...*) réaffirme cette idée d'atemporalité comme un sous-produit de la culture en réseau. Selon lui, le concept de « futur » est un paradigme obsolète, condamné à disparaître. Notre présent numérique serait donc l'apogée de ce que Jean Baudrillard nommait « l'ère de la simulation<sup>30</sup> », univers « ni réel, ni irréel : hyperréel<sup>31</sup> », plongé dans « une simulation totale, sans origine, immanente, sans passé, sans avenir, une flottaison de toutes les coordonnées (mentales, de temps, d'espace, de signes)<sup>32</sup> ». Mais si notre culture numérique se définit par son hyperaccélération et sa quasi-instantanéité, on observe que d'un point de vue macro-culturel, tout semble statique. Le « maintenant » repose sur cette combinaison paradoxale de vitesse et de surplace, qui est, selon Alain Badiou, la « stérilité fébrile<sup>33</sup> » de notre culture contemporaine. Fébrilité qui dépeint parfaitement cette « digiculture », où l'on préfère s'enfermer dans un réseau de savoirs, frénétique et « hyperréel », plutôt que d'affronter les difficultés d'une réalité que l'on ignore de plus en plus.

---

25 GUNN James, CANDELARIA Matthew, *Speculations on Speculation : Theories of Science Fiction*, Lanham, Scarecrow Press, 2005.

26 *Ibid.*

27 REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

28 *Ibid.*

29 *Ibid.*

30 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

31 *Ibid.*

32 *Ibid.*

33 BADIOU Alain, *Considérations philosophiques sur quelques faits récents*, Paris, Editions Léo Scheer, 2002.

## 2. Futurs du passé et « rétrotypes »

Un futur qui se réalise se détruit par là même comme futur. Dès lors, notre présent est un futur, mais un futur banalisé, loin des fantasmes que l'on a pu lui prêter, et qui traverse notre existence en passant presque inaperçu. Si le passage aux années deux-mille a toujours été chargé de symbolisme, et grandement attendu pour le saut dans le futur qu'il nous promettait, son avènement n'a fait qu'exacerber notre sentiment de frustration devant un nouveau millénaire qui s'est avéré être très semblable à la fin du précédent. Il n'y pas eu de rupture temporelle. Les avancées technologiques du XXIème siècle, considérables dans le domaine de l'informatique et des télécommunications, ont rapidement rejoint l'évidence de notre quotidien : pouvoir dialoguer en direct par vidéo-conférence avec ses proches n'importe où dans le monde nous semble aller de soi (Skype). Nous rangeons les révolutions portées par les sciences de l'information et de la communication dans le champ du micro-progrès, alors que seul le macro nous impressionne (l'objectif d'une mission habitée sur Mars). D'une certaine manière, nous gâchons ces incroyables nouvelles technologies par nos usages : nous mettons notre vie en vitrine de façon quasi-obsessionnelle, nous exacerbons notre tendance à la surconsommation par l'augmentation de nos achats en ligne, nous privilégions les relations superficielles des réseaux sociaux...

Dès lors, comme nous le verrons dans un deuxième chapitre, un certain nombre d'artistes renient cette réalité banalisée pour se laisser aller à une rêverie fantasmée d'anciennes représentations optimistes et utopistes du futur. En quête de cette « nostalgie du futur<sup>34</sup> », déjà décrite par l'un des pères de la science-fiction, Isaac Asimov, ces artistes proposent des productions « rétrofuturistes » souvent

---

34 ASIMOV Isaac, *Future Days : A Nineteenth-Century Vision of the Year 2000*, Londres, Virgin Books, 1986.

naïves et teintées de romantisme. Mais à l'encontre de ces projections de futurs virtuels, d'autres artistes défendent une vision beaucoup plus pragmatique et réaliste de notre présent comme futur logique à notre passé. C'est le cas du plasticien Alain Bublex. Cet ancien designer industriel chez Renault aime réinvestir certains projets de design, d'urbanisme et d'architecture jamais réalisés, afin de questionner les effets hypothétiques de leur concrétisation sur notre réalité. Sa relecture du *Plan Voisin de Paris*, dessiné par Le Corbusier entre 1922 et 1925, illustre parfaitement ses intentions. A. Bublex s'est demandé qu'est-ce qui, de ce projet inscrit dans l'histoire et demeuré à l'état de projet, pouvait être encore activé aujourd'hui, sans toutefois être matérialisé. Il pose la question de savoir si ce futur antérieur du passé, virtuel car irréalisé, peut être possible dans notre réalité. Il est d'autant plus pertinent de s'interroger sur cette possibilité du fait que *Le Plan Voisin* de Le Corbusier représente l'exacte opposé de ce qui a été fait : transformer le centre de Paris plutôt que de le préserver, se refuser à l'extension infinie des banlieues plutôt que de créer des Villes Nouvelles. De ce point de vu, notre présent en tant que futur de Le Corbusier est une dystopie, puisque nous avons réalisé l'inverse de ses plans. A. Bublex, grâce à ces montages photographiques hyper-réalistes, déplace donc virtuellement le centre de Paris vers le suburbain. Les Champs-Élysées, le quartier Opéra, le Louvre... sont alors répartis le long du réseau périphérique, mais restent reconnaissables grâce à leurs enseignes commerciales. En réactivant et prolongeant ainsi une « ligne de futuration<sup>35</sup> » portée par Le Corbusier, A. Bublex nous interpelle sur l'existence des possibilités de futurs de notre passé, plus réelles que le futur de notre présent, « qui n'existe pas<sup>36</sup> ». Ainsi, avec sa reprise du *Plan Voisin*, le plasticien parvient à simuler une dimension qui nous est à la fois étrangère et familière : le centre en périphérie, n'étant finalement pas si éloigné de notre réalité, nous est tout à fait intelligible.

Dans une optique similaire mais au travers d'une oeuvre totalement différente,

---

35 BUBLEX Alain, DURING Elie, *Le futur n'existe pas : Rétrotypes*, Paris, Editions B42, 2014 (à paraître).

36 *Ibid.*

Alain Bublex, avec son *Aérofiat*, arrache une Fiat 126 (construite en 1972) à son passé pour lui donner une ligne de développement alternative basée sur des visions futuristes de l'époque. Le modèle utilisé étant un prototype, il prolonge sa concrétisation en puisant dans des futurs antérieurs avortés, tout en la maintenant à l'état de prototype. C'est ce que A. Bublex appelle le « rétrotype<sup>37</sup> », qui a la capacité de confronter les temporalités et réalités. Ce concept semble applicable à la musique pop. Pour leur dernier album sorti en 2013, *Random Access Memories*, les Daft Punk ont fait appel au compositeur disco Giorgio Moroder, qui n'avait rien produit depuis plus de vingt ans. *Giorgio by Moroder*, fruit de leur collaboration, est un morceau que l'on peut voir à la fois comme hommage, et comme futur possible au tube de l'italien : *The Chase* (thème de la bande originale de *Midnight Express*, paru en 1978). Avec son gimmick (joué au synthétiseur Moog), sa rythmique, sa construction... *Giorgio by Moroder* apparaît comme étant un prolongement de *The Chase*, la réactivation de ce tube passé dans notre réalité contemporaine. Mais *The Chase* fut plus qu'un simple succès, il s'est véritablement imposé en tant que premier hit disco de l'histoire de la pop, fondateur du mouvement « italo ». Prototype disco, hissé au sommet des charts contre toute attente, sa prolongation par les Daft Punk peut légitimement être affiliée au concept de « rétrotype<sup>38</sup> ».

► Piste 1

MORODER Giorgio, *The Chase*, 1978.

► Piste 2

DAFT PUNK, *Giorgio by Moroder*, 2013.

---

37 BUBLEX Alain, DURING Elie, *Le futur n'existe pas : Rétrotypes*, Paris, Editions B42, 2014 (à paraître).

38 *Ibid.*



BUBLEX Alain, *Plan Voisin de Paris : secteur Opéra*, 2007.



BUBLEX Alain, *Aérofiat 1.0 : Fiat 126 transformée*, 2002.

### 3. Décadence de l'Empire Occidental et nouvelles percées pop

La musique pop est à la fois le produit de notre civilisation occidentale contemporaine et l'un de ses moteurs. De tradition anglo-saxonne, elle s'est progressivement imposée dans le monde en tant que norme artistique et culturelle. Rouage du capitalisme globalisé, la pop, portée à son apogée par les idéaux modernistes, a profondément participé à l'assise de l'impérialisme occidental. Elle est partie intégrante des formes d'acculturation visant à « l'occidentalisation du monde<sup>39</sup> ». Mais cet « empire » est en crise. Sa capacité créatrice et innovante semble de plus en plus affaiblie. La fertilité foisonnante des années soixante est maintenant loin derrière nous, et nous osons à peine évoquer un futur, qui, chaque jour, paraît de plus en plus sombre. Vivant dans un état d'atemporalité permanent, nous nous concentrons uniquement sur le « présentisme<sup>40</sup> » de nos actes, ce qui, selon l'historien François Hartog, est « le mal du siècle<sup>41</sup> ». La culture occidentale de ces dix dernières années est plus que jamais en plein « déclin<sup>42</sup> », pour reprendre Oswald Spengler. C'est le règne des modes superficielles, des ragots, des images abondantes et des célébrités. Nous vivons en pleine hégémonie d'un système de starification, de « culte des stars [aux] personnalité[s] artificielle[s]<sup>43</sup> », où l'icône « *people* » est vénérée au détriment de ses productions, si tant est qu'elle en ait...

Dès lors, il est peut-être temps pour l'Occident de renoncer à sa suprématie, et d'accepter que l'exploration de nouveaux espaces sonores se fasse par d'autres

---

39 LATOUCHE Serge, *L'Occidentalisation du monde*, Paris, La découverte, 1989.

40 HARTOG François, *Régimes d'historicité : Présentisme et expériences du temps*, Paris, Le Seuil, 2002.

41 *Ibid.*

42 SPENGLER Oswald, *Le Déclin de l'Occident* [1918-1922], Paris, Gallimard, 1948.

43 BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1935], Paris, Allia, 2013.

régions du globe, moins épuisées culturellement. Il lui faut pour cela abandonner son rêve universaliste (et les dérives totalitaires qu'il induit), afin de valoriser une « diversalité<sup>44</sup> » des cultures, plus démocratique. L'Empire Occidental doit admettre qu'il ne peut y avoir de culture de toutes les cultures, il en va de la logique indéniable du paradoxe de Russell : « l'ensemble de tous les ensembles n'est pas un ensemble<sup>45</sup> ». Il n'y a pas de valeur transcendantale au-dessus du pluralisme culturel. Pour qu'une culture existe, il en faut au moins deux, et seule la culture de l'autre pourra donner du sens à la nôtre. Laissons donc le champ ouvert aux créations provenant d'Europe de l'Est, d'Amérique Latine, d'Afrique, d'Asie Orientale, et de tous les pays de l'hémisphère sud. Nous devons nous ouvrir à ces nouvelles productions, aider à leur diffusion, et y puiser notre inspiration. La Chine et l'Inde sont en passe de devenir les moteurs économiques et démographiques de ce siècle, et leurs cultures ancestrales sont aujourd'hui bien plus innovantes et jeunes que la nôtre. Ces nations du futur, pleine d'énergie créative, seront sans doute plus aptes que nous à donner de nouvelles « couleurs » à la pop de demain.

---

44 LATOUCHE Serge, *L'Age des limites*, Paris, Mille et une nuits (Fayard), 2012.

45 RUSSELL Bertrand, *Introduction à la philosophie mathématique* [1919], Lausanne, Payot, 1991.



## CHAPITRE 2

### **Recycler son passé dans une quête d'innovation**



## I. Samples et simulacres

« Le monde est sa propre photocopieuse. L'originalité [est dans la] citation<sup>46</sup>. »

La pratique du « *sampling* », par la réappropriation et le collage de fragments temporels, est la technique de recyclage la plus concrète dans la musique pop. A la fois art de la citation et du détournement, son pouvoir d'action s'est étendu à l'ensemble de notre passé. « Bon » et « mauvais » rétro sont aujourd'hui indissociablement recyclés. Plus que jamais, les voix des spectres de notre passé hantent notre présent. Pour ressentir ces traces antérieures, le poète et romancier anglais Iain Sinclair entreprit en 1999 de parcourir à la marche une autoroute entourant Londres. Les producteurs pop actuels, eux, errent dans les archives sonores à la recherche de « fantômes » à réveiller.

---

<sup>46</sup> SINCLAIR Iain, *London Orbital*, Paris, Editions Inculcte, 2010, p. 63.

## 1. Le « *sampling* », une culture mainstream du spiritisme

La technique de l'échantillonnage, ou « *sampling* » en anglais, s'est largement répandue sur la pop mainstream des années quatre-vingts, et cela essentiellement dans les cultures hip-hop et « *dance music* ». Si des pratiques similaires de collages étaient déjà utilisées par les compositeurs de musique concrète et électroacoustique dès les années quarante, il a fallu attendre plusieurs décennies pour que l'usage des sampleurs se popularise. La technologie du « *sampling* », à travers sa traduction d'une source musicale analogique en un code numérique composé de zéros et de uns, permet à son utilisateur de mutiler, déformer ou transfigurer ses matériaux. Plus qu'une simple machine à citations, le sampleur aspire profondément à un art du détournement. Il peut s'appréhender comme un véritable instrument de synthèse sonore. Si cet appareil décontextualise ses sources, il est surtout capable de rendre celles-ci abstraites, d'en faire une matière malléable à laquelle il est possible de donner une toute autre dimension.

Néanmoins, certains styles sont plus ouvertement « *samplédéliques*<sup>47</sup> » que d'autres. C'est le cas de la grande majorité des productions hip-hop, qui reposent sur l'échantillonnage et la mise en boucle d'une phrase musicale (rythmique ou mélodique), issue généralement de vieux morceaux funk, soul ou jazz, ce qui dénote une forte dépendance de ce genre envers des périodes de créativité et de productivité révolues. Mais depuis une vingtaine d'années, le « *sampling* » s'est immiscé bien plus imperceptiblement dans tout le paysage rock et pop, à travers l'usage de sons de batterie et de timbres instrumentaux échantillonnés en studio. Des programmes tels que SoundReplacer permettent aux producteurs de remplacer le moindre coup de baguette insatisfaisant par un timbre percussif plus riche, provenant de banques de sons constituées à partir d'enregistrements

---

47 REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

d'illustres instrumentistes. Le batteur de Led Zeppelin, John Bonham, a par exemple commercialisé une « *sound library* » de ses solos de batterie, au timbre unique et très recherché. Les artistes recourant aux samples libèrent leur musique de l'emprise du « joué main », proche du « fait main » dont Marcel Duchamp prônait l'émancipation. Si « simuler est feindre d'avoir ce qu'on n'a pas<sup>48</sup> », le sample, sorte de ready-made sonore, se pose en simulacre de la pratique instrumentale et de l'énergie « *live* » qu'elle génère. Comme le dit le journaliste et critique anglais Jeremy J. Beadle, le sampleur a donné « le pouvoir au producteur : celui-ci pouvant désormais construire de nouveaux artefacts à partir de performances réelles (c'est-à-dire non-synthétiques) sans devoir s'encombrer de la présence de musiciens<sup>49</sup> ». Le recours à l'échantillonnage confère donc au compositeur-producteur une toute-puissance, proche du « *do it yourself* » défendu par les punks. Mais parallèlement, cette hégémonie affaiblit les artistes originaux, dépossédés de leur performance, et relègue la figure du musicien professionnel au second plan.

Une composition musicale à base de samples est un assemblage de temporalités. C'est l'articulation de portails ouverts sur des époques et des lieux reculés. Mais ce collage de citations passées transcende une simple esthétique d'archivage, il déploie une dimension nouvelle, surnaturelle. L'usage d'anciens enregistrements pour en créer de nouveaux est « l'art musical reposant sur la coordination et l'arrangement de fantômes<sup>50</sup> ». Pénétrer dans cette dimension relève d'une pratique de spiritisme. Quel que soit le niveau de traitement et d'amélioration qu'on lui appliquera (via de nombreuses techniques studio : multiplication des pistes, overdubs, saturation...), le sample restera un segment de musique enregistrée appartenant à une époque. Le style, les instruments, les arrangements, les techniques d'enregistrement, la définition audio... donnent à toute oeuvre musicale son identité temporelle, dont elle ne pourra s'affranchir. La temporalité est

---

48 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

49 REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

50 *Ibid.*

intrinsèque à la musique.

## 2. L'art de faire le tri

La scène hip-hop, dès ses débuts dans les années quatre-vingts, s'est construite sur le recyclage de samples. Les producteurs de « *beats* » (partie instrumentale des morceaux de rap), étaient avant tout des écumeurs de bacs à disques, des « *crate-diggers* » : « fouilleurs de caisses ». Cette culture a donc instauré une forme de créativité nouvelle, où la sélection de matériaux l'emportait sur la création pure. Voulant faire de la musique, mais n'étant pas musiciens, c'est la profonde sensibilité des « *beatmakers* » qui leur permettait de repérer un sample oublié que d'autres ne remarquaient pas (une partie de guitare discrète, un solo de batterie funk...), pour en faire la colonne vertébrale d'un nouveau morceau. Le talent se mesurait alors à cette capacité à dénicher une matière première la plus obscure possible. La pointe de l'avant-garde s'efforçait de découvrir des pans toujours plus anciens et oubliés de la musique populaire, pour mieux les réexploiter. La recherche de la rareté introuvable était la quête de ces compositeurs pop d'un genre nouveau. Dj Shadow, l'un des plus grands artistes défenseur de cette philosophie du « *sampling* », voit les magasins de disques comme ses muses, « cimetières de musiques oubliées ou inconnues<sup>51</sup> ». La pochette de son premier album, *Endroducing*, est un acte de foi envers cette culture du « *crate-digging* », puisque c'est la photographie des allées interminables de son disquaire favori, Records, situé à Sacramento en Californie. Le disquaire est à la fois orchestre et partition de l'artiste.

---

51 PRAY Doug, *Scratch*, film documentaire, Palm Pictures, 2001.



DJ SHADOW, *Endroducing*, 1996.

► Piste 3

DJ SHADOW, *Organ Donor*, 1996.

► Piste 4

MORODER Giorgio, *Tears*, 1972.

La pratique artistique du « *sampling* » érige une frontière entre « bon » et « mauvais » rétro. Dès lors, elle laisse s'exprimer la nostalgie restauratrice de certains artistes. Dans le contexte du hip-hop, cette volonté de restauration renvoie le plus souvent à l'âge d'or de la musique noire des années soixante-dix. Le « *beatmaker* » afro-américain Madlib, par exemple, cherche à honorer cette période de pic culturel, à la rendre immortelle grâce à son usage du recyclage. Lui et l'ensemble des artistes de son label, Stones Throw Records, affichent un respect

plaintif envers un passé qu'ils ressuscitent grâce à des échantillonnages extrêmement fidèles à leurs sources originelles. Et pour arriver à faire ressentir toute la richesse musicale de ces segments décontextualisés, Madlib boucle ses échantillons. Il fige et répète une citation, de la même manière que l'on pourrait élargir et zoomer sur un détail d'une photographie, pour mieux la pénétrer. Mais si certains artistes appellent à la restauration d'un « bon » rétro, d'autres s'emploient à réhabiliter des genres « *has-been* », passés de mode, des « déchets » de la culture pop. C'est le cas du new-yorkais Daniel Lopatin, qui, sous son alias d'Oneohtrix Point Never, fait ce qu'il appelle des « *echo-jams* », boucles ralenties passées dans des effets d'échos, qui illustrent son intérêt pour « les modes d'écoute lents au sein d'une société rendue folle par sa propre vitesse<sup>52</sup> ». D. Lopatin a construit sa discographie en cherchant ses matières premières dans les « poubelles » de la pop consumériste : jingles de publicités, bandes originales de vieux documentaires usagés, tubes oubliés... Son titre *Nobody Here*, qui mêle une brève boucle vocale (tirée de *The Lady in Red*, ballade kitsch des années quatre-vingts de Chris de Burgh) à une vieille animation japonaise (appelée *Rainbow Road*), est terriblement hypnotique et addictif. Véritable « *hit* » Youtube, il cumule aujourd'hui près de deux cent cinquante mille vues confortées par des commentaires dithyrambiques. Comme Madlib, Oneohtrix Point Never semble revendiquer la séduction de la boucle, et la promesse méditative qu'elle renferme, proche de l'état de transe. Mais au lieu de ressusciter un âge d'or révolu, il choisit et recycle certains déchets pour les réenchanter, en faire un baume apaisant à appliquer sur « la profonde mélancolie qui naît de notre incapacité à arrêter le temps suffisamment longtemps pour pouvoir le vivre<sup>53</sup> ». D. Lopatin fait donc partie de ces artistes qui cherchent à accommoder « les restes, [à leur donner] une intelligibilité nouvelle<sup>54</sup> ».

---

52 LESTER Paul, *Oneohtrix Point Never*, The Guardian, n°886, 13 octobre 2010, <http://www.theguardian.com/music/2010/oct/13/oneohtrix-point-never>.

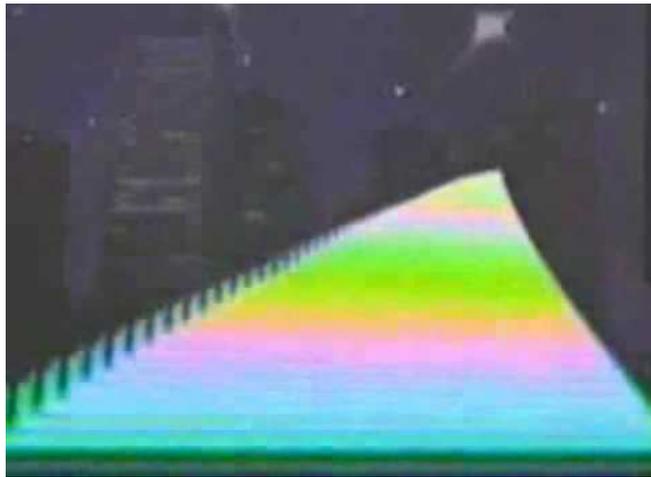
53 *Ibid.*

54 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

► Piste 5

MADLIB, *Rebirth Cycle (Super Soul)*, 2009.

► Vidéo 3



ONEOHTRIX POINT NEVER,  
*Nobody Here*, 2009.

### 3. L'« hantologie » : ramener le passé dans notre présent

Le terme « hantologie » est un néologisme inventé par Jacques Derrida qui se réfère à Karl Marx lorsque celui-ci introduisit le communisme dans son essai co-écrit avec Friedrich Engels : le *Manifeste du Parti Communiste*. C'est la phrase : « Un spectre hante l'Europe, le spectre du communisme<sup>55</sup> », qui fut le déclencheur de l'ouvrage de J. Derrida, *Spectres de Marx*, dans lequel il inaugura

---

<sup>55</sup> MARX Karl, ENGELS Friedrich, *Manifeste du Parti Communiste* [1848], Paris, Flammarion, 1999.

la notion d' « hantologie<sup>56</sup> », ou « logique spectrale<sup>57</sup> ». Contraction du mot « hanté » et du suffixe « -ologie », l' « hantologie » est *stricto sensu* « l'étude des fantômes », la « science de ce qui est hanté ». Terme d'autant plus fort pour le philosophe puisqu'il se confond phonétiquement avec l'« ontologie », l'« étude de l'être ». Le « spectre » est chez J. Derrida « une étrange voix, à la fois présente et non présente, singulière et multiple, porteuse de différence, aussi fantomatique que l'être humain, différente d'elle-même et de son propre esprit. Il est un autre et plus d'un autre. Il désarticule le temps. Il est une trace. Quoique venant du passé, portant un héritage, il est imprévisible et surtout irréductible<sup>58</sup>. » Dès lors, il semble que le présent n'existe qu'au travers des spectres de son passé qui le hantent : si nous avons bel et bien fêté la chute du bloc communiste et la « fin de l'histoire », la pensée marxiste reste toujours prégnante.

Le terme d' « hantologie », désignant à l'origine un rapport politique au monde, a été détourné en musique par un certain nombre de critiques et journalistes anglo-saxons (Simon Reynolds, Mike Powell, Adam Harper...), dans le but de catégoriser et d'identifier une nouvelle scène d'artistes pop contemporains, qui élaborent une musique empreinte d'une nostalgie facilement perceptible, mais qu'on ne saurait véritablement identifier. Grâce au « *sampling* » et à divers procédés de citation, ces artistes produisent une musique « spectrale », où la trace du passé régit l'acte de composition. Il ne s'agit pas seulement d'assembler des échantillons sonores anciens, il faut parvenir à réinsuffler la vie aux technologies obsolètes. Les praticiens de l'hantologie travaillent donc sur le son lui-même, ils simulent et accentuent les bruits de surface, craquements, sauts et soufflements du vinyle, ou de la bande magnétique de la cassette audio, de façon à mieux les mettre en exergue. L'ensemble de ces créations s'adresse ainsi au pouvoir de la mémoire (sa capacité à s'attarder, à s'immiscer dans notre esprit et à nous tourmenter), et à sa fragilité (nos souvenirs sont condamnés à s'atténuer, à se

---

56 DERRIDA Jacques, *Spectres de Marx*, Paris, Galilée, 1993.

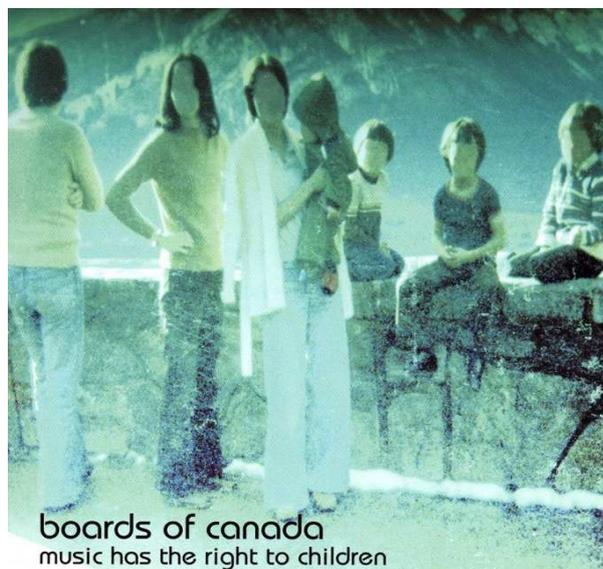
57 *Ibid.*

58 *Ibid.*

déformer, et à disparaître). Les références aux supports analogiques l'emportent donc sur le numérique, puisqu'ils subissent le temps, ils se dégradent au même titre que notre mémoire.

Les premiers « hantologistes » pop seraient le duo écossais de musique électronique Boards of Canada. L'ensemble de la discographie du groupe est animée par une esthétique de l'enfance. Leur premier album, *Music Has the Right to Children* (sorti en 1998 sur le label de renom : Warp), se démarque des autres productions de l'époque en proposant des ambiances essentiellement instrumentales, surannées et élégiaques, obtenues par des traitements sonores suggérant la détérioration et l'usure naturelle. Ces textures, artificiellement usagées et décolorées, suscitent des émotions semblables à celles que l'on ressent devant de vieilles photos de familles, jaunies par les années. La pochette de *Music Has the Right to Children* illustre ce ressenti, puisqu'elle représente une photographie vieillie par le temps, où les visages sont devenus méconnaissables à cause de la désagrégation d'un support condamné à disparaître. La musique de Boards of Canada simule nos souvenirs pour mieux les stimuler, tout en nous interrogeant sur leur possible disparition. Pour feindre l'érosion par le temps, le duo évita les traitements numériques pour ne travailler qu'en analogique, passant par exemple certains passages de leurs morceaux au travers d'un transistor défectueux. Mais le groupe n'utilise jamais de samples d'autres disques, tous les résidus qu'il réemploie proviennent de films éducatifs, de vieux documentaires sur la nature, ou de simples enregistrements de voix d'enfants. Dans leur morceau *Kid for Today* (sorti en 2000 sur l'EP *In a Beautiful Place Out in the Country*), la rythmique est composée à partir de l'enregistrement du son émis par un projecteur de diapositives : chaque diapositive qui passe marque un temps, et nous ramène à notre enfance, sur les bancs de l'école. Mais ces mélodies nous transmettent toujours un sentiment de malaise, elles perturbent nos sens. Plus que d'aspirer à vouloir ranimer le passé dans notre présent, la musique de Boards of Canada, et la pop hantologique en général, est davantage mélancolique que nostalgique. Si elle

nous ramène aux souvenirs précieux de notre enfance, elle transcrit cet état de tristesse vague et indéfini que l'on ressent face à leur perte.



BOARDS OF CANADA,  
*Music Has The Right to Children*, 1998.

► Piste 6

BOARDS OF CANADA, *Kid for Today*, 2000.

## II. La « postproduction » : pour l'appropriation des formes

« Le plagiat est nécessaire. Le progrès l'implique. Il serre de près la phrase d'un auteur, se sert de ses expressions, efface une idée fausse, la remplace par l'idée juste<sup>59</sup>. »

La « postproduction », terme technique d'abord utilisé dans le monde du cinéma et de la vidéo, désigne l'ensemble des traitements effectués sur un matériau enregistré, donc déjà produit. Cette activité, affiliée à la logique du secteur tertiaire, ne crée pas du « nouveau », elle recycle ce qui a déjà été fait. Elle semble alors appropriée pour appréhender les mécanismes de notre contemporanéité pop. En puisant à la fois dans les théories de Marcel Duchamp et des Situationnistes, l'essayiste Nicolas Bourriaud, dans son ouvrage *Postproduction*, défend cette pratique au travers d'une rationalisation et d'une légitimation des formes de recyclage en art. Il convient donc de s'interroger sur cet idéal qu'est la « postproduction ». L'aplatissement et la démystification de notre histoire, pour en faire une matière brute « reprogrammable », signifie-t-il l'émancipation ou la fin de l'art?

---

59 DEBORD Guy, *La Société du Spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992, p.198.

## 1. Donner une valeur positive au « *remake* »

Dans son ouvrage *Postproduction*, l'essayiste et historien de l'art Nicolas Bourriaud avance que la notion de « nouveauté », propre au modernisme, n'est plus opérationnelle. Le « *remake*<sup>60</sup> » serait l'apanage de notre nouvelle culture, celle de la « postproduction<sup>61</sup> ». La question artistique ne serait plus de savoir « que faire de nouveau? », mais plutôt « que faire avec? ». En amalgamant les théories de Marcel Duchamp, des simulationnistes et du Pop Art, N. Bourriaud tente de donner une légitimation à cette nouvelle esthétique du montage et du détournement, propre au « postmodernisme ». Désormais, les pratiques artistiques devraient se sentir libres de recourir à des formes déjà produites, déjà informées par d'autres. Plutôt que de nous lamenter en pensant que « tout a déjà été fait », nous devrions « [nous] emparer de tous les codes de la culture, de toutes les mises en formes de la vie quotidienne, de toutes les oeuvres du patrimoine mondial, [pour] les faire fonctionner<sup>62</sup> ». L'oeuvre d'art ne serait plus alors une production « finie », que nous contemplerions dans un musée, mais l'acteur « actif » d'une culture de l'usage illimité. Ainsi, lorsqu'un compositeur pop utilise un sample d'un morceau ancien, il s'inscrit dans une chaîne de création où son propre apport sur la source originelle pourra être repris et servir de matériau de base pour la production d'un nouvel artiste. Pour reprendre en complétant légèrement une formule de Michel de Certeau, « chaque texte [et chaque oeuvre en général] est habitable à la manière d'un appartement loué<sup>63</sup> ».

Les artistes « postproducteurs » sont donc les locataires d'une culture qu'ils se

---

60 BOURRIAUD Nicolas, *Postproduction*, Dijon, Les Presses du Réel, 2004.

61 *Ibid.*

62 *Ibid.*

63 DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien (tome I) : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.

réapproprient selon leur gré. Ces figures de « programmeurs », ou plutôt de « reprogrammeurs », sélectionnent des créations artistiques pour les réinsérer dans de nouveaux contextes. Ainsi, en 1997, le plasticien Pierre Huyghe réinvestit l'oeuvre de Gordon Matta-Clark, *Conical Intersect* (datant de 1975), en projetant une image vidéo de la production initiale sur les lieux de sa réalisation. Plus de vingt ans après cette célèbre coupe de bâtiment, percée architecturée dans le vif d'un immeuble rue Beaubourg, P. Huyghe produit *Light Conical Intersect*, la « lumière » de *Conical Intersect*, sa projection vidéo : sa simulation. Cette reprogrammation peut légitimement nous interroger sur une éventuelle volonté du « postproducteur » de réactualiser la portée initiale de l'oeuvre (avec *Conical Intersect*, G. Matta-Clark manifestait sa critique de l'embourgeoisement urbain). Mais contrairement à la nostalgie restauratrice de l'« hantologie », les artistes de la postproduction, tels qu'ils sont définis par N. Bourriaud, s'accaparent les styles et les formes historisés sans la moindre aspiration à la transmission. L'oeuvre réappropriée est préalablement démythifiée pour ne devenir qu'une matière brute banalisée. Dans *Light Conical Intersect*, P. Huyghe ne semble pas vouloir transmettre le message de G. Matta-Clark, il s'emploie plutôt à élaborer un potentiel narratif entre la réalité antérieure de la production et la fiction de sa réappropriation différée. La force artistique de ce « *remake* » se jouerait dans cet écart, où P. Huyghe parvient à montrer le temps qui passe.



MATTA-CLARK Gordon, *Conical Intersect*, 1975.



HUYGUE Pierre, *Light Conical Intersect*, 1997.

## 2. Le patrimoine artistique comme marché aux puces

Pour Nicolas Bourriaud, le marché aux puces serait devenu le référent omniprésent des pratiques artistiques contemporaines. A la fois centre d'accumulation chaotique de productions antérieures et carrefour de flux humains, le marché aux puces se définirait comme « lieu où convergent des produits de multiples provenances, en attente de nouveaux usages<sup>64</sup> ». L'essayiste, qui tente de donner une forme de rationalisation à une pratique qu'il juge novatrice, emprunte paradoxalement beaucoup aux idéologies anciennes du ready-made et du Pop Art. L'appropriation d'un « produit » semble être pour N. Bourriaud le premier stade de la postproduction. Dans la lignée de Marcel Duchamp, il affirme que la sélection d'un « objet » par un artiste fonde l'opération artistique. En citant et combinant des théories du Pop Art et du Simulationnisme, l'auteur défend l'abolition de la distinction entre production et consommation, création et copie, oeuvre originale et « *remake* ». Toute oeuvre appartenant à notre patrimoine artistique doit se dégager de la logique du spectacle pour être librement réappropriable et recontextualisable, afin de « nous restitue[r] le monde en tant qu'expérience à vivre<sup>65</sup> ». L'art de la postproduction serait donc l'art du recyclage, où chaque production antérieure serait « libérée » de son statut de « spectacle » archivé pour être reprogrammée dans le monde du sensible.

Et c'est en aspirant à la morale que N. Bourriaud veut faire de notre patrimoine artistique un marché aux puces. Pour lui, il n'y a là aucun mépris de l'histoire. C'est la dictature qui impose les formes, la démocratie, elle, appelle à la discussion, à la négociation, au libre usage. Dès lors, la postproduction « fonde les conditions d'un comportement libre dans une société de consommation dirigée<sup>66</sup> ».

64 BOURRIAUD Nicolas, *Postproduction*, Dijon, Les Presses du Réel, 2004.

65 *Ibid.*

66 *Ibid.*

On retrouve chez l'auteur les aspirations « postmodernistes » d'un grand nombre d'artistes des années quatre-vingts, fortement critiquées par Jean-François Lyotard. En effet, le philosophe s'opposait à ce que l'on confonde ces pratiques avec sa définition de la « condition postmoderne<sup>67</sup> ». Selon lui, « mélanger sur une même surface les motifs néo- ou hyper- réalistes et les motifs abstraits, lyriques ou conceptuels, c'est signifier que tout se vaut parce que tout est bon à consommer [...] c'est l'esprit du client des supermarkets<sup>68</sup> ». Dans un texte publié en 1987 au sein des Cahiers du Musée National d'Art Moderne, l'historien et critique d'art Yve-Alain Bois condamne également l'« aplatissement<sup>69</sup> » de l'histoire et de la culture, que nous traitons comme simple « divertissement [...] où tout a pour nous la même signification, la même valeur<sup>70</sup> ».

On peut alors se demander si le marché aux puces de N. Bourriaud, en confondant consommation et production, permet réellement l'émancipation de l'art, ou révèle plutôt une baisse de la capacité créatrice des artistes, qui s'inscrivent finalement dans la logique du capitalisme sans avoir de réel projet critique. L'essayiste tente de légitimer les pratiques de reprogrammation des formes sans jamais s'interroger sur leurs causes. La pop de postproduction contemporaine semble vouloir davantage se reposer sur ses acquis, sur la notoriété de ses « référentiels perdus<sup>71</sup> », plutôt que de chercher à s'en libérer. Quoiqu'en dise N. Bourriaud, la réappropriation nous renvoie plus à notre passé qu'elle nous envoie vers notre avenir. Il suffit d'aller récupérer dans ce marché aux puces la meilleure combinaison stylistique rétro pour continuer de profiter des restes de son authenticité, des « ruine[s] de [son] aura<sup>72</sup> ». Ainsi, Madonna, en 2005, fait son

---

67 LYOTARD Jean-François, *La Condition postmoderne* [1979], Paris, Les Editions de Minuit, 1998.

68 LYOTARD Jean-François, *Le Postmoderne expliqué aux enfants* [1988], Paris, Galilée, 2005.

69 BOIS Yve-Alain, *Historisation ou intention : le retour d'un vieux débat*, dans *Les Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, Paris, Editions du Centre Pompidou, n° 22, 1987.

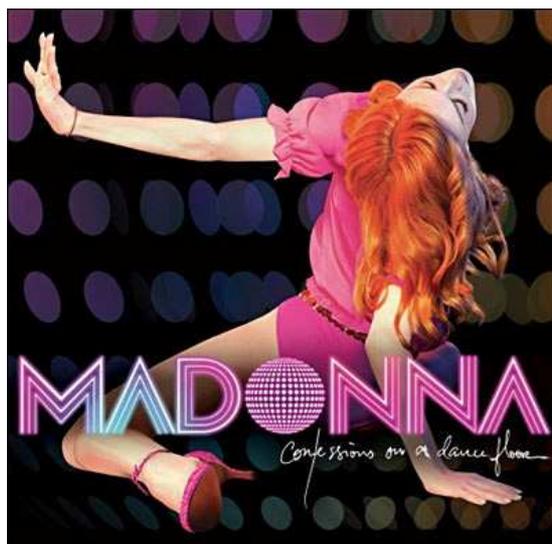
70 *Ibid.*

71 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

72 BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1955], Paris, Allia, 2013.

tube *Hung Up* sur le tube d'Abba de 1979, *Gimme! Gimme! Gimme!*. Véritable combinaison gagnante d'influences rétro, son hit, vendu à des millions d'exemplaires, reprend le thème célèbre du groupe suédois, et s'illustre par un vidéoclip où « la Madone » se réapproprie toutes les chorégraphies typiques des années soixante-dix (avec des moulinets tout droit sortis de *Saturday Night Fever* et une tenue de danse empruntée à *Fame*). On imagine parfaitement la « Queen of Pop » déambuler entre les rangées du marché aux puces de la pop, à la recherche de la bonne affaire, du tube d'occasion poussiéreux mais réexploitable.

► Vidéo 4



MADONNA, *Hung Up*, 2005.

► Piste 7

ABBA, *Gimme! Gimme! Gimme!*, 1979.

### 3. La fin de l'entité d'auteur

La culture digitale a redéfini notre rapport à la propriété de l'oeuvre musicale. Cette redéfinition résulte à la fois des pratiques des consommateurs, pour qui il est de plus en plus aisé de télécharger des « torrents » d'albums (fichiers « *torrents* » et autres compressions « zippées »), mais également des producteurs, par leur usage généralisé de samples et leur activité de plus en plus courante de « *deejaying* ». Le compositeur pop semble plus que jamais dépossédé de son oeuvre. Les premières années du XXIème siècle marquent l'apogée du détournement, qui régit indistinctement les actes de consommation (par l'appropriation de l'oeuvre), et de production (avec le retraitement d'une création). N. Bourriaud pense que nous nous dirigeons vers l'ère du « communisme des formes<sup>73</sup> », où les oeuvres appartiendront à tout le monde. La « mort de l'auteur<sup>74</sup> », annoncée par Roland Barthes en 1968 pour désacraliser la figure de l'écrivain (« construit à partir de ses écrits, et non l'inverse<sup>75</sup> »), menace le monde de la pop. Le disc-jockey est la figure emblématique de cette nouvelle culture du détournement qui confond consommation et production. Lors de ses sets, le Dj joue des créations qui ne sont généralement pas les siennes, mais qu'il a préalablement choisies et réunies pour les enchaîner dans un ordre précis, afin de faire au mieux danser son public. Il s'approprie donc le droit de diffuser des productions dont il n'est pas l'auteur, et il les modifie librement en usant des effets de ses platines (« *scratching* », boucles, filtres...). Ainsi, la culture du « *deejaying* », nie l'opposition binaire entre la proposition de l'émetteur-producteur, et la participation du récepteur-consommateur.

Le sample, version 2.0 du ready-made, a banalisé l'explosion du protocole de la

73 BOURRIAUD Nicolas, *Postproduction*, Dijon, Les Presses du Réel, 2004.

74 BARTHES Roland, *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984.

75 *Ibid.*

signature. Annexer un segment temporel, c'est-à-dire créer un sample, n'est pas seulement une appropriation, c'est aussi une expropriation. On observe que la grande majorité des théories de l'art traitant de ce sujet se placent du côté de l'artiste « sampleur », et considèrent souvent le droit de propriété comme intrinsèquement conservateur. En revanche, très peu d'analyses s'intéressent à l'artiste « samplé », qui, lorsqu'il a peu de notoriété, n'est jamais mis en avant et encore moins rétribué pour son oeuvre plagiée, qui ne servira finalement que les intérêts et le prestige d'un autre. Contrairement à ce que l'on peut penser, la reprogrammation d'une oeuvre ne permet pas à son créateur originel d'asseoir sa réputation, ni de perdurer dans le temps. Son entité d'auteur se dilue au fur et mesure qu'il est dépossédé de sa production. Lorsqu'un artiste « sampleur » s'approprie une oeuvre, il s'empare symboliquement de sa propriété. Si devant la loi, il doit verser des droits d'auteur, devant le fan consommateur, il apparaît comme étant le signataire légitime de sa création.

Un exemple flagrant serait celui de Daft Punk, qui signe en 2001 le morceau *Harder, Better, Faster, Stronger* construit sur un sample de *Cola Bottle Baby*, composition funk d'Edwin Birdsong sortie en 1979. Si la production originale n'a jamais eu sa place dans un hit-parade et s'est très vite faite oubliée après sa sortie, sa réappropriation par les robots français est devenue un tube mondial vendu à des millions d'exemplaires. Mais l'histoire ne s'est pas arrêtée là. En 2007, le rappeur américain Kanye West sort *Stronger*, réappropriation d'une réappropriation, puisqu'il sample Daft Punk et donc indirectement Edwin Birdsong. Le nom de ce dernier, qui a tout juste été crédité au verso de la pochette du duo électronique (dans une écriture à peine lisible), s'est complètement effacé chez le rappeur. Ces deux expropriations sont donc devenues des créations à part entière, suppléées à leur source originelle, et disposant de leur propre signature. Si elles sont la preuve que le recyclage du recyclé peut s'avérer prospère sur un plan financier, elles dénotent non seulement une incapacité de la pop à se renouveler, mais aussi une surexploitation de nos archives qui participe à leur dévaluation.

► Piste 8

BIRDSONG Edwin, *Cola Bottle Baby*, 1979.

► Piste 9

DAFT PUNK, *Harder, Better, Faster, Stronger*, 2001.

► Piste 10

KANYE WEST, *Stronger*, 2007.

### III. Vers l'« archéomodernisme »?

« Certains artistes que j'appellerai “archéomodernistes” [...] construi[sent], contre le temps anémique du postmodernisme, son cannibalisme aveugle et insatiable, son insupportable relativisme, une nouvelle relation d'interpolation avec certains moments matriciels du modernisme, dans leur rapport génératif à notre présent et à notre imaginaire<sup>76</sup>. »

En opposition à l'aplatissement du temps et à la réappropriation immodérée des formes du passé, défendus par les théories de la « postproduction » et les idéaux de la « postmodernité » en général, l'essayiste Arnaud Pierre identifie de nouvelles pratiques de recyclage imprégnées d'une certaine « morale », et régies par un impératif de régénération civilisationnelle. Ces « archéomodernistes » entendent réinvestir les moments clés de la modernité dans un véritable projet d'avenir. Le recyclage devrait alors avant tout s'opérer sur la « mythologie » de l'oeuvre, son « message » intérieur, et non sa forme extérieure. Mais si l'« archéomodernisme » témoigne d'une forte volonté d'innovation, son potentiel n'est-il pas remis en cause par ces retours incessants à une Modernité idéalisée, dont il nie finalement la dégénérescence?

---

<sup>76</sup> PIERRE Arnaud, *Futur antérieur : Une uchronie contemporaine*, dans *20/27 : Revue de textes critiques sur l'art*, Paris, Editions M19, n° 4, 2010, p.7.

## 1. Reconstruire un sens à l'histoire

L'universitaire, critique et commissaire d'exposition Arnauld Pierre, par l'analyse des travaux d'un certain nombre d'artistes actifs sur la scène française depuis les années quatre-vingt-dix, identifie un courant qu'il qualifie d'« archéomoderniste ». Cette mouvance serait née en réaction au contexte culturel de l'« ère postmoderne », caractérisée par « l'écrasement du temps [au profit] d'un nouveau rapport à l'espace<sup>77</sup> ». L'artiste « archéomoderniste » s'oppose à la convocation et à la réappropriation compulsive des formes du passé de manière indifférenciée et sans réelle motivation. Il est l'envers de la figure du reprogrammateur, représentatif de la culture de la « postproduction » définie par N. Bourriaud. Arnauld Pierre, en recensant ces artistes d'un genre nouveau, cherche à démontrer que les références historiques ne peuvent s'équivaloir. Pour lui, cette crise de l'historicité propre à la « postmodernité » a engendré une baisse de la créativité dans le monde de l'art.

En réponse à ce contexte, l'« archéomodernisme » serait l'idéologie d'une pratique artistique nouvelle prônant la reprise du « message intérieur<sup>78</sup> » de l'oeuvre antérieure, plutôt que le recyclage de sa forme extérieure. Il s'agit de perpétuer la « mythologie<sup>79</sup> » d'une création, de lui redonner corps et sens à une époque qui lui est étrangère, mais qui doit lui être ouverte. Ainsi, la source investie par les artistes « archéomodernistes » n'est jamais dissimulée. Il est essentiel qu'elle soit mise en avant afin d'être comprise par le récepteur. C'est ici que se jouerait la différence avec le « postmodernisme » des années quatre-vingts, qui célébrait le

---

77 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2011.

78 SANZ Jean-François (dir.), *Futur Antérieur : Rétrofuturisme, Steampunk et Archéomodernisme*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

79 *Ibid.*

recyclage et l'assemblage de formes extrêmement disparates, dont l'origine en tant que telle n'avait pas d'importance particulière. L'« archéomodernisme » pense la traçabilité des références comme étant essentielle. Elle doit être revendiquée par les artistes et permettre la collectivisation de l'effort de construction de l'avenir.

Plus proche du romantisme associé au courant « rétrofuturiste » que d'une ambition purement pragmatique (ressentie chez Alain Bublex), l'artiste « archéomoderniste » cherche à construire une dimension temporelle nouvelle en réanimant certains idéaux de notre Modernité. Son travail, dégagé de l'enclave du « présentisme<sup>80</sup> », défend à la fois une conscience et une volonté d'avenir, qui ne peut se réaliser que par une reconstruction du sens de notre histoire. Le futur ne serait possible que si nous parvenions à régénérer certains moments clés de son passé. L'« archéomodernisme » renvoie donc à une forme d'uchronie. L'« uchronie<sup>81</sup> », terme inventé à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle par le philosophe Charles Renouvier, est un néologisme fondé sur le mot « utopie ». Avec un « u » privatif, et, à la place du « *topos* » (lieu), le « *chronos* » (temps), il désigne étymologiquement un « non-temps », un temps qui n'existe pas. Temporalité parallèle, alternative, générée par une réécriture de l'histoire sur la base de la suppression, de la modification, ou de l'invention pure et simple d'événements passés, l'uchronie est donc l'art du « et si... ». Elle est déterminante pour les créations « rétrofuturistes », qui tentent d'imaginer « jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt<sup>82</sup> », et elle définit également l'« archéomodernisme », qui cherche à porter les innovations créatives de notre futur en réactualisant les référentiels forts de notre passé.

---

80 HARTOG François, *Régimes d'historicité : Présentisme et expériences du temps*, Paris, Le Seuil, 2002.

81 RENOUVIER Charles, *Uchronie, l'utopie dans l'histoire* [1876], Paris, Fayard, 1988.

82 SANZ Jean-François (dir.), *Futur Antérieur : Rétrofuturisme, Steampunk et Archéomodernisme*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

## 2. La Modernité, une source impérissable?

La « modernité » est une notion dépassée lorsqu'elle est rattachée à une époque. Mais en tant qu'abstraction, entité théorique, elle est impérissable puisqu'elle est indissociable du culte de la nouveauté, qui lui, est éternel. Selon Arnaud Pierre, « il y a perpétuellement de nouvelles modernités [...] c'est-à-dire des moments où l'époque est sensible à l'irruption d'un certain nombre de nouveautés<sup>83</sup> ». On constate dans notre histoire contemporaine que la modernité comme valeur absolue et indépassable est revenue de manière cyclique. Ce fut le cas au début des années quatre-vingts, où le terme « moderne » était employé de façon excessive. Le post-punk, la new-wave, la no-wave... tous ces nouveaux courants pop qui émergèrent à la fin des années soixante-dix affichaient à la fois un radicalisme tranchant avec une première période de la modernité, tout en glorifiant un nouvel âge résolument « moderne<sup>84</sup> », où il fallait avoir un regard « novö<sup>85</sup> » sur le monde. Le post-punk, né en opposition au mouvement punk, symbolise parfaitement la course à la radicalité dissidente de cette période, qui se résume dans la phrase prononcée en 1978 par Allen Ravenstine (chanteur du groupe post-punk américain Pere Ubu) : « les Sex Pistols ont chanté *No Future*, mais il y a un futur, et nous essayons de le construire<sup>86</sup> ». Chaque cycle de la modernité doit être en rupture avec le précédent, c'est en cela qu'elle perdure.

Mais si la modernité persiste au travers de ses résurgences cycliques, on constate qu'il n'y a plus de « projet » moderne. La notion d'« avenir » à l'ère du

---

83 SANZ Jean-François (dir.), *Futur Antérieur : Rétrofuturisme, Steampunk et Archéomodernisme*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

84 *Des Jeunes Gens Mödernes : Post punk, Cold wave et Culture novö en France 1978-1981* (compilation), Paris, Naïve, 2008.

85 ADRIEN Yves, *NovöVision* [1980], Paris, Denoël, 2002.

86 REYNOLDS Simon, *Rip It Up and Start Again : Post-Punk 1978-1984*, Paris, Allia, 2007.

« capitalisme tardif<sup>87</sup> » a été complètement écrasée. Dans le monde de la finance, ces trente dernières années se sont caractérisées par la succession de politiques de très court terme, visant essentiellement le profit immédiat. L'idée d'une économie mise au service d'une construction civilisationnelle de la société sur le long terme a été considérablement dévaluée. Et cela se ressent dans nos pratiques artistiques et culturelles, de moins en moins animées par une vraie pulsion vers le futur. C'est pour contrer cette tendance que les artistes « archéomodernistes » s'attachent à réinvestir certains idéaux modernistes, en réfutant leur dégénérescence liée à leurs contradictions intrinsèques. Seule la modernité en tant qu'abstraction ne s'est pas fourvoyée dans l'impasse d'une recherche inconditionnelle du « progrès », esclave du profit.

L'artiste Xavier Veilhan est l'exemple-type de l'« archéomoderniste » selon Arnaud Pierre. En effet, le travail du plasticien semble nier certains pans de l'histoire ayant succédés à l'« âge d'or » de la modernité. Il dit même ne pas comprendre le sens de grands mouvements comme le « structuralisme », l'« existentialisme » ou la « postmodernité », alors que la modernité, « liée à la vitesse, à la perception que l'on a du monde, à la conscience d'être de passage, qui lie des choses fondamentales et existentielles, [il] la compren[d], [il] la ressen[t] et la recherche<sup>88</sup> ». C'est dans le but de satisfaire cette ambition qu'à la fin des années quatre-vingt-dix, il décida de reconstruire une Ford T de 1923 à l'identique. En ressuscitant la première automobile produite en série par le fordisme, X. Veilhan s'est emparé de l'un des objets les plus emblématiques de la modernité technologique et industrielle. Refaire cette production à l'aube du XXIème siècle permet donc de perpétuer la « mythologie » qui lui est associée, afin de la questionner dans un tout autre contexte, et d'interroger son rôle éventuel dans l'élaboration de notre avenir.

---

87 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2011.

88 SANZ Jean-François (dir.), *Futur Antérieur : Rétrofuturisme, Steampunk et Archéomodernisme*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.



VEILHAN Xavier, *La Ford T*, 1999.

### 3. Régénérer la notion d'« avant-garde »

L'« archéomodernisme » a pour objectif revendiqué de régénérer la notion d'« avant-garde » à sa source, en reproduisant des processus méthodologiques similaires à ceux de la modernité. S'il résulte d'une opposition aux normes « postmodernes », sa logique va paradoxalement *a contrario* des principes modernistes, dans la mesure où elle prêche la référence à des formes et idéaux provenant du passé : procédé que le modernisme condamnait fermement. Mais l'« archéomodernisme », en considérant la modernité comme « *statement* » artistique (doctrine globale et modèle de développement), pense sa réactivation comme étant légitime lorsque celle-ci a pour vocation de nous sortir de l'impasse de notre contemporanéité. Si le « projet » de la modernité a échoué, et si finalement, comme l'a déclaré Bruno Latour, « nous n'avons jamais été

modernes<sup>89</sup> », il convient de revenir aux sources de cette « utopie » afin d'en comprendre les échecs, dans un désir de régénération civilisationnelle. C'est avec ce qu'Arnauld Pierre nomme la « rétrocipation<sup>90</sup> » (en opposition au concept d'« anticipation ») que nous parviendrons à réinvestir les formes de nos origines. L'auteur évoque l'oeuvre fondamentale de Stanley Kubrick, *2001, l'Odyssée de l'espace*, qui repose selon lui sur une structure « rétrocipative », puisque « toute cette construction futuriste ne vise au fond qu'à montrer une humanité en route vers la compréhensions de ses propres origines<sup>91</sup> ». Plutôt que de penser anticiper l'avenir grâce au recyclage de passés antérieurs, l'« archéomodernisme » est palingénésique : il conçoit l'évolution par le retour aux origines.

Un exemple de régénération d'« avant-garde » dans la musique pop expérimentale contemporaine serait le duo allemand ANBB. En 2007, le compositeur de musique électronique Alva Noto (de son vrai nom Carsten Nicolai) décide de faire appel à Blixa Bargeld, chanteur du groupe industriel radical des années quatre-vingts : Einstürzende Neubauten. Formant alors ANBB, ils sortent en 2010 l'album *Mimikry* sur le prestigieux label berlinois Raster-Noton. Pour ranimer l'avant-gardisme visionnaire d'Einstürzende Neubauten (traduit littéralement par l'« effondrement des nouveaux bâtiments »), Alva Noto préfère la collaboration à la citation. Il n'entend pas refaire la musique bruitiste « métallique » du groupe de Blixa Bargeld (créé à partir d'enregistrements de sons de chantiers : froissements de tôle, soudures d'acier, marteaux piqueurs...), mais plutôt réactiver sa mythologie au travers d'une forme nouvelle. Dès lors, une parfaite symbiose entre ces deux musiciens d'avant-garde s'opère. ANBB (Alva Noto Blixa Bargeld) repense fondamentalement le « *song-writing* » pop dans son aspiration à la rupture radicale vis-à-vis d'un passé à qui il s'associe pour mieux s'en extraire. *Mimikry*,

---

89 LATOUR Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes : Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 2005.

90 SANZ Jean-François (dir.), *Futur Antérieur : Rétrofuturisme, Steampunk et Archéomodernisme*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

91 *Ibid.*

que l'on pourrait traduire en français par « mimétisme », se construit donc sur cette affaire de faux-semblant, où le mime (le copieur) et le modèle (l'original) profitent chacun de la présence de l'autre, et finissent par se confondre pour créer une forme nouvelle.

► Piste 11

EINSTURZENDE NEUBAUTEN, *Kollaps*, 1981.

► Piste 12

ANBB, *Ret Marut Handshake*, 2010.

## CHAPITRE 3

### **Sortir de la conduite du recyclage**



## I. Se libérer de l'automatisation technicienne

« Quand on a triomphalement annoncé que *technè* = art, on n'a rien dit du tout, puisque la réciproque est fautive<sup>92</sup>. »

La musique pop tend de plus en plus à devenir un art entièrement numérique. Si l'outil informatique était, à la fin du XXème siècle, l'instrument exclusif des compositions appartenant aux genres dits « contre-culturels » (la techno, le hip-hop...), son usage se généralise aujourd'hui à l'ensemble des productions musicales. Chaque oeuvre doit désormais passer par au moins une étape de numérisation, au nom d'un nouvel impératif : la « Haute Définition ». « Automatisation » et « standardisation » sont donc les deux nouveaux mots d'ordre proclamés au nom de cet idéal esthétique informatisé, qui se répète davantage qu'il ne crée.

---

92 ELLUL Jacques, *L'empire du non-sens*, Paris, PUF, 1980, p.16.

## 1. La composition sous domination numérique

La création musicale a subi des transformations radicales tout au long du XXème siècle, affectant à la fois ses instruments et ses méthodes de production, redéfinissant ainsi son rapport à la technique. Ce sont d'abord les technologies d'enregistrement acoustique et optique qui ont évolué. Puis, dans les années soixante, la synthèse analogique est apparue, s'immisçant progressivement dans la pop à travers l'usage du synthétiseur. Ultérieurement, une troisième période a vu l'avènement et la généralisation de la synthèse numérique. Ces bouleversements ont introduit « une rupture décisive dans notre façon d'interroger le phénomène sonore<sup>93</sup> ». Aujourd'hui, la composition musicale ne peut plus échapper à l'informatique, le processus de création passe nécessairement par une étape de numérisation. L'oeuvre pop n'a d'existence que si elle est diffusée, « pop- » ularisée, et cela n'est possible que par la transcription du joué main en une forme numérisée, déterminée selon des normes préétablies et institutionnalisées.

L'ingénieur du son, lorsqu'il « masterise » l'enregistrement d'un artiste, cherche à atteindre une définition sonore maximale par divers traitements de postproduction. Il lui faut, dans un premier temps, localiser et éliminer chaque bruit parasite. Ensuite, le processus consiste à régler l'équilibre des fréquences par une égalisation précise, et à rechercher un volume sonore optimal par le traitement de la dynamique et l'agencement de l'espace stéréophonique. Le morceau originel devient donc un « programme », à qui l'on a appliqué une série de corrections, de traitements et d'informations additionnelles, en vue de sa mise en forme pour son exploitation commerciale. Si la plupart des studios de « *mastering* » disent ne pas dénaturer la composition enregistrée, il est évident que cette étape de postproduction existe uniquement dans le but de conditionner l'oeuvre, de la

---

93 DUFOURT Hugues, *Musique, pouvoir et écriture*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 1991.

préparer à la vente. Par conséquent, le recours à l'informatique tend à uniformiser les créations pop, à les maintenir enfermées dans un état léthargique de recyclage, où l'on fait et donc « re- »fait machinalement ce qui plaît au plus grand nombre.

Ce processus de rationalisation de la musique par les moyens informatiques de studio s'insère dans une logique de domination de la technique numérique sur la matière sonore, qui tend à être réduite à l'état de ce que T. W. Adorno appelait « substrat amorphe entièrement indéterminé<sup>94</sup> ». La musique dite « électronique » n'est plus un style défini, puisque chaque composition pop passe désormais par une étape de production informatisée. Dès lors, la distinction doit se faire entre les oeuvres générées exclusivement par le média numérique, et celles n'ayant subi qu'un réarrangement numérisé, un retraitement de postproduction. Si la technique électronique, était, à la fin du XXème siècle, l'« instrument » spécifique de la musique techno, dont les défenseurs célébraient « l'émotion créée par la machine<sup>95</sup> », elle s'est aujourd'hui étendue à l'ensemble de la création pop. Cette conquête technicienne numérique a délaissé l'innovation des genres dits « contre-culturels » (l'« *Intelligence Dance Music* », le « *glitch* »...), pour privilégier une standardisation esthétique encadrée par l'impératif de la haute définition audio. Le capacité créatrice du numérique s'est donc mise au service de l'uniforme, plutôt que de l'informe.

---

94 ADORNO Theodor Wiesengrund, *Philosophie de la nouvelle musique* [1948], Paris, Gallimard, 1979.

95 MABILON-BONFILS Béatrice, POUILLY Anthony, *La musique techno : art du vide ou socialité alternative?*, Paris, L'Harmattan, 2002.

## 2. La création aseptisée

La création musicale pop, au même titre que notre société dont elle est le « produit », s'inscrit dans une logique d'accroissement sans fin de la production et de la consommation pour servir les intérêts à courte vue du capitalisme. La technique numérique, sur laquelle elle s'appuie et se fonde de plus en plus, calque ses modalités d'usage sur ces impératifs de vitesse et de profit. Un logiciel de composition musicale ne serait, par conséquent, pas si éloigné d'un logiciel de comptabilité, selon l'artiste français Sebastian : « dans les deux tu remplis des cases, il faut trouver comment s'en dégager<sup>96</sup> ». On assiste donc à une homogénéisation des programmes de création numérique entraînant une relative soumission de notre pratique, devenue le rouage d'un processus de production fermé et répétitif, qui ne laisse pas de place à l'innovation radicale. Pourquoi détourner l'usage d'un « *software* » lorsque celui-ci assure la toute-puissance de sa capacité créatrice? Cela reviendrait à remettre en cause notre foi en la société technicienne. L'hégémonie du numérique, par l'aseptisation de notre pouvoir de création, engendre une forme symbolique proche de ce que Jacques Ellul qualifiait de « tautisme<sup>97</sup> » (néologisme entre tautologie et autisme), dont la visée totalisante et totalitaire se déploie dans la façon dont nous concevons le monde.

Cette soumission à la raison numérique se renforce par notre croyance en un idéal fantasmé d'automatisation. Nous sommes toujours fascinés à l'égard de l'objet automatisé et autonome, capable de concurrencer les capacités de l'être humain. Nous aspirons à composer de la pop à l'aide d'instruments atteignant le stade de machines automatiques, de robots. Jeff Mills, pionnier de la musique techno de

---

96 SARRATIA Géraldine, *Sebastian : l'electro libre*, dans *Les Inrockuptibles*, Paris, Les Editions Indépendantes, n° 813, juin 2011.

97 ELLUL Jacques, *Le bluff technologique*, Paris, Hachette, 1988.

Détroit, rêve de ce qu'il nomme un « raccourci *technologique*<sup>98</sup> » parvenant à capter ses pensées afin de les matérialiser directement sous une forme musicale. La création n'est désormais qu'envisagée en matière de vitesse, mise au service de la rentabilité. En confiant sa composition à l'automatisme technique, l'artiste s'enferme dans l'utilisation de procédés technoscientifiques qui obstruent sa recherche créative. L'art doit donc s'empêcher de céder à « son industrialisation radicale [...], son adaptation intégrale aux standards techniques<sup>99</sup> ».

L'ensemble des usages de l'informatique comme outil associé à la chaîne de création musicale, de la composition jusqu'à la diffusion des oeuvres, est regroupé sous l'appellation de « Musique Assistée par Ordinateur », ou « MAO ». La technique numérique « assiste » donc l'art musical, en s'efforçant de « répondre à tous ses besoins<sup>100</sup> ». « Assister » vient du latin « *assistere* », qui signifie « aider », « secourir ». L'ordinateur nous « aiderait » donc à créer. La MAO serait le fruit d'une collaboration homme-machine. Dans cette optique, les logiciels, de plus en plus performants, assainissent automatiquement la production. Ils maîtrisent et cadrent le son pour lui éviter tout débordement. Par exemple, sur le « *software* » Ableton Live (très en vogue ces dernières années), un effet de compression est systématiquement assigné pour contrer les risques de saturation durant la phase de composition. L'assistantat du numérique restreint donc notre champ de recherche sonore, puisqu'il présuppose notre besoin de haute définition standardisée.

---

98 MABILON-BONFILS Béatrice, POUILLY Anthony, *La musique techno : art du vide ou socialité alternative?*, Paris, L'Harmattan, 2002.

99 ADORNO Theodor Wiesengrund, *Théorie esthétique* [1970], Paris, Klincksieck, 2011.

100 ROADS Curtis, *L'audio numérique : Musique et Informatique*, Paris, Dunod, 2007.



Ableton Live (version 7.0.14), capture d'écran, 2014.

### 3. Pour la « volution »

Jusqu'à aujourd'hui, la pop numérique des années deux mille n'a pas été innovante au point de bouleverser l'art musical. L'outil informatique sert essentiellement les pratiques abondantes et polymorphes de recyclage, mises au service de nos aspirations fantasmatiques rétromaniaques. L'aplatissement du temps, caractéristique de notre ère, semble plus que jamais avoir contribué à « l'aplatissement du goût<sup>101</sup> », évoqué par T. W. Adorno dans son *Introduction à la sociologie de la musique*. La nouveauté n'est, majoritairement, que réanimation et rénovation de genres musicaux révolus, réutilisation et réassemblage de sonorités « vintage ». Quantité des principaux succès commerciaux du XXIème siècle relèvent du recyclage : la résurgence des sonorités « côte ouest » du hip hop

101 ADORNO Theodor Wiesengrund, *Introduction à la sociologie de la musique* [1962], Genève, Contrechamps Editions, 2010.

américain (ASap Rocky, Kendrick Lamar), la soul « *seventies* » des chanteuses Adele, ou Lana Del Rey, la énième résurgence new wave des années quatre-vingts avec Lady Gaga et Katy Perry... Ce recyclage, facilité par les techniques de production numérique, s'opère toujours sur un passé relativement immédiat et mémorable : des années soixante à aujourd'hui. Nous ne recyclons que nos souvenirs intacts, archivés dans leur exactitude absolue.

Pourtant, la pop n'a pas toujours été une « musique légère<sup>102</sup> », elle a su expérimenter et explorer de nouveaux horizons acoustiques, comme c'était le cas à la fin des années soixante-dix avec le « *Krautrock* » allemand, la trilogie berlinoise de David Bowie, et le post-punk anglo-saxon. S'il est évident aujourd'hui qu'elle souffre d'un épuisement créatif, elle doit plus que jamais, pour y remédier, s'affranchir de ses contraintes intrinsèques. Ainsi, la définition de la « Musique Pop » donnée par l'Encyclopédie référence de Jean-Jacques Nattiez, qui stipule que « la transformation stylistique, qu'elle soit provoquée par des changements de l'univers culturel ou de la technologie [...] peut remodeler les composantes musicales de base, mais elle ne remettra jamais en cause les catégories fondamentales comme la mélodie, la ligne de basse et le groove<sup>103</sup> », ne doit-elle pas désormais être radicalement renversée par l'artiste? L'Encyclopédie, qui déclare aussi que l'expérimentation s'opère uniquement « dans les domaines évanescents [que sont] le timbre et la texture<sup>104</sup> », ne donne-t-elle pas là encore une restriction qu'il est nécessaire de dépasser? La musique pop doit parvenir à rester « populaire », c'est-à-dire toucher la sensibilité du plus grand nombre, tout en cherchant à s'émanciper de ses cadres inconscients fixés par sa présumée définition initiale et affermis par une technique numérique assujettissante. Le numérique automatisé ne doit pas conduire la création. Il faut parvenir à détourner

---

102 ADORNO Theodor Wiesengrund, *Introduction à la sociologie de la musique* [1962], Genève, Contrechamps Editions, 2010.

103 NATTIEZ Jean-Jacques (dir.), *Musiques : Une Encyclopédie pour le XXIème siècle (volume 1)*, Arles, Actes Sud, 2003.

104 *Ibid.*

ses usages, à « faire autrement ». La pop ne doit plus aspirer à la « révolution », elle doit se dégager de ce « ré- » qui l'enferme dans une éternelle répétition. La « volution<sup>105</sup> », terme que j'emprunte au philosophe et auteur de science-fiction Alain Damasio, elle, est absolue et permanente.

---

105 DAMASIO Alain, *La Zone du Dehors*, Paris, Folio, 2009.

## II. S'assigner des limites pour s'en émanciper

« La restriction est mère de l'invention<sup>106</sup>. »

Holger Czukay, cofondateur du groupe de rock allemand avant-gardiste Can (durant la fin des années soixante), envisageait déjà la limite comme condition à la recherche sonore et à la création. Or, les années deux mille marquent plus que jamais l'apogée de l'accumulation, dorénavant majoritairement virtuelle puisque fondée sur cette croyance fantasmée en une puissance de stockage illimitée du numérique. Mais il semble que l'absence de limites nous égare. Elle nous pousse davantage à uniformiser nos productions en nous rattachant à des cadres réels, car déjà définis par d'autres, plutôt que de favoriser notre émancipation artistique. Dès lors, certains compositeurs pop choisissent délibérément de se restreindre, en recourant à de vieilles machines analogiques afin de parvenir au mieux à pousser leurs usages à l'errance créative. C'est le cas du jeune artiste La Mverte, avec qui nous avons pu nous entretenir.

---

<sup>106</sup> Citation d'Holger Czukay (leader du groupe « *krautrock* » Can) dans : REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012, p.113.

## 1. L'illusion fantasmatique de l'illimité

Selon Serge Latouche, « le propre de la modernité a été [...] de faire reculer les limites dans tous les domaines<sup>107</sup> ». Le triomphe de l'illimitation serait donc l'aboutissement de l'ère moderne, la réalisation totale de son programme qui marquerait le passage à la « postmodernité », ou « hypermodernité<sup>108</sup> ». On peut appréhender ce désir démesuré d'illimitation comme étant l'une des manifestations logiques de la nature conquérante de l'Homme, qui se renierait s'il renonçait à étendre sa domination. Mais cette obstination à vouloir repousser les limites de notre écoumène est largement renforcée par les idéaux de notre société capitaliste occidentale, où la croissance s'impose comme étant l'objectif primordial de notre existence. Il ne s'agit plus de croître pour satisfaire nos besoins, mais de croître pour croître. Karl Marx disait que « le capital ressent toute limite comme une entrave<sup>109</sup> », la logique d'accumulation de la raison marchande est donc l'illimitation.

La musique pop, dans son usage de la technique numérique, reflète la démesure de cette culture de l'illimité. La prolifération des « *plugins* » audio, appelés « VST » (sigle de « *Virtual Studio Technology* »), en témoigne. Ces outils complémentaires aux logiciels de création musicale sont entièrement virtuels. De plus en plus nombreux à être commercialisés, leur succès vient de la faculté qu'ils ont à imiter les rendus sonores des machines dites « *hardwares* », c'est-à-dire l'ensemble des équipements analogiques. Les VST peuvent donc être des synthétiseurs virtuels (dont les sonorités sont calculées et générées par le processeur de l'ordinateur, ou lues à partir de banques sonores), des sampleurs, des boîtes à rythmes, mais

---

107 LATOUCHE Serge, *L'Age des limites*, Paris, Mille et une nuits (Fayard), 2012.

108 *Ibid.*

109 MARX Karl, *Introduction à la critique de l'économie politique* [1857], Paris, L'Altiplano, 2008.

également des effets (de réverbération, distorsion...). Ils servent ainsi à « simuler les sons acoustiques et analogiques<sup>110</sup> ». L'ordinateur devient donc un lieu de création illimité, qui simule et transcende les cadres d'un studio réel, restreint dans son espace et dans ses équipements. Il symbolise parfaitement cet « ère de la simulation hyperréelle<sup>111</sup> » décrite par J. Baudrillard, « produit de synthèse [...] à partir de cellules miniaturisées, de matrices et de mémoires<sup>112</sup> ».

Dans cette illimitation virtuelle, la création musicale perd tout son sens. L'illusion fantasmatique de l'illimité place l'artiste dans l'égarement. Il lui est impossible de pousser toutes ces techniques à leur comble, de les ouvrir sur l'inattendu. Si l'art est « l'absorption des techniques<sup>113</sup> », absorption qui consiste à les porter au point le plus élevé, celui ou seule leur négation, contradictoirement, les accomplit, alors la pop numérique n'en est pas un. C'est dans cet égarement dû à l'absence de limites que l'on tend à refaire ce qui a été fait, à ramener les référentiels de notre passé dans cet « ère du vide<sup>114</sup> ». En lui donnant l'illusion de liberté au sein d'un espace de création virtuel illimité, le numérique contraint en réalité l'artiste dans sa capacité créative. L'homme est alors soumis à ce qu'il voulait soumettre.

---

110 ROADS Curtis, *L'audionumérique : Musique et Informatique*, Paris, Dunod, 2007.

111 BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

112 *Ibid.*

113 ADORNO Theodor Wiesengrund, *Théorie esthétique* [1970], Paris, Klincksieck, 2011.

114 LIPOVETSKY Gilles, *L'ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1989.



Accumulation de « *plugins* » VST, capture d'écran, 2014.

## 2. L'émancipation par l'autolimitation

La Mverte est le pseudonyme du compositeur de pop électronique Alexandre Berly. Jeune parisien de vingt-six ans, ses productions sont souvent catégorisées par la presse de « new-disco », fortement influencée par la new-wave du début des années quatre-vingts. Sa musique est, par conséquent, essentiellement analogique, ce qui témoigne de la prégnance des influences rétro dans son travail. Cependant, lorsque nous nous sommes entretenus avec lui, l'artiste a réfuté tout sentiment nostalgique. Il affirme n'avoir jamais pensé que « c'était mieux avant ». Au contraire, il se dit conscient des « possibilités immenses que nous donne le numérique aujourd'hui par rapport aux conditions d'enregistrement des années soixante-dix, où l'on était limité à quatre ou huit pistes pour faire un morceau » ; mais si l'acte de composition n'est plus restreint, « le numérique a enlevé l'aspect ludique de l'analogique ». L'artiste dit préférer

passer des heures à travailler le design sonore de ses synthétiseurs plutôt que de « chercher le meilleur *plugin* reproduisant les sons qui [l']intéressent, et dont le rendu sera forcément moins bon que du *hardware* ». Le recours à de vieilles machines (comme le Roland SH-101 datant de 1983 qu'il affectionne particulièrement), relève donc davantage d'un choix délibéré de matériaux plutôt que d'une volonté de faire ce qui a déjà été fait.

La Mverte utilise les claviers analogiques « parce qu'[il] aime leur son », mais il tient à « les traiter avec des effets d'aujourd'hui », et c'est en cela qu'il se détache du passé. Le retraitement, la postproduction d'une matière analogique par des effets numériques inscrivent les compositions de l'artiste dans une dimension atemporelle. Si l'on reconnaît des sonorités synthétiques anciennes, leur réarrangement (mixage, spatialisation) et leur redéfinition (numérisation, « *mastering* ») leur donnent une couleur actuelle. Et La Mverte en est conscient : « je ne suis pas satisfait lorsque je fais la copie d'un vieux truc, si le son fait référence à des choses qui existent déjà, la personnalité que je donne à mes morceaux vient de moi ». La postproduction signerait donc l'oeuvre.

S'il fait des aller-retours entre les sonorités anciennes de l'analogique et leur réactualisation numérique, La Mverte semble concevoir l'outil qu'est le synthétiseur comme inhérent à l'idée d'avant-garde : « aussi vieux soient-ils, ces synthés ont toujours représenté le futur, que ce soit dans la pop, les génériques d'émissions ou ailleurs ». Dès lors, il sous-entend que la technologie ne vieillirait pas. A partir du moment où elle a été novatrice, elle le resterait pour toujours, au moins dans sa représentation idéalisée. Le jeune artiste, qui défend l'usage contemporain de techniques antérieures, pense néanmoins que cet assemblage temporel doit s'auto-restreindre pour faire face au chaos de l'illimitation numérique : « le fait de ne pas avoir de limite technique, ça offre une multitude de possibilités, mais moi j'ai tendance à me perdre ». S'il subit, certes, des contraintes « physiques » (l'espace disponible de son appartement) et financières (les

instruments analogiques sont de plus en plus onéreux), le producteur a décidé de s'en assigner de nouvelles, notamment dans son choix de ne composer ses morceaux qu'à l'aide de deux synthétiseurs et d'une boîte à rythmes. La Mverte s'impose ainsi consciemment un cadre pour mieux s'en extraire, il limite ses outils pour parvenir à les dépasser. La limite serait donc vecteur de créativité. On peut rattacher cette pensée à la réflexion du philosophe Ivan Illich, qui prônait le retour à des « outils conviviaux [opposés à] l'écrasement par la méga-machine asservissante<sup>115</sup> », c'est-à-dire l'« autolimitation<sup>116</sup> » plutôt que la croyance fantasmée en l'illimité.

► Piste 13

LA MVERTE, *Crash Course*, 2014.

### 3. Retrouver de l'authenticité

La musique, dans sa conception et dans son écoute, doit se réconcilier avec la finitude. La restriction permet à la fois l'innovation du créateur et l'immersion de l'auditeur. Contrairement à l'illusion de liberté associée au fantasme de l'illimité, le cadre rend possible la transcendance du quotidien. Si la postproduction, c'est-à-dire l'assemblage et la reprogrammation de formes déjà existantes, devient la norme, alors la transgression naîtra de la contrainte, de l'autolimitation de l'usage de nos outils et de nos matériaux. La figure du

---

115 ILLICH Ivan, *La convivialité* [1973], Paris, Seuil, 2003.

116 *Ibid.*

compositeur pop en col blanc, programmeur informatique gestionnaire d'une multitude de ressources et d'interfaces, doit laisser sa place à une nouvelle entité subversive. L'avant-garde, comprise ici dans son sens le plus provoquant, comme attaque esthétique contre les normes stylistiques et les institutions de l'art, doit parvenir à outrepasser les limites de l'illimitation, et provoquer ainsi le « chaos libérateur<sup>117</sup> », pavé jeté contre une digiculture de la reprogrammation devenue mainstream.

Les partisans de la décroissance économique sont souvent raillés par les défenseurs du capitalisme. On les dit irréfléchis et en dehors des réalités. Pourtant, la véritable inconscience ne se situe-t-elle pas dans cette volonté de croire en la réalité illusoire d'un fantasme? Rien n'est illimité, par conséquent, se limiter ne signifie pas un retour en arrière, mais accepter le réel. Allen Ginsberg, membre fondateur de la contre-culture américaine d'après-guerre, « *Beat Generation* », prêchait l'incarnation de la folie pour la projeter contre la société. Cette méthode, qui prenait racine chez les écrivains français du XIXème siècle (Baudelaire, Rimbaud, Lautréamont) et les artistes du début du XXème siècle associés au dadaïsme et au surréalisme, adeptes d'un art de la démence (Schwitters, Dali, Artaud), apparaissait comme étant l'unique réaction censée face à une société en pleine folie. Si aujourd'hui, on peut passer pour fou en déclarant que l'acceptation de la limite permettra notre émancipation artistique et culturelle (et plus largement, un assainissement économique et social), n'est-ce pas là, en réalité, la véritable recherche d'authenticité « dans un monde absolument inauthentique<sup>118</sup> »?

La folie créatrice fondée sur la revendication de la limite pourrait être le moyen de surmonter notre aliénation à l'illimité, et permettre ainsi à une forme d'innovation pop d'émerger. Il semble que nous soyons passés de « l'époque de la

---

117 KEISTER Jay, *The Long Freak Out : Musique inachevée et folie contre-culturelle dans le rock d'avant-garde des années 1960 et 1970*, dans *Volume!*, Nantes, Editions Melanie Seteun, n° 9-1, mai 2013.

118 *Ibid.*

reproductibilité<sup>119</sup> » à l'ère de la postproductibilité illimitée. L'avant-garde musicale doit donc défendre la folie expérimentale à la fois comme thérapie et comme résistance à l'uniformisation automatisée du numérique. Il faut retrouver « la raison d'être de l'art<sup>120</sup> », c'est-à-dire son « authenticité<sup>121</sup> », selon Walter Benjamin. En postproduisant un rétro qui a déjà été préalablement reproduit, l'authenticité de l'oeuvre reprogrammée, « le *hic* et le *nunc*<sup>122</sup> », l'« ici » et le « maintenant » de son élaboration, sont plus que jamais atrophiés. L'illimité inhibe la quête de sens de l'oeuvre, et favorise le recyclage de réels antérieurs, désormais irréels. S'il n'y a pas de méthodologie de l'art, et encore moins de son avant-garde, il semble évident aujourd'hui que l'opposition à l'uniformité englobante se fasse par la recherche de l'errance créative, de l'erreur, de l'expérience, à partir de la question de la limite.

---

119 BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1939], Paris, Allia, 2011.

120 *Ibid.*

121 *Ibid.*

122 *Ibid.*

### III. Etre dissident de tout

« Etre novö, c'est être dissident de tout : y compris, et surtout, de soi-même<sup>123</sup>. »

Précédemment, nous avons cherché à montrer comment l'outil numérique pouvait orienter la création pop, la maintenant ainsi dans une activité de recyclage normalisée ; dès lors, il convient, pour innover, de sortir de cette conduite technicienne. Cet acte de dissidence nécessite une connaissance préalable de nos propres automatismes, qui guident inconsciemment notre créativité. On ne peut réussir à « faire autrement » qu'en ayant une connaissance approfondie de soi-même. Ce chapitre a donc pour objet de transcrire un cheminement de pensée personnel aboutissant à une proposition de forme musicale pop innovante dans sa dissidence.

---

123 ADRIEN Yves, *NovöVision* [1980], Paris, Denoël, 2002, p.164.

## 1. Chercher le bruit numérique

Comme nous l'avons démontré auparavant, l'outil numérique tend à assainir la création sonore par divers procédés de traitements automatisés qui empêchent, ou restreignent notre penchant à commettre des erreurs. L'assistance du logiciel vient combler les déficiences de notre nature en corrigeant nos fautes créatives avant même qu'elles s'accomplissent. Dès lors, en se soumettant à cette raison technicienne, la pop numérique s'enferme dans un processus de recyclage normalisé et dépourvu de toute humanité. Pour s'extraire de ce formalisme, il faudrait donc parvenir à générer l'erreur au sein du programme informatique afin d'en exploiter l'esthétique. Certains compositeurs, comme Alva Noto (dont nous avons parlé dans le deuxième chapitre), travaillent exclusivement sur la salissure du son numérique. Associés au courant expérimental et marginal du « *glitch* », ces artistes élaborent leurs productions à partir de défauts sonores qu'ils provoquent eux-mêmes. Ainsi, la totalité des sons de leurs morceaux émanent des dysfonctionnements de dispositifs électroniques qui ont été rendus possibles par des pratiques de détournement.

La pop occidentale, si elle veut se renouveler plutôt que se recycler, doit s'ouvrir à l'ensemble du monde sonore, et cela ne sera possible que par sa subversion à la domination automatisée des outils de création numérique. Si cette idée n'est pas entièrement novatrice, puisque proche des revendications énoncées au sein du manifeste futuriste de Luigi Russolo : *L'Art des Bruits*, elle est néanmoins légitime étant donné que son application n'a eu lieu que dans des genres ne disposant que d'une très faible reconnaissance, dits « *underground* ». L'ensemble de l'univers pop pourrait donc s'ouvrir à ce dogme, et en réactualiser la définition, car lorsque L. Russolo évoquait la nécessité d'« annexer le bruit pour obtenir une musique

radicalement nouvelle<sup>124</sup> », celui-ci faisait référence au bruit de l'ère industrielle, « né avec les machines<sup>125</sup> ». Dès lors, il convient désormais de rechercher le bruit de notre ère digitale, en appréhendant sa dimension subjective. Car aucun son n'est par définition un bruit, c'est nous qui le désignons ainsi en fonction de notre perception sensorielle. Par conséquent, nous avons une part active sur le son dans sa définition.

Une idée d'innovation pop serait donc de parvenir à générer le bruit de l'outil numérique en cherchant à l'exploiter et à lui donner une forme attrayante. Or, l'une des erreurs - nuisance sonore - que les logiciels de création musicale compressent automatiquement, est la saturation d'un bruit blanc. Par analogie avec la lumière blanche, qui contient l'ensemble des fréquences lumineuses d'intensité égale, un bruit blanc est « un processus aléatoire qui possède la même densité spectrale de puissance à toutes les fréquences<sup>126</sup> ». L'impression obtenue est celle d'un souffle, proche de la sonorité créée par l'effet de « neige » d'un téléviseur déréglé. Le bruit blanc n'appartient pas au langage musical, on ne peut lui donner de dimension mélodique ou harmonique, il est pensé comme un parasite. Souvent considéré comme désagréable et pouvant entraîner des céphalées, il a pourtant été démontré par un certain nombre d'études acoustiques que l'écoute du bruit blanc pouvait faciliter le sommeil en plongeant l'auditeur dans un état d'apaisement. Il reflète donc parfaitement l'ambivalence du bruit, qui relève à la fois de la sensibilité et de la subjectivité de son auditeur. Pour reprendre une citation célèbre de John Cage, « où que nous soyons, ce que nous entendons est majoritairement du bruit, quand nous tentons de l'ignorer cela nous dérange, si nous l'écoutons cela nous fascine<sup>127</sup> ».

---

124 RUSSOLO Luigi, *L'art des Bruits* [1913], Paris, Allia, 2003.

125 *Ibid.*

126 ROADS Curtis, *L'audio numérique : Musique et Informatique*, Paris, Dunod, 2007.

127 CAGE John, *Silence* [1961], Genève, Contrechamps Editions, 2012.

## 2. Désautomatiser la voix humaine

La voix est l'instrument de musique le plus ancien. Elle est à l'origine de la pop. C'est la colonne vertébrale de chaque « chanson ». La maîtrise du chant relève de la « technique du corps<sup>128</sup> », elle nécessite une pratique organique conduite par nos actions neuro-cérébrales. L'usage musical de la voix est donc conscient et réfléchi. En cela, elle s'oppose à l'automatisme aveugle du numérique. Cependant, la voix, une fois qu'elle devient programme par sa transcription virtuelle, est traitée et normalisée. Ainsi, de nombreux artistes ont recours au logiciel de postproduction Auto-Tune, qui analyse la hauteur vocale et la repositionne quand cela est nécessaire sur la gamme du morceau. Par ce procédé, devenu indispensable à l'industrie de la musique au même titre que Photoshop pour les graphistes et photographes, les mauvais interprètes peuvent chanter juste grâce au réajustement automatisé et en temps réel de leur organe vocal. Le numérique corrige une nouvelle fois l'être humain dans sa création et dans sa sensibilité, puisque l'Auto-Tune modifie notre écoute du chant en conférant à celui-ci une perfection illusoire qui devient la norme.

Si l'Auto-Tune a été élaboré afin de « traiter la voix de façon transparente et naturelle<sup>129</sup> », plusieurs artistes ont cherché à le détourner pour lui donner une visibilité, c'est-à-dire le rendre audible. Une nouvelle esthétique s'est donc créée à partir de cette voix de « robot qui pleure<sup>130</sup> », selon l'expression du pianiste et producteur canadien Chilly Gonzales. Dès la fin des années quatre-vingt-dix, avec le célèbre titre *Believe* de l'artiste Cher (qui se classa numéro un des ventes dans

---

128 MAUSS Marcel, *Les Techniques du corps* [1936], dans *Techniques, Technologie et Civilisation*, Paris, PUF, 2012.

129 ROADS Curtis, *L'audionumérique : Musique et Informatique*, Paris, Dunod, 2007.

130 DOYEZ François-Luc, *Comment Auto-Tune a tué les fausses notes*, dans la revue *Next de Libération*, Paris, SARL Libération, septembre 2011.

plus de trente pays), on assiste à une véritable déferlante des vocales « auto-tunées » sur le paysage pop, s'étendant de la sphère hip-hop (avec Kanye West et son tube *Love Lockdown*) à l'« *underground* » du mouvement techno. En poussant les réglages de ce correcteur numérique au maximum, les postproducteurs de studio génèrent des inflexions surnaturelles des fréquences vocales. Le logiciel déshumanise alors les transitions entre les notes, ce qui donne au chant cet aspect robotique et déformé. La dimension correctionnelle automatisée du numérique, une fois détournée, a permis l'innovation.

Mais comme nous l'avons mentionné, ce contre-usage s'est largement répandu, instaurant ainsi une nouvelle norme pop. Pour innover, il s'agit désormais de détourner le détourné. La voix doit retrouver son aspect humain, imparfait mais naturel. Pour cela, elle peut revenir à son appareil le plus simple et le plus spontané. La question n'est plus de chanter juste ou faux, l'instrument vocal doit sortir de sa dimension mélodique pour définir un nouveau langage. Revenir à une vocalisation primitive, brute, rendrait possible l'élaboration d'une nouvelle esthétique. Cela permettrait d'opposer à la domination de la raison numérique une forme artistique à la frontière de l'animalité, irraisonnée. Face à l'illimitation virtuelle, cette approche prêche la forme minimaliste, dépouillée de toute fioriture. Notre idée est de parvenir à garder l'essence profonde de la voix humaine en dépit de sa numérisation. Une simple parole, un seul mot pourrait être la base d'un morceau pop. Son abstraction, sa déconstruction et sa réarticulation en tant que nouveau matériau autoriserait une potentialité d'innovation dans le langage musical.



Auto-Tune (version 7), capture d'écran, 2014.

► Piste 14

KANYE WEST, *Love Lockdown*, 2008.

### 3. Une proposition

Pour donner une possibilité de réponse à nos aspirations, une esquisse sonore a été élaborée à partir de l'assemblage d'un bruit blanc, défini comme non-musical, et d'une voix réduite à sa forme strictement minimale. L'ambition de cette proposition est de conjuguer deux contraires : le son générique du numérique et la parole génétique de la voix humaine. Cette composition antinomique doit également se construire sur la dénaturation de chacune de ces sources. Il s'agit de

joindre deux opposés, poussés à leurs antipodes. Ainsi, la sonorité provenant de l'outil informatique doit être le résultat d'une erreur, un son usuellement non désiré et automatiquement corrigé, qu'il sera nécessaire de générer afin d'en exploiter l'esthétique. La voix humaine, quant à elle, sera entièrement déconstruite pour ne devenir qu'une matière brute et abstraite. Par cette autolimitation des matériaux, nous entendons parvenir à exploiter tout le potentiel de cette forme sonore.

Le travail de composition repose alors sur les variations appliquées à ces deux substances. Le logiciel de création musicale ne servira qu'à ordonner et faire évoluer la combinaison de ces échantillons sonores dans le temps et dans l'espace. Le morceau doit être l'aboutissement des répétitions et modulations de ces simples fragments : le signal d'un bruit blanc et l'enregistrement d'une parole humaine. Notre recherche vise à aboutir à une forme pop novatrice par son aspect résiduel. Ainsi, en partant du présupposé que le vocable le plus utilisé dans l'histoire de la pop est « *love* », nous choisirons ce terme comme base à notre production. L'écriture virtuelle de cette création se fera sur la répétition des deux échantillons, modulés grâce à l'utilisation de nombreux effets de studio : réverbérations, filtres, saturations, variations de fréquences... Notre objectif est d'arriver à « sculpter » le spectre sonore du bruit pour lui donner une forme musicale : rythmique et mélodique. En ajoutant à cette texture le timbre de la voix humaine, notre composition développera une esthétique à la fois semblable et dissemblable des productions pop actuelles.

► Piste 15

Autoproduction : *Génétique générique*, 2014.



## - CONCLUSION -

A travers ce travail de recherche, nous avons tenté de mettre en évidence les causes et manifestations des influences prégnantes du passé sur le paysage musical pop actuel. Certains qualifient notre époque de « postmodernité », d'autres parlent d'une ère de la « postproduction », tandis que quelques-uns évoquent la nouvelle voie de l'« archéomodernisme ». Si l'objet de cette étude n'est pas de donner un étiquetage à notre présent, il est évident que nous évoluons dans une dimension atemporelle, inédite dans l'histoire de l'humanité car propre à la digiculture. Mais il est indéniable que le recyclage de formes artistiques déjà produites relève davantage d'une contrainte que d'une véritable volonté d'innovation. Notre environnement déborde d'archives, leur réappropriation nous permet d'y évoluer plus aisément. Cette réappropriation est à la fois consciente et inconsciente, puisque l'usage généralisé de la technique numérique automatisée tend à nous astreindre à refaire ce qui a déjà été fait.

La finalité de ce mémoire est d'avoir une résonance sur une pratique. Il est crucial pour l'art musical de s'émanciper de ses influences, de son passé dans toutes ses formes, qui agit, plus que jamais, constamment sur lui. Les enjeux relevés par ce travail sont extrêmement ambitieux, et si une esquisse de proposition sonore a été élaborée afin de donner une infime possibilité de réponse à nos questionnements, il convient, bien évidemment, de poursuivre cette réflexion théorique et pratique. Mais est-ce en se demandant comment « faire autrement » qu'on y parvient? Les pratiques artistiques les plus avant-gardistes, radicales dans leur volonté de trancher avec le passé, ne sont-elles pas pour la plupart déraisonnées et irréfléchies? C'est ici que se joue le paradoxe de l'innovation.



## - BIBLIOGRAPHIE -

### Ouvrages

- ADORNO Theodor Wiesengrund, *Introduction à la sociologie de la musique* [1962], Genève, Contrechamps Editions, 2010.
- ADORNO Theodor Wiesengrund, *Philosophie de la nouvelle musique* [1948], Paris, Gallimard, 1979.
- ADORNO Theodor Wiesengrund, *Théorie esthétique* [1970], Paris, Klincksieck, 2011.
- ADRIEN Yves, *NovöVision* [1980], Paris, Denoël, 2002.
- AMY Michaël, *One to one : Conversation avec Tony Oursler*, Bruxelles, Ed. Facteur Humain, 2007.
- ASIMOV Isaac, *Future Days : A Nineteenth-Century Vision of the Year 2000*, Londres, Virgin Books, 1986.
- BADIOU Alain, *Considérations philosophiques sur quelques faits récents*, Paris, Editions Léo Scheer, 2002.
- BALLARD James Graham, *Mythes d'un futur proche*, Paris, Calmann-Lévy, 1994.
- BARTHES Roland, *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984.
- BARTHES Roland, *Système de la mode* [1967], Paris, Seuil, 1983.
- BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets* [1968], Paris, Gallimard, 1978.
- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- BENJAMIN Walter, *Je déballe ma bibliothèque* [1931], Paris, Rivages, 2000.
- BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1935], Paris, Allia, 2013.
- BOURRIAUD Nicolas, *Postproduction*, Dijon, Les Presses du Réel, 2004.

- BOURSEILLER Christophe, PENOT-LACASSAGNE Olivier, *Contre-culture!*, Paris, CNRS Editions, 2013.
- BOYM Svetlana, *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001.
- BUBLEX Alain, DURING Elie, *Le futur n'existe pas : Rétrotypes*, Paris, Editions B42, 2014 (à paraître).
- CAGE John, *Confessions d'un compositeur* [1948], Paris, Allia, 2013.
- CAGE John, *Silence* [1961], Genève, Contrechamps Editions, 2012.
- CARR Nicholas, *Internet rend-il bête?*, Paris, Robert Laffont, 2011.
- DAMASIO Alain, *La Zone du Dehors*, Paris, Folio, 2009.
- DEBORD Guy, *La Société du Spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1992.
- DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien (tome I) : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.
- DERRIDA Jacques, *Spectres de Marx*, Paris, Galilée, 1993.
- DUFOURT Hugues, *Musique, pouvoir et écriture*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 1991.
- ELLUL Jacques, *Le bluff technologique*, Paris, Hachette, 1988.
- ELLUL Jacques, *L'empire du non-sens*, Paris, PUF, 1980.
- GUILLIEN Mathieu, *La Techno Minimale*, Château-Gontier, Editions Aedam Musicae, 2014.
- GUNN James, CANDELARIA Matthew, *Speculations on Speculation : Theories of Science Fiction*, Lanham, Scarecrow Press, 2005.
- HARTOG François, *Régimes d'historicité : Présentisme et expériences du temps*, Paris, Le Seuil, 2002.
- ILLICH Ivan, *La convivialité* [1973], Paris, Seuil, 2003.
- JAMESON Fredric, *Archéologie du futur (tome II) : Penser avec la science-fiction*, Paris, Max Milo Editions, 2008.

- JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2011.
- LATOUCHE Serge, *L'Age des limites*, Paris, Mille et une nuits (Fayard), 2012.
- LATOUCHE Serge, *L'Occidentalisation du monde*, Paris, La découverte, 1989.
- LATOUR Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes : Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 2005.
- LIPOVETSKY Gilles, *L'ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1989.
- LYOTARD Jean-François, *La Condition postmoderne* [1979], Paris, Les Editions de Minuit, 1998.
- LYOTARD Jean-François, *Le Postmoderne expliqué aux enfants* [1988], Paris, Galilée, 2005.
- MABILON-BONFILS Béatrice, POUILLY Anthony, *La musique techno : art du vide ou socialité alternative?*, Paris, L'Harmattan, 2002.
- MARCUS Greil, *Lipstick Traces : Une histoire secrète du vingtième siècle* [1989], Paris, Folio, 2000.
- MAUSS Marcel, *Les Techniques du corps* [1936], dans *Techniques, Technologie et Civilisation*, Paris, PUF, 2012.
- NATTIEZ Jean-Jacques (dir.), *Musiques : Une Encyclopédie pour le XXIème siècle (volume 1)*, Arles, Actes Sud, 2003.
- NYMAN Michael, *Experimental Music : Cage et au-delà* [1974], Paris, Allia, 2005.
- RENOUVIER Charles, *Uchronie, l'utopie dans l'histoire* [1876], Paris, Fayard, 1988.
- REYNOLDS Simon, *Rétromania*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.
- REYNOLDS Simon, *Rip It Up and Start Again : Post-Punk 1978-1984*, Paris, Allia, 2007.
- ROADS Curtis, *L'audionumérique : Musique et Informatique*, Paris, Dunod, 2007.

RUSSOLO Luigi, *L'art des Bruits* [1913], Paris, Allia, 2003.

SANZ Jean-François (dir.), *Futur Antérieur : Rétrofuturisme, Steampunk et Archéomodernisme*, Marseille, Le Mot et le Reste, 2012.

SHAPIRO Peter, *Modulations : Une histoire de la musique électronique*, Paris, Allia, 2004.

SINCLAIR Iain, *London Orbital*, Paris, Editions Inculte, 2010.

SPENGLER Oswald, *Le Déclin de l'Occident* [1918-1922], Paris, Gallimard, 1948.

STERNE Jonathan, *MP3 : The Meaning of a Format*, Durham, Duke University Press, 2012.

SZENDY Peter, *Tubes : La philosophie dans le juke-box*, Paris, Les Editions de Minuit, 2008.

THIBAUT Matthieu, *La Trilogie Bowie-Eno : Influence de l'Allemagne et de Brian Eno sur les albums de David Bowie entre 1976 et 1979*, Nancy, Camion Blanc, 2011.

VALERY Paul, *Regards sur le monde actuel* [1931], Paris, Folio, 1988.

## Articles

BOIS Yve-Alain, *Historisation ou intention : le retour d'un vieux débat*, dans *Les Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, Paris, Editions du Centre Pompidou, n° 22, 1987.

DOYEZ François-Luc, *Comment Auto-Tune a tué les fausses notes*, dans la revue *Next* de *Libération*, Paris, SARL Libération, septembre 2011.

KEISTER Jay, *The Long Freak Out : Musique inachevée et folie contre-culturelle dans le rock d'avant-garde des années 1960 et 1970*, dans *Volume!*, Nantes, Editions Melanie Seteun, n° 9-1, mai 2013.

PIERRE Arnaud, *Futur antérieur : Une uchronie contemporaine*, dans *20/27 : Revue de textes critiques sur l'art*, Paris, Editions M19, n° 4, 2010.

SARRATIA Géraldine, *Sebastian : l'electro libre*, dans *Les Inrockuptibles*, Paris, Les Editions Indépendantes, n° 813, juin 2011.

## - DISCOGRAPHIE -

ABBA, *Gimme! Gimme! Gimme!*, extrait de l'album *The Greatest Hits Volume II*, Atlantic Records, 1979.

ANBB, *Ret Marut Handshake*, extrait de l'album *Mimikry*, Raster-Noton, 2010.

BIRDSONG Edwin, *Cola Bottle Baby*, extrait de l'album *Edwin Birdsong*, Philadelphia International, 1979.

BOARDS OF CANADA, *Kid for Today*, extrait de l'album *In a Beautiful Place Out in the Country*, Warp Records, 2000.

DAFT PUNK, *Giorgio by Moroder*, extrait de l'album *Random Access Memories*, Columbia Records, 2013.

DAFT PUNK, *Harder, Better, Faster, Stronger*, extrait de l'album *Discovery*, Virgin Records, 2001.

DJ SHADOW, *Organ Donor*, extrait de l'album *Endtroducing*, Universal, 1996.

EINSTURZENDE NEUBAUTEN, *Kollaps*, extrait de l'album *Kollaps*, ZickZack, 1981.

LA MVERTE, *Crash Course*, extrait de l'album *Through the Circles*, Her Majesty's Ship, 2014.

MADLIB, *Rebirth Cycle (Super Soul)*, extrait de l'album *Beat Konducta vol. 5-6 : Dil Cosby Suite*, Stones Throw Records, 2009.

MORODER Giorgio, *Tears*, extrait de l'album *Son of My Father*, Columbia Records, 1972.

MORODER Giorgio, *The Chase*, extrait de l'album *Midnight Express*, Casablanca, 1978.

WEST Kanye, *Love Lockdown*, extrait de l'album *808's & Heartbreak*, Roc-A-Fella, 2008.

WEST Kanye, *Stronger*, extrait de l'album *Graduation*, Roc-A-Fella, 2006.

## - WEBOGRAPHIE -

BOWIE David, OURSLER Tony, *Where are we now?*, vidéoclip, Columbia Records, 2013.

Disponible sur le web : <[http://www.youtube.com/watch?v=QWtsV50\\_-p4](http://www.youtube.com/watch?v=QWtsV50_-p4)>

LESTER Paul, *Oneohtrix Point Never*, The Guardian, n°886, 13 octobre 2010.

Disponible sur le web :

<<http://www.theguardian.com/music/2010/oct/13/oneohtrix-point-never>>

MADEON, *Pop Culture*, vidéoclip, autoproduction, 2011.

Disponible sur le web : <<http://www.youtube.com/watch?v=ITx3G6h2xyA>>

MADONNA, *Hung Up*, vidéoclip, Warner Bros Records, 2005.

Disponible sur le web :

<<http://www.youtube.com/watch?v=EDwb9jOVRtU&feature=kp>>

ONEOHTRIX POINT NEVER, *Nobody Here*, vidéoclip, autoproduction, 2009.

Disponible sur le web : <<http://www.youtube.com/watch?v=-RFunvF0mDw>>

## - FILMOGRAPHIE -

DE MISSOLZ Jérôme, *Des Jeunes Gens Modernes*, documentaire, Love Streams Production, 2011.

PRAY Doug, *Scratch*, documentaire, Palm Pictures, 2001.

ROEG Nicolas, *The Man Who Fell to Earth*, fiction, Warner, 1976.

## - ANNEXES NUMERIQUES -

- Piste 1 : MORODER Giorgio, *The Chase*, 1978 (mp3).
  - Piste 2 : DAFT PUNK, *Giorgio by Moroder*, 2013 (mp3).
  - Piste 3 : DJ SHADOW, *Organ Donor*, 1996 (mp3).
  - Piste 4 : MORODER Giorgio, *Tears*, 1972 (mp3).
  - Piste 5 : MADLIB, *Rebirth Cycle (Super Soul)*, 2009 (mp3).
  - Piste 6 : BOARDS OF CANADA, *Kid for Today*, 2000 (mp3).
  - Piste 7 : ABBA, *Gimme! Gimme! Gimme!*, 1979 (mp3).
  - Piste 8 : BIRDSONG Edwin, *Cola Bottle Baby*, 1979 (mp3).
  - Piste 9 : DAFT PUNK, *Harder, Better, Faster, Stronger*, 2001 (mp3).
  - Piste 10 : KANYE WEST, *Stronger*, 2007 (mp3).
  - Piste 11 : EINSTURZENDE NEUBAUTEN, *Kollaps*, 1981 (mp3).
  - Piste 12 : ANBB, *Ret Marut Handshake*, 2010 (mp3).
  - Piste 13 : LA MVERTE, *Crash Course*, 2014 (mp3).
  - Piste 14 : KANYE WEST, *Love Lockdown*, 2008 (mp3).
  - Piste 15 : Autoproduction, *Génétique générique*, 2014 (mp3).
- 
- Vidéo 1 : BOWIE David, OURSLER Tony, *Where are we now?*, 2013 (mp4).
  - Vidéo 2 : MADEON, *Pop Culture*, 2011 (mp4).
  - Vidéo 3 : ONEOHTRIX POINT NEVER, *Nobody Here*, 2009 (mp4).
  - Vidéo 4 : MADONNA, *Hung Up*, 2005 (mp4).

