



HAL
open science

La drum'n'bass comme esthétique et expression de la vitesse dans notre société numérique : la musique constitue-t-elle un reflet de son époque ?

Victoire Valentin

► To cite this version:

Victoire Valentin. La drum'n'bass comme esthétique et expression de la vitesse dans notre société numérique : la musique constitue-t-elle un reflet de son époque ?. Musique, musicologie et arts de la scène. 2022. dumas-04246554

HAL Id: dumas-04246554

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04246554>

Submitted on 17 Oct 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



SORBONNE UNIVERSITÉ

UFR de Musique et musicologie

MÉMOIRE de MASTER 2

Spécialité : Recherche

Présentée et soutenue par :

Victoire VALENTIN

le : 08 septembre 2022

**La drum'n'bass comme esthétique et
expression de la vitesse dans notre société
numérique
La musique constitue-t-elle un reflet de son époque ?**

Sous la direction de :

M. Olivier JULIEN – Professeur de musicologie, Sorbonne Université

Membres du jury :

Mme Juliana PIMENTEL – ATER, Université de Lorraine

La drum'n'bass comme esthétique et expression de la vitesse dans notre société numérique

Résumé

Qualifiée d'expérimentale et de futuriste lors de son émergence au début des années 1990 en Grande-Bretagne, la *jungle music*, renommée par la suite *drum'n'bass*, propose un univers sonore novateur au sein des musiques électroniques populaires de danse. Ce mémoire de master a pour objectif d'explorer les diverses représentations de la vitesse et de la société numérique se développant jusqu'à la décennie 2020 que la drum'n'bass offre, tant sur ses caractéristiques musicales que sur ses aspects visuels associés. Une réflexion quant à l'anticipation de l'évolution des outils technologiques et informatiques par la drum'n'bass y est également effectuée.

Mots-clés : drum'n'bass ; drum and bass ; DnB ; jungle ; société ; musiques électroniques ; numérique ; modernité ; anticipation ; dromologie ; vitesse ; rythme ; XXI^e siècle

Drum'n'bass as an aesthetic and expression of speed in our digital society

Summary

Described as experimental and futuristic during its emergence in the early 1990s in Great Britain, jungle music, later renamed drum'n'bass, offers an innovative sound universe within popular electronic dance music. This master's thesis aims to explore the various representations encompassed by drum'n'bass of speed and the digital society developing until the 2020s, both on its musical characteristics and on its associated visual aspects. A reflection on the anticipation of the evolution of technological and digital tools by drum'n'bass is also carried out.

Keywords : drum'n'bass ; drum and bass ; DnB ; jungle ; society ; electronic music ; digital ; modernity ; dromology ; speed ; rhythm ; XXIst century

*La musique constitue-t-elle un reflet
de son époque ?*

*La musique constitue-t-elle un reflet
de son époque ?*

*La drum'n'bass comme esthétique et expression de la
vitesse dans notre société numérique*

Avant-Propos : Ma première rencontre avec la drum'n'bass

Imaginez une musique à la fois revigorante et relaxante, à la fois brumeuse et accueillante, simple et complexe, lente et rapide, répétitive et polymorphe. Une musique qui semble suspendre le temps tout en l'accéléralant. Une musique qui crée un univers unique, une atmosphère imaginaire. Essayez d'envisager une esthétique de l'équilibre de ces nombreux paramètres en matière de musique électronique. Vous pourrez alors vous aventurer dans la jungle sonore qu'est la drum'n'bass¹, genre de musique électronique souvent méconnu du grand public.

J'ai pour ma part découvert cette musique lors de l'année 2016. Mes écoutes musicales se concentraient alors sur d'autres genres de musique électronique comme le dubstep, la house, son sous-genre désigné sous le nom de « house progressive » et, de manière plus générale, ce que les algorithmes des applications de streaming musical que j'utilisais classaient sous la vaste taxinomie « EDM (Electronic Dance Music) ». Aussi, lorsque mon ami saxophoniste Jean-Dominique Coutard m'a proposé l'écoute d'une de ces improvisations, intitulée *ButterFly (MHD²)*, j'ai pu expérimenter l'écoute d'une nouvelle forme de musique électronique dont j'ignorais totalement l'existence. Dès la première écoute, dès les grondements initiaux de la basse, dès le démarrage inopiné de la batterie au tempo supersonique, j'ai su que j'avais affaire à une galaxie électriquement sonore mais également à une musique somme toute organique. La batterie a beau résulter d'une programmation rythmique caractéristique de la *jungle music* de la fin des années 1990, elle n'en reste pas moins reproductible par un batteur humain aguerri, quant au saxophone, c'est une voix, un langage extraterrestre matérialisé par un puissant et brillant saxophone ténor : un message émis par Jean-Dominique

1 Aussi stylisée « DnB » ou écrite sans la contraction de la conjonction : « Drum and Bass ».

2 Sigle signifiant MagnétoHydroDynamique. Selon l'article Wikipédia consacré, la MHD « est une discipline scientifique qui décrit le comportement d'un fluide conducteur du courant électrique en présence de champs électromagnétiques. Elle s'applique notamment aux plasmas, au noyau externe et même à l'eau de mer. ». Ce terme peut aussi être employé pour désigner les technologies d'anti-gravité et de moteurs fonctionnant avec les particules électriques présentes dans l'air ambiant.

COUTARD dans une bouteille jettée dans le vaste océan de l'Espace et du Temps, un défi et un enseignement de l'art saxophonistique pour les générations futures... J'avais, une fois l'effet de découverte d'un monde inouï estompé, le sentiment d'avoir déjà entendu les éléments qui la constituait, de retrouver tous les aspects musicaux que j'appréciais dans les autres genres de musique électronique : les longues nappes d'accords flottants jouées au synthétiseur, l'itération percussive avec un caractère tantôt dansant, tantôt apaisant, tantôt agressif...

Un autre morceau ayant énormément contribué à ce vif intérêt et à ma nouvelle appétance pour cette musique supersonique qui me semblait venir d'un autre univers est la version originale du titre « Circles », huitième morceau du premier album du DJ britannique Adam F³, *Colours* (Positiva Records⁴, 1997). Je voyais dans ses mélodies intrigantes, sa basse saturée et sa rapidité syncopée la représentation d'un futur digne des odysées spatiales ou des citées hyper-technologiques issues de l'imaginaire de science-fiction ayant baigné et baignant toujours plusieurs générations depuis des décennies. Ces imaginaires se sont développés au début du XX^e siècle, notamment à travers le succès de la série littéraire *Captain Future* de l'écrivain américain Edmond Hamilton, adaptée dans les années 1980 par le studio d'animation Toei en dessin animé de 52 épisodes diffusé en France, au Japon et en Allemagne sous le nom de *Capitaine Flam*.

3 Alias d'Adam Fenton, producteur de musique électronique, co-fondateur du label Breakbeat Kaos et DJ britannique.

4 Originellement filiale d'EMI Records, elle-même devenue aujourd'hui une filiale d'Universal Music.

Introduction

À défaut de pouvoir me projeter dans ces visions fantasmées de l'avenir, la drum'n'bass semblait se rapprocher d'un *soundscape*, néologisme anglais fondé sur la contraction des mots *sound* et *landscape*, apparu sous la plume du compositeur et écologiste canadien R. Murray Schafer dans son ouvrage publié en 1977 *The Tuning of the World (The Soundscape)*, dont le titre traduit en français est *Le Paysage Sonore*, ce terme servant à désigner l'ensemble des sons constitutifs de notre environnement quotidien et peut aussi avoir pour synonyme la notion d'écologie sonore. Le *soundscape*, l'écologie sonore correspondant à la drum'n'bass semblait ainsi illustrer, de manière plus concrète, peut-être avec une éventuelle dimension prophétique, l'époque de développement technologique et la numérisation des activités que nous vivons avec l'évolution perpétuelle d'Internet⁵.

« Miroir de la société »⁶, « La musique est plus qu'objet d'étude : elle est un moyen de percevoir le monde. »⁷, « La musique est la pour faire entendre des mutations [de la société] . »⁸, « L'art porte la marque de son temps. En est-il pour autant une image claire? Une stratégie de connaissance ? Un instrument de lutte ? »⁹. Ainsi est évoquée, à de multiples reprises par l'économiste et conseiller politique français Jacques Attali dans *Bruits*, son essai paru en 1977 sur l'« économie politique » de la musique, l'idée que la musique peut constituer un reflet, qu'il soit réaliste, parodique, fantasmé, utopique ou satirique, de son époque de création. Essayant de trouver à titre d'exemple des études académiques consacrées à cette idée, de nombreux résultats bibliographiques m'ont été retournés. Parmi eux, un colloque donné par l'Université de Montréal le

5 Selon la définition donnée par l'INSEE et référencée dans notre bibliographie, il s'agit d'un « ensemble de réseaux mondiaux interconnectés qui permet à des ordinateurs et à des serveurs de communiquer efficacement au moyen d'un protocole de communication commun ».

6 ATTALI, Jacques, *Bruits: essai sur l'économie politique de la musique*, p. 9.

7 ATTALI, Jacques, *ibid.*, p. 8.

8 Id., *ibid.*, p. 9.

9 Id., *ibid.*, p. 11.

22 mai 2018, intitulé « *La musique, reflet de nos sociétés ?* », l'ouvrage collectif dirigé par l'anthropologue Yazid Ben Hounet « *Musiques et sociétés* »¹⁰ présentant les rapports entre contexte politique, histoire sociale et chanson de variété au Maghreb et la bibliographie indexée proposée par la musicologue Danièle Pistone en 2004, nommée « *Musique et société: Deux siècles de travaux* »¹¹, recensant près de trois mille travaux, qui constituent autant de données sur l'état de l'Art de ce sujet que nous pourrions désigner ainsi sous les axes de réflexion suivants : « *La musique, reflet d'une société* » ou « *Quelle bande-son pour quelle société ?* »

Si ces multiples preuves d'un intérêt académique et scientifique se focalisent davantage sur les relations entretenues par la musique et le contexte socio-politique de son temps, je n'ai trouvé que peu d'éléments se rattachant directement à la question de la vitesse, et encore moins à celle des avancées technologiques. Dans le domaine de la musique électronique, quelques études sociologiques¹² ont été effectuées concernant la typologie des publics de *teknivals*, de *rave parties* et de *night-clubs*, notamment à travers l'expression de revendications communautaires, d'affirmation d'une identité (sociale, générationnelle, sexuelle...), mais le rapport entre ces musiques et leur société contemporaine n'y est que trop succinctement ébauché, de manière totalement elliptique parfois. Les aspects sociologiques ou techniques rattachés aux divers genres de musique électronique ont déjà fait le fruit de nombreuses études, mais sans explorer ce que ces musiques paraissent exprimer de l'évolution de l'ancienne civilisation mécanique vers une société régie de plus en plus par l'informatique et ses progrès technologiques.

10 Collectif, BEN HOUNET, Yazid (dir.), L'Année du Maghreb N° 14/2016-I, Musiques et sociétés, CNRS Editions, 2016.

11 PISTONE, Danièle, *Musique et société: Deux siècles de travaux*, Paris, L'Harmattan, 2004.

12 KOSMICKI, Guillaume, *Free Party - Une histoire, des histoires*, Marseille, Le Mot et le Reste, Attitudes, 2010.

Au vu de ces lacunes quant à la notion de musique comme représentation de la société, il me paraît donc pertinent d'explorer des éléments de réponse dans le contexte de la jungle / drum'n'bass, l'usage combiné de ces deux termes pouvant paraître ici ambigu, mais leur définition respective sera précisée dans la suite de ce mémoire. J'aborderais donc cette hypothèse avec la question de départ suivante :

Par quels procédés (sonores, audiovisuels, compositionnels) la drum'n'bass a-t-elle anticipé et continue de présenter une certaine vision de notre société numérique ?

Afin de répondre à cette question de départ, nous allons dans un premier temps retracer brièvement l'histoire de la jungle / drum'n'bass pour expliquer que, dès sa genèse, il s'agit d'une musique liée au développement des outils technologiques, également basée sur ce que l'on désignera comme une « *esthétique de la vitesse* ». Ensuite, en nous appuyant sur ces enjeux et ce contexte, nous étayerons nos arguments musicologiques à la lumière des réflexions philosophiques et sociologiques sur la vitesse dans notre société contemporaine, sans oublier les connotations urbaines et technologiques de la drum'n'bass. Dans une troisième et dernière partie, nous aborderons l'éventualité d'une ébauche musicale du futur, notamment à travers les nombreuses références au domaine de la science-fiction.

I) Une musique de machines, née grâce aux développements des outils technologiques

1) Jungle, les prémisses : échantillons, monnayage rythmique, illusion de la vitesse comme ingrédients constitutifs

Comme toute esthétique musicale, la jungle doit sa genèse et ses principales caractéristiques techniques à plusieurs phénomènes existant séparément, mais bien présents de manière synchrone en Europe et au Royaume-Uni à l'aube des années 1990.

Parmi les motifs responsables des premiers développements de la jungle, on peut noter celui d'une volonté de s'émanciper de la *house music*, genre de musique originaire de la ville de Chicago alors très en vogue aux États-Unis, connaissant également un début d'engouement en Europe. Cette volonté de proposer un univers sonore qui se différencierait de la *house* est évoquée dans un extrait du roman *Junglist*¹³, lui-même cité dans l'ouvrage *Last Night A DJ Save My Life*, relatant de manière à la fois humoristique et autobiographique l'histoire de jeunes hommes noirs évoluant parmi les raves et la musique jungle à Londres dans les années 1990, co-écrit par Two Fingers¹⁴ and James T. Kirk¹⁵ : « [La musique] *House*, cette connerie de la classe moyenne. *Tellement ennuyeuse et prévisible. [...] La Jungle est plus fidèle aux vraies racines de l'humanité* »¹⁶. L'expression d'une certaine lassitude empreinte de mépris vis-à-vis de la musique

13 Two Fingers, James T. Kirk, *Junglist*, Backstreets, Boxtree Ltd, 1995.

14 Two Fingers, stylisé en Two Fingas, est l'alias de Andrew Green, un écrivain et journaliste britannique d'origine Caraïbéenne.

15 James T. Kirk est l'alias utilisé par le photographe londonien Eddie Otchere, connu notamment pour ses portraits de musiciens, dont Goldie, figure emblématique de la jungle.

16 « *House, that middle class bullshit. So boring and predictable. [...] Jungle's truer to humanity's real roots.* » - BREWSTER, Bill, BROUGHTON, Franck, *Last Night A DJ Save My Life – The History of The Disc-Jockey*, Londres, p. 141 (notre traduction).

house y est caricaturale, mais signifie néanmoins que la jungle, dès son apparition, peut être considérée comme une musique novatrice, au sens où elle se veut différente des autres musiques électroniques populaires de danse (parmi elles, la house et la techno, genre originaire de la métropole industrielle de Detroit aux États-Unis) et peut se penser tel un genre de musique électronique à part entière.

La jungle est une esthétique musicale fondée sur la notion d'avant-garde à travers la création d'un univers sonore inouï, tant par ses processus compositionnels que par son tempo rapide, parmi d'autres genres de musique électronique alors très en vogue. Thomas Gaetner dans le chapitre « Big Beat, Jungle, Drum'n'Bass - À l'heure anglaise » de son anthologie *Electro* l'exprime avec justesse : « Plus confidentielles, la jungle et la drum'n'bass se présentent pourtant comme des courants majeurs et novateurs »¹⁷ et suppose ainsi, d'une part, qu'il existe une distinction entre les deux styles ou sous-genres musicaux que sont la jungle et la drum'n'bass, et, d'autre part, que ces deux esthétiques distinctes sont perçues comme novatrices, les deux étant nées d'un objectif avant-gardiste.

Cette tentative de proposer un univers sonore qui soit radicalement différent des genres musicaux plébiscités par les clubs et le grand public britannique de la fin des années 1980 s'est vue capter un certain intérêt par des clubs des zones péri-urbaines de la métropole londonienne. Le fait de pouvoir attirer un nouveau type de public par le biais d'un « déluge de nouvelle musique »¹⁸, par des expérimentations sonores exclusives a pu, par la suite, conférer une attractivité bénéfique à plusieurs de ces clubs, comme ce fut le cas pour des clubs nommés respectivement Jungle, AWOL (sigle signifiant A Way Of Life), Speed Culture, dont les rôles et les noms évocateurs seront étudiés ultérieurement.

17 GAETNER, Thomas, *Electro: Une Antologie*, paragraphe introductif du chapitre 11, p. 196.

18 « deluge of new music » - BREWSTER, Bill, BROUGHTON, Franck, *op. cit.*, p. 141 (notre traduction).

De manière simultanée, cette volonté de s'émanciper des autres genres de musique électronique de danse originaires des États-Unis s'est combinée avec une volonté d'expérimentation sonore obtenue par des procédés compositionnels novateurs, eux-mêmes rendus possibles grâce à l'évolution des outils technologiques utilisés dans les studios de musiques et à la démocratisation de leur accès au grand public. L'illustration ci-dessous (figure 1) semble résumer efficacement et simplement ces deux phénomènes concomitants.

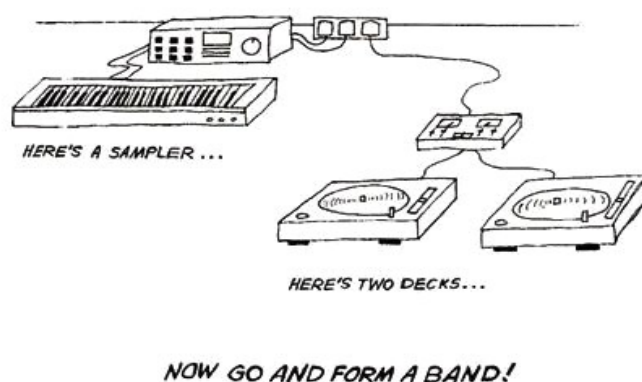


Figure 1 - *Last Night A DJ Save My Life*, p. 481¹⁹

La figure 1 montre un échantillonneur²⁰, un clavier-maître et deux tourne-disques²¹, tous branchés à une multiprise électrique. On peut donc reconnaître à travers cette illustration les principaux outils technologiques²² utilisés dans le processus compositionnel de la jungle. Après la description de chaque composant, le ton humoristique du slogan final souligne le caractère empirique inhérent à ces processus compositionnels, soit la notion de *Do It Yourself*²³, évoquée par

19 « Voilà un échantillonneur... Voilà deux platines... Maintenant lance-toi et forme un groupe ! ».

20 Terme anglais qu'on traduit habituellement en français par le terme d'« échantillonneur » ou par le terme français de « sampleur ».

21 Beaucoup de termes différents renvoient à cette technologie (dont nous allons préciser les usages dans le paragraphe qui suit) : turntable, deck, DJ controller, aujourd'hui désigné comme un ou des MIDI (Deck) Controller(s). Souvent traduit en français par le terme, assez générique, de platines ou encore platines de mixage.

22 Les machines au rôle auxiliaire de compositrices partielles ou totale, le chant des machines sont des expressions et des notions poétiques et poétiques que l'on retrouvera notamment dans l'ouvrage *Electro* de Thomas Gaetner.

23 En cela, l'idéologie poétique des débuts de la jungle peut être comparée à celle du rock'n'roll des années 1970, le

Thomas Gaetner dans son anthologie *Electro*, notamment pour relater les débuts de carrière du DJ Aphrodite, surnommé le « *Godfather of Jungle* ». L'anthologie *Electro* retrace également la carrière de Roni Size, dans cette même optique de construction empirique de morceaux jungle. Y sont aussi mentionnés l'intérêt et l'inspiration de Roni Size vis-à-vis des musiques populaires jamaïcaines (étant Anglo-Jamaïcain, Roni Size est extrêmement familier au reggae et au dub) et américaines (hip-hop, rhythm and blues, jazz), supposant que la jungle est un style dont les caractéristiques reprennent, un peu à la manière d'un patchwork d'échantillons sonores, des éléments d'autres genres musicaux de la seconde moitié du XX^e siècle.

La figure 1 illustre également le fait que la jungle est une musique de Djs²⁴, élaborée selon deux types d'approches différentes. La première consiste en une approche qu'on pourrait qualifier d'intimiste, en studio particulier (les *bedroom studios*) ou professionnel, où la composition s'effectue à partir d'échantillons et d'autres matériaux, principalement obtenus par synthèse sonore. La seconde est incarnée par celle d'un *happening*, soit une prestation spontanée en *night-club* ou lors d'une *rave party*. Cette approche se distingue de l'approche intimiste en studio par sa spontanéité, son objectif esthétique de création unique (au sens d'une prestation qui serait non-reproductible par les Djs et les MCs, en quelque sorte une musique à usage unique) et une certaine cohésion entre les artistes et leur public. En ce qui concerne la démarche poétique, ces prestations sonores novatrices sont construites à partir de morceaux déjà enregistrés, lus avec des transitions improvisées marquant le passage d'un morceau à un autre, ou bien d'un mixage simultané de deux disques vinyles, notamment obtenu grâce à la technique du *scratching*²⁵. Les MCs (*Master of*

mouvement punk, avec des groupes dont les albums et les singles étaient autoproduits et autodistribués.

24 Le terme Dj est défini par le *Grove Dictionary of Music and Musicians* comme un artiste se produisant dans les clubs de danse, qui y crée une musique destinée à être dansée en jouant et mélangeant des pistes pré-enregistrées; ou aussi, au cours des deux dernières décennies, un musicien de scène spécialisé dans la production de musique électronique.

25 Le *scratching* peut être défini comme le fait de faire tourner manuellement le disque vinyle en cours de lecture sur une platine. Le son ainsi obtenu varie selon la vitesse et le sens de rotation donnés par la pression des doigts à la surface du disque, avec pour conséquence, une modification de la nature première du son enregistré, avec des effets de décélération, d'accélération, de brouillage, de lecture à l'envers... En cela, la démarche poétique de la jungle se rapproche de la démarche poétique du hip-hop, à qui elle emprunte cette technique du *scratching*, avec cependant une nuance, car le *scratching* dans le hip-hop avait une importance telle qu'elle faisait même l'objet de concours internationaux, l'assimilant presque à une discipline musicale à part entière.

Ceremony), quant à eux, improvisent leurs paroles en fonction des divers enchaînements ou superpositions de rythmiques différents.

Dans l'anthologie *Electro*, l'auteur insiste sur le fait que la jungle, depuis ses premiers développements, est une musique basée sur d'échantillons à la fois instrumentaux et vocaux : « [...] une " jungle " construite autour de samples, de voix et enrobée d'infrabasses ondulatoires. » Nous comprenons donc, par le biais de cette citation, que les principales caractéristiques de cette nouvelle esthétique musicale reposent sur l'utilisation d'une grande variété d'échantillons et sur la synthèse sonore d'un son de basse, assez souvent continu, et dont le registre concentré essentiellement sur des fréquences très graves (quelques dizaines de Hz parfois) assimile cette basse dans la catégorie sonore physique des fréquences qualifiées d'infrabasses, tout comme le souligne l'entrée « Jungle ou Drum and Bass » sur l'encyclopédie Universalis : « *Les infrabasses font partie de l'architecture sonore de la jungle, tout comme des effets sonores (écho) qui rappellent le dub que pratiquent certains Anglo-Jamaïcains de Londres.* »²⁶

L'importance d'échantillons à l'origine des bases rythmiques de la jungle doit ici être précisée.

Si de nombreux auteurs s'accordent à désigner comme étant le tout premier morceau de jungle le titre « We are I.E. » de Lenny De Ice²⁷, composé en 1988 et sorti en 1991, dont les échantillons consistutifs proviennent d'un morceau de James Brown et du futur célèbre « Amen Break », une trace plus ancienne subsiste dans le jeu de batterie, très rapide et syncopé, du morceau *Out Of Sight* de James Brown, figurant dans son album *Live At The Appollo Theater* (1967), cité dans la discographie sélective.

Ainsi, comme l'atteste le premier morceau de jungle et ces premières prémisses plus

26 LLEDO, Eugène, « Jungle ou Drum and Bass », Universalis.

27 Voir, à titres d'exemples, *Last Night A DJ Save My Life* (cité en bibliographie) et *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture* de Simon Reynolds (1998).

anciennes, les caractéristiques rythmiques de la jungle découlent de l'usage des échantillons, principalement extraits de breaks de batterie de morceaux de funk, et d'un monnayage rythmique de ces mêmes breaks afin de créer une illusion de vitesse née du décuplement des valeurs rythmiques originales. Le musicologue Eugène Lledo le précise dans l'entrée correspondante sur l'encyclopédie Universalis : « *Les 162 BPM (beats per minute) annoncés cachent en fait un tempo de 61 BPM où l'after beat (ou off beat) est masqué à la manière du break beat du rap.* »²⁸ Ainsi, par ces procédés de construction et de complexification rythmique, les *back-beat* de ces rythmiques qui paraissent globalement rapides (de 160 à 200 BPM) sont en réalité assez similaires aux *back-beats* de la techno, avec un tempo commun de 80 à 100 BPM environ. Cette similarité rythmique n'est point surprenante, la jungle étant même désignée sous les termes, tombés aujourd'hui en désuétude, de « *Tekno Jungle* », ou « *tekno* » dès son apparition. Certains DJ, tels que DJ Aphrodite, composaient également des morceaux de techno et des expérimentations jungle de manière simultanée.

Selon la base de données WhoSampled²⁹, les breaks de batterie les plus utilisés dans la jungle sont respectivement l'Amen Break, issu du titre « Amen, Brother » par le groupe de funk The Winsons enregistré en 1969, le break de « Think (About It) » de Lyn Collins (1972), le break de « Hot Pants (Bonus Beats) » de Bobby Byrd (1987), l'Apache Break, issu du titre « Apache » par le groupe Incredible Bongo Band (1972) et le Funky Drummer Break, issu du titre « Funky Drummer » de James Brown (1969).

Tous ces échantillons ont comme point commun leur usage prédominant du tambourin ou de charleston. Le Funky Drummer Break, le Think Break et l'Apache Break figurent également parmi les échantillons les utilisés dans le contexte de développement du hip-hop, depuis la fin des années 1980 et majoritairement au début de la décennie 1990. Il semble alors opportun d'insister sur le fait que la jungle est un des premiers genres musicaux, en parallèle de la culture hip-hop, à avoir comme principale caractéristique rythmique l'usage d'échantillons de batterie de morceaux

28 Voir note 26.

29 Base de donnée fondée en 2008, ayant pour objectif de retracer l'origine des échantillons, covers et remix de chansons originales.

préexistants et un recours aussi systématique, presque essentiel, à l'échantillon sonore d'une manière générale, qu'il soit de nature rythmique, mélodico-harmonique, vocal ou *ambient*³⁰.

Afin de comprendre l'essence rythmique de la jungle et de ses futurs développements, il convient alors d'étudier plus en détail, grâce à sa retranscription (figure 2), la structure et les éléments constitutifs de l'Amen Break, échantillon de batterie figurant dans plus de deux mille morceaux de jungle, d'après la base de données WhoSampled.



Figure 2

Transcription graphique du « Amen Break »

Selon le documentaire vidéo « The History Of The Amen break » cité en bibliographie, l'Amen Break joué en solo par Gregory C. Coleman, le batteur du groupe The Winstons, ne dure que 5,20 secondes et possède originellement un tempo de 136 BPM. Ce sont les quatre premières mesures qui constituent l'échantillon à l'origine de la jungle et qui sont retranscrites ci-dessus dans la figure 2. Pendant deux mesures, le batteur joue le rythme précédemment entendu avant le break, dans la troisième mesure, il retarde un coup de caisse claire, donnant ainsi une impression de décalage rythmique, et dans la quatrième mesure, le premier temps est laissé vide, pour être ensuite

30 En correspondance au sens vernaculaire du mot anglais *ambient*, les sonorités qualifiées d'ambientes peuvent regrouper l'ensemble des matériaux sonores issus d'enregistrements de terrain. Il peut s'agir de sons produits au sein d'un environnement naturel ou d'un milieu urbain, domestique, de sonorités mécaniques rattachées à un cadre industriel, des rumeurs d'une foule, d'un discours politique...).

suivi d'un motif syncopé et d'une cymbale crash intervenant de manière précoce. Dès lors, on retrouve dans ce court solo de batterie les principales caractéristiques rythmiques de la jungle : la syncope, le monnayage rythmique dont la sensation de vitesse est conférée par le principe identique de décalage rythmique et par cette puissance sonore percussive, aussi bien en termes d'intensité sonore que de marqueurs exacerbés du temps musical.

De manière assez ironique, si le titre « Amen, Brother », figurant sur la face B du single « Colour Him Father » (bien reçu du grand public et par la presse, nommé aux Grammy Awards comme étant la meilleure chanson de R'n'B de l'année 1970), n'a pas bénéficié d'une popularité identique au moment de sa sortie, il a constitué un héritage musical inspirant pour plusieurs centaines d'artistes de jungle des années 1990. Par ailleurs, et on peut percevoir *a posteriori* ce phénomène comme étant un simple clin d'œil d'anticipation historique, le premier échantillonneur connu sous le nom de *E-mu SP sampler*, connaissait ses débuts de commercialisation en 1970, soit la même année que la sortie du single « Amen, Brother ». De cette première révolution technologique musicale sont nées de nombreuses autres technologies qui ont permis à la jungle et à la drum'n'bass de voir le jour. À ce propos, l'écrivain et critique anglo-ghanéen Kwodo Eshun, cité dans l'ouvrage *Modulations*, commente : « *Lorsque l'équipement numérique est arrivé, vous avez eu l'idée du studio virtuel. Vous avez eu des ordinateurs où le studio est devenu graphique, où le studio virtuel était dans l'interface avec l'écran. Et cela a évidemment donné naissance à la jungle, qui est comme la numérisation du rythme.* »³¹ La jungle et son évolution la drum'n'bass sont donc intrinsèquement liées aux avancées technologiques qui lui étaient contemporaines.

Forte de ces premières expérimentations sonores à l'origine de ce nouvel univers de vélocités sonores inouïes³² marquant les premières années de la décennie 1990, la jungle commença

31 « *When digital equipment came on-line, you had the idea of the virtual studio. You had computer where the studio became graphical, where the virtual studio was in the interface with the screen. And that obviously has given birth to jungle, which is like the digitalization of rhythm.* » - SHAPIRO, Peter, *Modulations: A History of Electronic Music : Throbbing Words on Sound*, p. 148 (notre traduction).

32 La notion d'« inouï » est à préciser puisqu'elle peut facilement devenir équivoque. Je me réfère ici aux tempos moyens des autres genres de musiques populaires (jazz, rock, chansons de variété, funk, hip-hop, reggae...) et de musique électronique des années 1980 (la house de Chicago, la techno de Detroit). Si l'on considère les tempos *Presto* et *Prestissimo* (entre 140 et 200 et entre 180 et 220 pulsations par minute) de la musique savante occidentale,

à attirer un public de plus en plus large dans les clubs et dans les rave-parties avec sa popularisation survenue vers le milieu des années 1990. Ses liens de parenté et ses échantillons de batterie communs à ceux des bases rythmiques du hip-hop des années 1990 ont probablement participé à la diffusion mainstream de la jungle, une musique qui se voudrait néanmoins plus composite, à la manière d'une chimère, d'un *Frankenstein* musical d'extraits sonores différents rassemblés technologiquement : « *D'une certaine manière, la jungle est un hip-hop accéléré sans l'élément de rap. Mais il y a d'autres éléments qui la rendent si unique. C'est un hybride bizarre, bâtard et composite de plusieurs types de musique différents.* »³³

Parmi les DJ contribuant à cette évolution, l'anthologie *Electro* cite les DJs Fabio, Grooverider, [DJ] Aphrodite, A Guy Called Gerald, 4hero (duo également connu sous le pseudonyme Tom & Jerry), Goldie, LTJ Bukem, ainsi que l'artiste vocal MC Conrad... Deux des labels les plus importants de la période de genèse de la jungle furent Moving Shadow Records, fondé en 1990 par Rob Playford, et Good Looking Records, fondé en 1991 par LTJ Bukem (alias de Danny Williamson).

La popularisation de la jungle, que l'on peut situer chronologiquement vers le milieu des années 1990 est résumée dans l'entrée « *Jungle* » de la *Bloomsbury Encyclopedia of Popular Music of the World*. En effet, l'auteur Caspar Melville y évoque de manière plus approfondie l'acceptation progressive de la jungle par le grand public, attirant auparavant des publics de niches autour de productions perçues et qualifiées comme étant *underground*. La jungle s'est vu gagner l'intérêt du grand public et de la presse musicale à partir des années 1994-1995, notamment autour d'albums ayant connu un vaste succès. Y sont cités, à titre d'exemples, l'album *Timeless* de Goldie (alias de Clifford Joseph Price), sorti le 31 juillet 1995 par un sous-label de Warner Music Group, FFRR, et

la notion de « vitesse inouïe » dans le cadre de la jungle apparaît alors caduque, ses tempos étant de 160 à 190 BPM (au delà, on parle d'un sous-genre dérivé, le Hardcore, en argot britannique *'Artcore*). Chaque occurrence du terme « inouï » renverra donc à cette définition donnée dans le cadre des musiques électroniques populaires de danse.

33 « *On one level, jungle is sped-up hip-hop without the rap element. But there are other elements that make it so unique. It's a weird, mongrel, composite hybrid of several different kinds of music.* » - SHAPIRO, Peter, *Modulations: A History of Electronic Music : Throbbing Words on Sound*, p. 147 (notre traduction).

le single-phare *Incredible*³⁴, fruit de la collaboration entre le chanteur de reggae General Levy et le DJ M-Beat. Devenu figure incontournable de la jungle, Goldie fonda en 1994 le label emblématique MetalHeadz, dont plusieurs titres figurant à sa discographie étaient classés dans de nombreux *charts* britanniques, dans la catégorie des musiques électroniques populaires de danse. L'article encyclopédique rappelle également que la première émission de radio officielle³⁵ consacrée à la jungle fut l'émission hebdomadaire *One In The Jungle*, d'une durée approximative d'une heure et programmée chaque vendredi soir à partir de 22 heures sur la radio britannique BBC Radio One. La première émission de *One In The Jungle*, dont les invités d'honneur furent Goldie et le MC GQ, fut diffusée le 20 juillet 1995, tandis que la dernière émission fut diffusée en 1998.

Le mouvement musical de la jungle a été rétrospectivement désigné par le sociologue britannique David Hesmondhalgh en 1997 comme l'une des manifestations culturelles contemporaines majeures des jeunes Anglo-Caribéens : « *La jungle/drum & bass est la sonorité et le genre britannique noir le plus important des années 1990 (bien que des musiciens blancs importants et respectés y ont contribué).* »³⁶

34 Probablement le morceau de jungle le plus connu de la culture musicale populaire, il figure également dans une scène du film humoristique *Ali G In Da House* (2002), où le personnage principal l'écoute dans sa voiture en allant au travail, lors des premières minutes du film. Un extrait vidéo de la scène en question est cité dans la vidéographie sélective de ce mémoire.

35 Auparavant, la diffusion des morceaux/albums de jungle enregistrés et les annonces des rave parties – illégales, connaissant de fortes répressions policières - se faisaient par le biais de stations de radios pirates. Certaines de ces radios sont toujours actives aujourd'hui, notamment à Londres, avec par exemple les stations Kool London, également connue sous le nom de Kool FM et correspondant à la fréquence 94.0 ou encore la station Origin UK, qui utilisait la fréquence 95.1.

36 « *Jungle/drum & bass is the most important black British sound and genre of the 1990s (though there are important and respected white musicians involved).* » - HESMONDHALGH, David, « The cultural politics of dance music », p. 176 (notre traduction).

2) Drum'n'Bass, l'évolution : vers une culture et une esthétique de la vitesse à travers une course à l'innovation sonore et technologique

Si nous avons résumé la genèse de la *jungle music* par l'émergence, au Royaume-Uni vers le début des années 1990, d'un courant d'expérimentations sonores, et plus particulièrement rythmiques, dont le but était de proposer un univers sonore différent à ceux de la house et de la techno, nous devons à présent évoquer son impact, tant à l'échelle nationale qu'internationale, sur la culture musicale et les modes de vie de son public. Nous étudierons aussi l'ambivalence et l'abandon progressif du terme « *jungle* » pour le préférer à celui de « *drum and bass* ».

Lorsque l'on se réfère aux différents écrits et documentaires relatant l'apparition de cette culture underground qu'est la jungle, on peut constater que les noms des clubs iconiques où les principaux Djs ont contribué de manière synchrone à l'émergence de la jungle sont riches de sens et reflètent certains éléments constitutifs du genre musical. Ainsi, l'appellation « *jungle* » doit son origine au club londonien du même nom, ce club étant particulièrement attractif pour les différents acteurs et le public développé autour de ces univers sonores avant-gardistes. Un autre club au rôle très important de la scène londonienne fut le club nommé *Speed*³⁷, terme significatif puisque la jungle est une esthétique musicale intrinsèquement liée à la vitesse, notamment à travers les tempos élevés pouvant atteindre jusqu'à 180 BPM, paramètre distinctif et essentiel qui participe de son identité. *A Way Of Life*³⁸, aussi connu sous l'acronyme d'*AWOL*, fut également un des lieux phares du développement de la jungle. En effet, ce club est fréquemment cité dans les différentes sources étudiant l'histoire et la signification du genre, notamment par Chris Christodoulou dans le chapitre *Djs and the Aesthetic of Acceleration in Drum'n'Bass*, mais aussi dans l'ouvrage *Last Night A DJ Save My Life*.

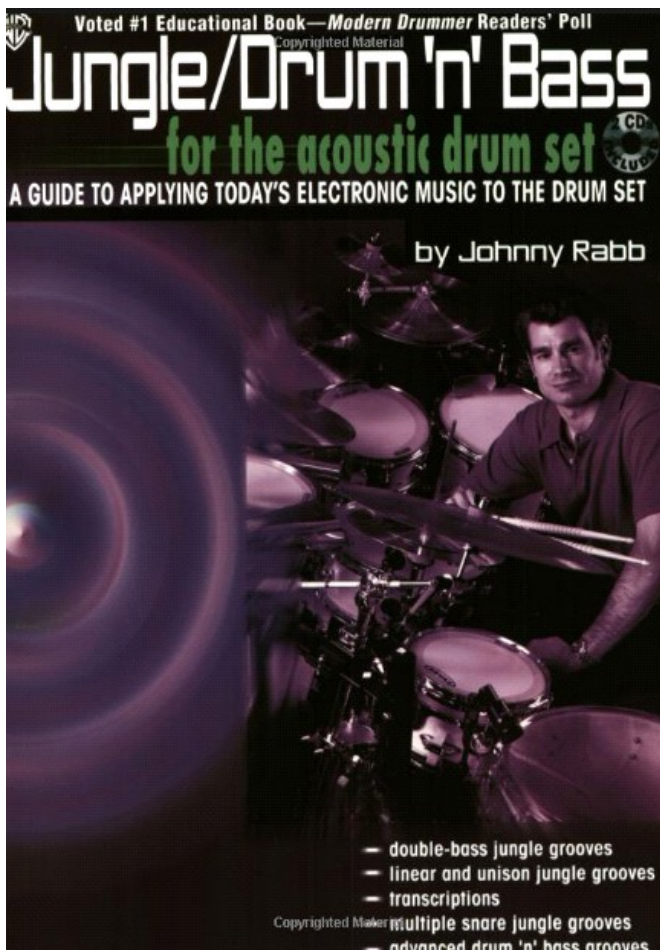
37 Vitesse.

38 Expression idiomatique pouvant se traduire en français par « une façon de vivre » ou « un mode de vie ».

Grâce à l'analyse des noms donnés aux principaux clubs de la scène jungle, nous pouvons conclure que cette dernière, évoluant au milieu des années 1990 à travers l'adoption progressive de la nomenclature « drum'n'bass », devient alors peut-être plus qu'une culture et une esthétique recherchée de la vitesse, elle incarnerait ainsi une « façon de vivre », dépassant la simple notion d'expérimentations sonore ou celle d'un courant musical cherchant à s'émanciper des autres genres de musique électronique. Pour prolonger cette piste analytique, nous pouvons émettre l'hypothèse que le terme « jungle » désignerait les premières sonorités expérimentales construites autour de l'usage du *breakbeat*, c'est-à-dire l'exploitation, la densification et la recherche d'une dénaturation du matériau sonore premier qu'est l'échantillon de batterie, tandis que celui de « drum'n'bass » renvoie à un genre musical développé autour d'une communauté musicale plus large et participant à une esthétique culturelle où la vitesse serait un point central, hypothèse qui sera développée lors de notre étude sur la dromologie.

L'usage de deux appellations distinctes peut également s'expliquer par une différence d'instrumentation. L'évolution technique et technologique des outils de création musicale employés par les Djs durant la décennie 1990 dans l'élaboration de leurs morceaux de jungle (synthétiseur, échantillonneur, platines, disques vinyles) furent progressivement remplacés, ou parfois utilisés simultanément de manière hybride, par l'usage de technologies novatrices, soit des programmations rythmiques et/ou harmoniques grâce au développement de logiciels numériques tels que Cubase ou Protools à partir de la fin des années 1990, rendant les compositions des années 1980 à l'aide des ordinateurs Amiga progressivement obsolètes. Le terme « drum'n'bass » sera alors employé de façon plus unanime, lors du délaissement progressif du procédé compositionnel d'échantillons de batterie, pour désigner des morceaux composés en grande partie ou intégralement par synthèse sonore et programmation rythmique. Le recours systématique aux technologies informatiques comme point central du processus compositionnel de la drum'n'bass semble alors incarner le

phénomène d'informatisation, c'est-à-dire l'inévitable usage des nouvelles technologies numériques dans de très nombreuses activités humaines. La transition de la jungle à la drum'n'bass est une allégorie de celle de la mécanisation à l'informatisation (opérations mentales humaines effectuées par des ordinateurs), où l'artificiel (échantillons de vraies batteries acoustiques sortis de leur contexte et dont les caractéristiques premières sont modifiées, échantillons agrémentés d'éléments sonores de synthèse, programmation rythmique complète) devient de plus en plus naturel. Nous développerons évidemment plus cet argument dans la seconde partie de cette étude au moyen d'exemples musicaux concrets. Certaines de ces bases rythmiques, entièrement composées au moyen de logiciels et d'ordinateurs, sont devenues des sources d'inspiration pour certains batteurs en quête d'exercices de virtuosité rythmique ou désireux d'enrichir leur jeu organique en le rapprochant ainsi de celui des programmations rythmiques numériques typiques de la drum'n'bass, comme l'atteste la parution en 2002 du livre de partitions rythmiques du batteur américain Johnny Rabb intitulé *Jungle/Drum'n'Bass for the acoustic drum set – A guide to applying today's electronic music to the drum set* (figure 3).



Jungle/Drum 'n' Bass

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

Sixteenth-Note Exercises: Two Measures

Practice Tip Practice one beat at a time. For example: Play beat 1 and rest for beats 2, 3, and 4. Then add the next beat 1 + 2 and rest for beats 3 and 4, and so on. This will allow your brain and muscles to memorize the exercise faster.

1

Example: 1, 4, 11, 15, 23, 28, 32, 35, 40

2

3

4

Figures 3 et 4

Couverture et extrait de partition du livre - *Jungle/Drum'n'Bass for the acoustic drum set – A guide to applying today's electronic music to the drum set*³⁹

Le fait qu'un batteur américain publie en 2001 des partitions rythmiques pour familiariser les batteurs avec les principaux *grooves* jungle et drum'n'bass retranscrits témoigne de l'engouement et de la popularisation de la drum'n'bass à l'international depuis la fin des années 1990. Par exemple, le batteur suisse Jojo Mayer⁴⁰ a fait de sa maîtrise des rythmes drum'n'bass joués

39 RABB, Johnny, « *Jungle/Drum'n'Bass for the acoustic drum set – A guide to applying today's electronic music to the drum set* », p. 49.

40 Jojo Mayer a récemment effectué, en 2019, une démonstration au Sabian Booth de Frankfort (Allemagne), dans un événement destiné à promouvoir la marque de cymbales Sabian. De manière improvisée, il présente plus d'une dizaine de rythmiques drum'n'bass différentes. Un extrait vidéo de la performance en question est référencé au sein de notre vidéographie sélective.

à la batterie acoustique une des principales caractéristiques de son jeu, l'incorporant régulièrement dans un contexte jazz. Aussi, tenant compte de cette internationalisation du genre, on peut peut-être avancer l'argument selon lequel « *jungle* » serait un terme plus associé au contexte historico-géographique de développement de ces esthétiques. La jungle renverrait ainsi aux expérimentations sonores à base d'échantillons du début des années 1990 dans les clubs et les *rave parties* au Royaume-Uni, tandis que l'emploi du terme « *Drum'n'Bass* » se voit largement et mondialement utilisé de la fin des années 1990 jusqu'à nos jours.

La drum'n'bass implique dès lors le développement d'une culture musicale à l'échelle internationale, telle une sorte d'exportation musicale de la jungle à travers le monde, tout comme le souligne le Dj et producteur britannique dBridge, membre de l'ancien duo Future Forces Inc. : « *Il y a ce sentiment de fierté d'avoir créé quelque chose [la jungle] que nous [Dj britanniques] avons exporté au monde entier.* »⁴¹ Contrairement à la jungle créée et pratiquée par des Djs et producteur exclusivement britanniques, la drum'n'bass regroupe de nombreux artistes inspirés par l'influence britannique tout en reprenant des éléments de leur culture musicale locale, dont voici quelques exemples.

L'influence de la drum'n'bass, et plus largement celle du breakbeat, se fait ressentir dans certaines pratiques contemporaines guidées par l'héritage de la musique classique sud-asiatique. Talvin Singh, un des principaux représentants du courant des musiques électroniques *Asian Underground*⁴², incorpore dans son jeu la fusion entre la drum'n'bass et les musiques classiques sud-asiatiques. Par ailleurs, le joueur de tabla⁴³ Talvin Singh fait partie des membres permanents du

41 « *There's that sense of pride of having created something [jungle] that we [British Djs] exported to the world.* » - ROBERTS, Joe, « Eternal evolution: why drum'n'bass refuses to die » (notre traduction).

42 « *Asian underground est un terme associé à un courant constitué par divers musiciens britanniques asiatiques et sud-asiatiques canadiens (principalement indiens, pakistanais, bangladais et sri-lankais) qui mélangent des éléments de la musique de danse underground occidentale et de musique asiatique traditionnelle de leur pays d'origine [...].* » - Article Wikipédia, « Asian Underground ».

43 Le tabla est un instrument à percussion de la famille des membranophones, composé de deux fûts, dont l'un sert à produire divers sonorités aigües et l'autre des sons graves.

groupe Tabla Beat Science⁴⁴ qui intègre au sein de ses morceaux, élaborés dans une volonté de fusion de styles musicaux occidentaux avec des éléments caractéristiques des musiques classiques sud-asiatiques, des rythmiques drum'n'bass jouées à la batterie acoustique et agrémentées de la virtuosité vélocité du tabla, tel qu'il est pratiqué dans la musique hindustani⁴⁵. Dans le premier album du groupe, intitulé *Tala Matrix*⁴⁶, les morceaux *Secret Channel* et *Audiomaze* reprennent ainsi des rythmiques dignes de programmations rythmiques, à la distinction près que celles-ci sont jouées par le batteur Karsh Kale à la batterie acoustique et des rythmiques irrégulières aux nombreuses variations développées par Talvin Singh au tabla.

Un autre exemple, plus ancien, de fusion entre la drum'n'bass et les musiques asiatiques réside dans l'album *Sumo Jungle Grandeur* de Soishi Terada, sorti en 1996, producteur de musique électronique japonais, dont les morceaux drum'n'bass comportent des échantillons de chants sumo et d'instruments de percussion japonais, tel que le tambour *taiko*.

L'engouement de la drum'n'bass en Amérique Latine fut particulièrement fort au Brésil, où certains Djs, dont le renommé DJ Patife, ont contribué à la création de deux sous-genres de drum'n'bass, la « *Sambass* » (néologisme formé à partir de la contraction des termes « *samba* » et « *bass* ») et la « *Sun'n'Bass* » (néologisme formé à partir de la contraction des termes « *sun* » et « *drum'n'bass* »), dont les principaux éléments constitutifs sont la présence d'échantillons vocaux et instrumentaux de morceaux de samba et de programmations rythmiques imitant la signature rythmique de certains genres de la musique populaire brésilienne.

Enfin, une importante scène de la drum'n'bass s'est progressivement établie depuis le début des années 2000 jusqu'à aujourd'hui dans les pays d'Europe Centrale ou d'Europe du Nord, notamment en Russie grâce au Dj Electrosoul System, ou aux Pays-Bas grâce au succès du groupe Noisia, formé par un trio d'artistes néerlandais.

44 Le groupe Tabla Beat Science a été fondé en 1999 par le joueur de tabla Zakir Hussain et le bassiste et producteur Bill Laswell. En 2000, il enregistre un premier album, *Tala Matrix*, manifeste de la volonté d'expérimentation acoustique et électronique, entre deux univers musicaux radicalement différents.

45 L'ensemble des différents styles de musique d'Inde du Nord est désigné sous le terme vernaculaire « *Hindustani* ».

46 *Tala Matrix* (Axiom, 2000).

À travers ces nombreux exemples d'internationalisation et de développement local de la drum'n'bass, on peut affirmer que cette extension géographique et socio-ethnique est partiellement due au développement d'Internet ainsi qu'à celui des nouveaux outils de production, d'enregistrement, de diffusion et de consommation musicale. Ce phénomène renvoie à une piste de réflexion qui sera évoquée de manière plus approfondie dans la seconde partie de cette étude, soit celle visant à expliquer en quoi la drum'n'bass s'inscrit dans l'émergence et la pérennisation d'une culture mondiale qui existerait en parallèle des cultures locales et traditionnelles, allant de pair avec la notion géopolitique de la mondialisation, qui serait commune, dépassant les domaines strictement culturels et artistiques, via l'usage généralisé d'Internet et des réseaux sociaux. Pour poursuivre notre tentative de clarification sémantique, le terme « *jungle* » serait ainsi associé à une forme d'expression musicale s'inscrivant dans la continuité des cultures musicales jamaïco-britanniques (reggae, dub, l'importance mise sur l'emploi amplifié des *soundsystems* et sur le travail technique en studio concernant la post-production, les effets et la qualité sonores...), tandis que l'appellation « *drum'n'bass* » étendrait ces racines culturelles jamaïco-britanniques pour les agrémenter d'éléments appartenant aux cultures musicales locales, conférant à la drum'n'bass une dimension et une diffusion d'échelle internationale. Cet argument est renforcé par la citation suivante, extraite de l'entrée « *Drum'n'Bass* » de l'Encyclopédie Bloomsbury :

« Une fois que le style a gagné en popularité, le nom "drum and bass" a été préféré à la nomenclature antérieure, qui comprenait "jungle", "ragga techno" ou "dark hardcore". Le terme "drum and bass" révèle l'orientation musicale du genre et l'importance de la culture reggae dans son évolution et son caractère. Les deux termes, drum and bass et jungle, sont parfois utilisés de manière interchangeable pour désigner le genre. Cependant, la jungle était le précurseur de la drum and bass et présentait des influences reggae et des éléments lyriques plus évidents. »⁴⁷

47 « *Once the style gained in popularity the name 'drum and bass' was preferred to the earlier nomenclature, which included 'jungle,' 'ragga techno' or 'dark hardcore.'* The term 'drum and bass' reveals the musical focus of the genre and also the importance of reggae culture in its evolution and character. The two terms, drum and bass and jungle, are sometimes used interchangeably to refer to the genre. However, jungle was the precursor to drum and bass and featured more overt reggae influences and lyrical elements. », *ibid.*, p. 398 (notre traduction).

Néanmoins, il subsiste encore une certaine ambiguïté entre les deux termes qui est reconnue par cet article encyclopédique.

Une autre proposition de différenciation des deux termes participe des paramètres musicaux, et non plus seulement extra-musicaux comme ceux que nous venons de rappeler ci-dessus. Ainsi, Johnny Rabb fait part d'un argument intéressant dans la différenciation entre les nomenclatures « *jungle* » et « *drum'n'bass* » qui figure dans la préface de l'ouvrage que nous avons évoqué précédemment :

« [*Jungle/Drum'n'Bass*] est le titre que j'ai envisagé pour mon livre. Bien que ces genres sont similaires, ils possèdent leurs différences. La différence entre la jungle et la drum'n'bass est assez simple. La jungle est plus aléatoire et syncopée, utilisant des triples croches à l'intérieur du groove. Les grooves de drum'n'bass sont des grooves beaucoup plus simples, et habituellement plus lent en termes de tempo. Quand vous vous intéresserez à ce style de musique, vous allez réaliser qu'il existe de nombreux styles au sein de la catégorie jungle ou drum'n'bass, comme le jump up, le hard step, et ainsi de suite. »⁴⁸

La jungle serait donc le fruit de complexes combinaisons rythmiques dues à l'emploi du procédé compositionnel du monnayage rythmique⁴⁹ aux tempos plus rapides que la drum'n'bass présentant des grooves plus simples. Cependant, on peut trouver de nombreux contre-exemples de cette définition, notamment dans le sous-genre de drum'n'bass nommée « *Intelligent Drum'n'Bass* » ou « *Atmopheric Drum'n'Bass* » ou chez des artistes accordant une attention toute particulière à l'élaboration de leurs programmations rythmiques, comme Aphex Twin.

À mon sens, un autre point de différenciation repose sur l'usage des éléments vocaux. Si

48 « *Jungle/Drum'n'Bass is the title I came up for my book. Even though these styles are similar, they do have their differences. The difference between jungle and drum'n'bass is fairly simple. Jungle is more random and syncopated using sixteenth notes within the groove. Drum'n'Bass grooves are much simpler grooves and usually slightly slower in tempo. When you get more involved in this style of music, you will realize that there are many styles the catagory jungle or drum'n'bass, such as jump up, hard step, and so on.* », *op. cit.*, p. 13 (notre traduction).

49 Division de valeurs rythmiques longues en valeurs rythmiques plus brèves, qui crée habituellement un effet d'accélération et de densification du matériau sonore.

la jungle des débuts reposait davantage sur des échantillons vocaux (mots, discours en patwa jamaïcain, extraits de morceaux de soul ou de funk) utilisés comme matériaux sonores, des paroles spécifiquement composées et enregistrées en studio (et non plus des éléments vocaux samplés) sont de plus en plus présentes dans la drum'n'bass, de manière relativement récente, dans la lignée de titres-phares de la jungle (rappelons ici le très célèbre single « Incredible » de General Levy et M Beat, enregistré en 1991, sorti en 1994, ou le single « Inner City Life » de Goldie, que nous étudierons ultérieurement). À titre d'exemple, dans le prolongement des interventions *live* des MCs animant, de manière improvisée le plus souvent, les prestations des Djs dans les clubs, certains rappeurs utilisent exclusivement des morceaux drum'n'bass en guise d'instrumentaux, rythmiques sur lesquelles ils composent leurs paroles, tels que le rappeur britannique Degrade qui emploie alternativement les techniques vocales du rap, du slam et d'un chant se rapprochant des esthétiques R'n'B contemporaines. L'héritage des MCs jungle est également auto-affirmé dans les paroles du single « Cardio » des artistes vocaux contemporains Bru-C & Charlie P.⁵⁰ : « *Je suis un rappeur de Drum'n'Bass, tout comme Shabba et Skibba [...]* »⁵¹

Si la jungle et la drum'n'bass sont les deux alias d'univers sonores inouïs de la toute fin du XX^e siècle, qu'en est-il de la vision du monde qu'elles tendent à offrir ? J'utiliserai dans ma réflexion les termes « *jungle* » et « *drum'n'bass* » comme leur distinction a été clarifiée dans cette partie historique : « *jungle* » pour les prémises de 1991 à 1995, avec des DJ exclusivement britanniques et « *drum'n'bass* » pour la période recouvrant le milieu des années 1990 à nos jours, qui concerne à la fois des artistes britanniques et internationaux, avec l'essor et la popularisation du genre, remplaçant le terme tombé en désuétude de « *jungle* » par le mot « *drum'n'bass* ».

50 Bru-C & Charlie P, « Cardio ».

51 « *I'm a Drum'n'Bass MC, just like Shabba and Skibba [...]* ».

II. Un univers sonore avec la capacité de traduire la vitesse de notre société numérique, ainsi que son rapport aux machines ?

1) Parallèle avec la techno, perçue comme futuriste ou comme une vision – neutre ou critique - d'une société industrielle

Il s'agit dans ce paragraphe introductif d'expliquer pourquoi je me permets de faire un parallèle entre la techno et la drum'n'bass.

La sociologue et musicologue Paola Delfino synthétise ainsi le rapport entre l'Homme et la machine tel qu'il est envisagé dans la musique techno : « [...] *construite sur l'idée d'un humain capable de maîtriser et d'exercer son pouvoir sur les artefacts technologiques, la techno revendique un idéal de robotisation de l'individu, de transfert de l'"esprit" de la machine au corps humain [...]* »⁵² Dans son article « Space Oddities: Aliens, Futurism and Meaning in Popular Music » mentionné en bibliographie, Ken McLeod, cité et traduit par Paola Delfino, précise son point de vue :

*« S'il y a une idée commune par rapport aux différentes manifestations de la techno, c'est l'accent mis sur l'harmonie croissante entre l'homme et la machine. [...] l'utilisation de la technologie [...] permet un type de spiritualité technologique – un véritable transfert de l'esprit de la machine au corps. Ainsi, la dance music techno défait ce qu'Adorno voyait comme l'effet aliénant de la mécanisation sur la conscience moderne. »*⁵³

52 DELFINO, Paola, « La pratique du sampling dans les musiques populaires urbaines », p. 145.

53 *Idem.*

L'article Wikipédia consacré à la musique techno évoque également le sujet de cette manière : « *La musique techno est perçue par ses fondateurs (et par les producteurs qui commençaient à s'y intéresser) comme la cristallisation d'une certaine peur du futur post-industriel et d'une colère face à l'insécurité grandissante qu'elle engendrait.* »⁵⁴

Si la techno est alors perçue par certains artistes ou auteurs comme une vision, reflet réaliste ou chimère futuriste de son époque contemporaine, et le fruit de la société qui l'a vue naître, traduisant l'industrialisation massive dans le contexte post-guerre froide, symbolisées par les machines utilisées pour sa création, on pourrait de manière légitime établir les mêmes arguments pour la drum'n'bass, étant donné des liens de parenté avérés entre ces deux esthétiques musicales électroniques.

En effet, la drum'n'bass reprend certaines caractéristiques musicales et extramusicales de la techno : omniprésence d'un ostinato rythmique, signature rythmique identique de 4/4, importance de la densité des divers matériaux sonores dont la ligne de basse... Elle partage également sa vocation à être une musique de danse, ainsi que l'usage des nouvelles technologies numériques et des lutheries électroniques. L'entrée « Drum'n'Bass » de l'Encyclopédie Bloomsbury précise que ces points communs ont conduit à l'utilisation des termes « *breakbeat techno* » ou « *ragga techno* » pour désigner la drum'n'bass du milieu des années 1990, cette nouvelle appellation et évolution de la musique jungle (cette dernière étant parfois implicitement désignée comme cousine de la techno, d'où l'usage de nomenclature telles que « *tekno* » ou « *jungle tekno*⁵⁵ » sur certaines compilations de l'époque). Ces liens de parenté et ces influences communes n'ont rien de surprenant lorsque l'on sait que, parmi les Djs pionniers de la jungle, certains composaient aussi, simultanément ou ultérieurement, des morceaux techno. Thomas Gaetner évoque dans son anthologie *Electro* que les débuts de carrière de DJ Aphrodite oscillent « *alors entre une jungle [...] et une techno mentale* »⁵⁶

54 Wikipedia, « Techno », [accès le 25/08/2022].

55 BREWSTER, Bill, BROUGHTON, Franck, *Last Night A DJ Save My Life*, p. 141.

56 GAETNER, Thomas, *op. cit.*, p. 199.

Par ailleurs, dans de nombreux exemples discographiques, cette double influence fusionnant breakbeat et techno se fait particulièrement ressentir, c'est le cas dans le remix du titre « Tiger Style » par Local Zero, composé originalement par le Dj Kumo en 1996. De telles relations de parentés esthétiques et musicales permettent d'avancer l'hypothèse que si les citations suivantes concernent la techno et ce qu'elle traduit d'une représentation de notre société, elles peuvent également être applicables et légitimes dans le contexte de notre réflexion sur la drum'n'bass.

Certains Djs et producteurs de techno avancent des arguments similaires qui coïncident avec les enjeux futuristes et les motivations esthétiques auto-affirmées de leurs productions musicales. Ainsi, un des pères fondateurs de la techno, Juan Atkins, déclare, dans le documentaire *Modulations*⁵⁷ sur l'histoire des musiques électroniques : « *Les OVNI n'existent pas. La musique des machines est le seul moyen d'aller de l'avant.* » La musique produite grâce et par les machines serait donc l'élément essentiel dont la société contemporaine aurait besoin pour se rapprocher de son futur et de son évolution. Dans cette même optique, il est important de rappeler la source indéniable d'inspiration que fut pour Juan Atkins l'univers imaginaire de la science-fiction, notamment les écrits d'Alvin Toffler tels que *Le Choc Du Futur* et *La Troisième Vague*, dont les titres sont riches de sens, d'où la présence fréquente des thématiques extra-terrestres (OVNI) ou technologiques (superordinateurs...) dans ses productions musicales. La citation de Juan Atkins évoque clairement la théorie du « *Darkcore Continuum* » évoquée par Chris Christodoulou dans son article du même nom. Il s'agit effectivement de la théorie selon laquelle l'auteur affirme que toutes les formes musicales dérivées du dub, incluant le breakbeat, le hardcore, la drum'n'bass et la jungle, sont aujourd'hui les seules à pouvoir faire évoluer la musique au XXI^e siècle vers de nouvelles expressions artistiques traduisant notre paysage socio-culturel contemporain. Par conséquent, la techno et la drum'n'bass participeraient au même élan intentionnel de la quête d'un futur imaginaire et d'un exode sonore vers des univers inouïs jusqu'alors, dans la dynamique de dépassement des

57 LEE, Iara, *Modulations: Cinema for the Ear*, Caipirinha Productions, 1998. Le film documentaire était accompagné d'un disque et de l'ouvrage *Modulations* de Peter Shapiro auquel nous faisons référence dans ce mémoire.

genres musicaux populaire pré-existants.

Dans ce même ouvrage *Modulations : une histoire de la musique électronique*, figure une citation d'une interview de Sean Booth, membre du duo Autechre :

« *La techno est entièrement tournée vers le futur [...] et c'est génial pour les gosses – quand tu ne penses qu'à la science-fiction, à l'espace, au futur, et que tu tombes là-dessus : c'est excellent ça, c'est des ordinateurs, de la musique faite par tout un attirail de machines électroniques [...] !* »⁵⁸

Cette citation renforce l'idée, citée dans la partie précédente, que dès les prémises de la jungle et jusque dans les développements de la drum'n'bass, les technologies et l'informatique ont eues un rôle essentiel dans leur élaboration. En commentant ses premières découvertes de musique électronique et ses sources d'inspirations, Squarepusher se rappelle de cette dimension sonore robotique propre à la techno : « *De la musique de robot... Je ne sais pas, c'est juste ce à quoi ça ressemblait. Ça ressemblait juste à de la musique de robot. Pas seulement des robots morts. Vraiment vivants.* »⁵⁹

Étant une musique proche de la techno dans l'usage des technologies modernes de production musicale, la drum'n'bass participe de cette dimension futuriste et témoigne également que notre société a connu et connaît toujours, à l'instar de ces musiques, un essor technologique sans précédent, que nous détaillerons plus dans nos études de cas ultérieurement.

Enfin, dans la culture populaire, la techno étant souvent considérée comme la bande-son de la métropole américaine de Detroit⁶⁰, réputée pour son importante activité industrielle, il apparaît

58 RUBBIN, Mark, dir. Peter Shapiro, *Modulations : une histoire de la musique électronique*, p. 145.

59 « *Robot music... I don't know, that's just what it seemed like. It just seemed like robot music. Not just dead robots. Really kind of alive.* » - SHAPIRO, Peter, *Modulations: A History of Electronic Music : Throbbing Words on Sound*, p. 124 (notre traduction).

60 Pour plus d'informations sur la genèse et l'esthétique de la musique techno, voir : SICKO, Dan, *Techno Rebels: The Renegades of Electronic Funk*, Wayne State University Press, 1999.

logique qu'elle est aussi perçue comme une esthétique traduisant de manière mécanique et répétitive la forte production industrielle et la consommation de masse caractéristiques des milieux urbains du Nord des États-Unis durant les années 1980.

Au regard de cette mise en perspective, on peut alors émettre l'hypothèse que la drum'n'bass peut constituer une représentation, au moyen de procédés sonores et visuels, de notre société numérique, les modes de vie qu'elle implique, la forte culture d'urbanisation qui en découle et ce qu'elle traduit de notre rapport à la vitesse. Nous étudierons ces différents aspects de notre réflexion en commençant par celui impliquant la théorie de la vitesse, telle qu'elle est exposée dans la dromologie de Paul Virilio.

2) La drum'n'bass comme représentation esthétique de la vitesse et de la dromologie de Paul Virilio

Pour cette partie de ma réflexion, j'ai retenu comme principal document théorique le documentaire « Penser la vitesse » de Paul Virilio (1932 - 2018), architecte, urbaniste et essayiste français, car Virilio y présente et résume personnellement sa pensée, notamment en ce qui concerne l'évolution technologique des XX^e et XXI^e siècles et l'impact de leur utilisation, ainsi que la dromologie, étude sociale de la vitesse dont il est l'initiateur. La pensée de Paul Virilio apparaît d'autant plus légitime qu'elle est déjà rapidement esquissée dans le chapitre « Djs and the Aesthetics of Acceleration in Drum'n'Bass »⁶¹, où l'auteur Chris Christodoulou souligne que la drum'n'bass participe à l'idée d'une accélération de nos modes de vies, due à l'apparition des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC⁶²) marquant la transition entre le premier et le deuxième millénaire. L'idée d'une musique qui participe tout en subissant cette transition d'une ancienne ère vers une nouvelle ère peut aussi se ressentir dans un autre contexte musical que la drum'n'bass, celui de la trip-hop, avec notamment l'album *Pre-Millennium Tension* de Tricky⁶³. Le terme d'« *accelerated culture* » que l'on retrouve ci-dessous sur le prospectus (figure 5) de l'événement Accelerated Culture - Drum'n'Bass Awards 2002 – The People's Choice et à chaque saison d'Accelerated Culture - Drum'n'Bass Awards (de 2001 à 2006) semble résumer cette appétence des publics et des artistes de drum'n'bass pour l'accélération et la vitesse que décrit Chris Christodoulou.

61 CHRISTODOULOU, Chris, *op. cit.*

62 Voir BENABIB, Sandoss, GROLLEAU, Gilles, « Les nouvelles technologies de l'information et de la communication : un instrument potentiel au service de l'économie sociale ? », *Innovations*, n°17, 2003, p. 139 à 155.

63 TRICKY, *Pre-Millennium Tension*, Island Records, 1996.

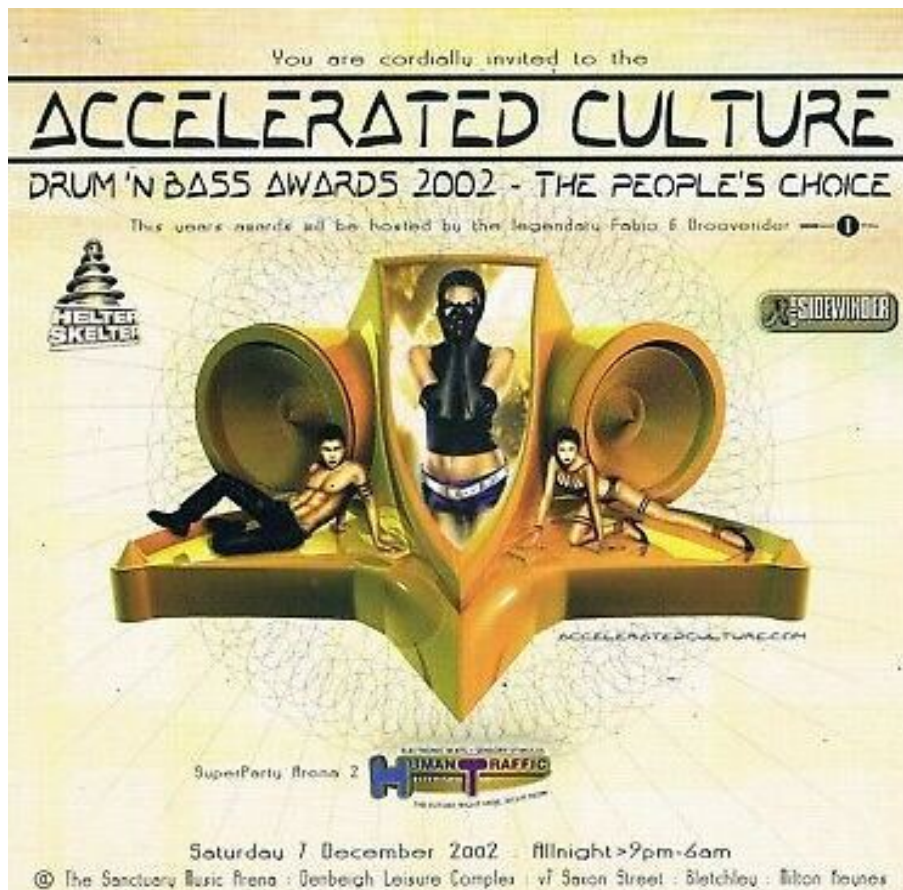


Figure 5 - Prospectus pour l'événement Drum'n'Bass Awards 2002

De surcroît, dans le sous-chapitre « Drum 'n' Bass : Culture Of Speed », Chris Christodoulou reprend le terme « *accelerated culture* »⁶⁴ pour définir l'esthétique recherchée par la drum'n'bass.

64 CHRISTODOULOU, Chris, « Djs and the Aesthetics of Acceleration of Drum'n'Bass », p. 198.

a) Présentation des principaux concepts énoncés par Virilio et leur lien avec la drum'n'bass

Avant de pouvoir l'approfondir dans le cadre de notre sujet d'étude, il convient désormais de synthétiser les principaux arguments de la dromologie de Paul Virilio.

Selon Virilio, la vitesse dépasse les simples phénomènes physiques d'un temps qui serait mesurable par effets successifs d'accélération et de décélération relatives, elle incarne le pouvoir dans la société actuelle : « *Le Temps, c'est de l'argent, la vitesse, c'est le pouvoir.* » rappelle-t-il à 00:04:08 – 00:04:10 du documentaire, d'où la fascination qu'il observe chez de nombreux acteurs politiques et commerciaux pour la vitesse, qui est souvent la clé de la réussite dans ces secteurs. On pourrait également appliquer cet adage à la perpétuelle course à l'information qui existe entre les différents supports et organismes médiatiques (qu'on évoquera par la suite, avec plus de détails, à l'aide de l'essai *Times of The Technoculture* et du morceau « Terminal Slam » de Squarepusher). De plus, Virilio qualifie la géopolitique du XXI^e siècle de « *chronopolitique* », de gouvernance mondiale régie par l'extrême vitesse des échanges économiques (bourse, CAC40, actions d'entreprises multinationales...) et l'automatisation effective du marché financier, dont un être humain ne peut aujourd'hui pas suivre les classements par gains ou pertes instantanées. À ce marché mondial supervisé par des logiciels et des algorithmes informatiques se greffe l'idée que l'accélération des échanges humains, qu'ils soient d'ordre sociaux, culturels, commerciaux, économiques, va de pair avec l'émulation générée par les progrès techniques effectués au long du XX^e siècle. Selon Virilio, c'est à la fin de la Guerre Froide et des formes de totalitarismes que la monde a basculé vers ce que l'on pourrait appeler un « *globalitarisme* »⁶⁵, soit l'uniformisation des modes de gouvernance et de vie de la population mondiale vers un modèle unique. Paul Virilio rappelle alors le rôle d'Internet dans la création, la diffusion et la pérennisation d'une sorte de culture mondiale commune, qu'il s'agisse de productions artistiques telles que la musique, d'autres

65 Le terme renvoie également à l'expression et au concept de « village global » (« *global village* ») - McLUHAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, 1964.

types d'échanges intellectuels ou de l'emploi à l'échelle internationale de l'anglais, un *global-english/globish*... La drum'n'bass comme création musicale marquant historiquement la transition entre le XX^e et le XXI^e siècle s'inscrit alors, comme nous l'avons évoqué précédemment, dans cette culture globale d'inspiration anglo-américaine et plus généralement anglophone, dont elle est un des éléments musicaux repris et transformé au sein de nombreuses cultures géographico-ethniques. Sa large diffusion est ainsi due au développement de nouveaux modes de consommation musicale adoptés par des internautes du monde entier. Internet, via le recours aux plateformes de streaming ou de téléchargement musicaux, se substitue peu à peu au marché traditionnel de distribution musicale via la vente de copies physiques. La drum'n'bass étant une musique originellement commercialisée sous les formats vinyles et CD, elle connaît, à l'instar des autres genres de musique électronique et des musiques hip-hop, cette transition progressive vers une version de plus en plus dématérialisée d'elle-même (formats numériques et streaming).

Paul Virilio prolonge la réflexion de l'accélération et de l'automatisation en précisant que c'est parce que nous avons délégué progressivement les tâches que nous étions supposés effectuer aux machines et aux systèmes informatiques, que, depuis la fin des années 1990, « *nous sommes dans un temps accidentel [...] jusqu'à présent, il y avait deux temps : le temps des longues durées [...] et le temps évènementiel [...] Mais aujourd'hui, nous avons inventé [...] un temps accidentel, c'est-à-dire un temps qui ne participe ni au passé, ni à l'avenir et qui est foncièrement inhabitable.* » (00:02:15 – 00:02:48). Il précise ensuite : « *Aujourd'hui, avec l'instantanéité, l'ubiquité et l'immédiateté, nous atteignons la limite de notre propre pouvoir. Avec la menace de déléguer ce pouvoir à des répondeurs automatiques, à des logiciels, à des machines, performantes dans l'ordre de cette accélération qui échappe totalement à l'Homme.* » (00:03:42 – 00:04:03).

Ainsi, selon Virilio, l'Homme se serait créé davantage de temps libre en effectuant ses activités plus rapidement grâce aux progrès technologiques. La société du XX^e siècle reposerait alors sur la base d'une relation symbiotique entre l'humain et la machine (notion regroupant

ordinateurs, logiciels, robots, programmations informatiques...). Conformément à ce que nous avons pu constater au cours de la première partie de ce mémoire, il existerait une relation symbiotique identique dans le processus compositionnel de la drum'n'bass : l'intelligence artistique humaine insuffle sa volonté dans les logiciels de musique assistée par ordinateur, dans les complexes programmations rythmiques, dans l'usage des lutheries et d'installations électroniques pour produire des matériaux sonores qu'il ne pourraient, l'un comme l'autre, produire de manière complètement autonome. À travers cette métaphore d'une collaboration entre humain et machine, entre volontés biologiques et produits synthétiques, on retrouve le concept de « *temps accidentel* » de Paul Virilio. En effet, la drum'n'bass semble, plus que n'importe quel autre genre de musique électronique, générer son propre espace-temps, soit une temporalité qui n'appartiendrait qu'à elle, tel un cyberspace créé par la fracture du temps musical habituel, qui, par l'intermédiaire d'empiriques collages de matériaux sonores de synthèse ou pré-existants (comme on a pu le voir avec l'étude du *sampling*), se métamorphose en un temps musical d'une vitesse jusqu'alors inouïe. La drum'n'bass présente son propre tempo dans une vocation manifeste d'accélération qui peut sembler irrégulière de par la technique du breakbeat instaurant un effet d'accélération-décélération constant. Chris Christodoulou, dans sa dromologie de la drum'n'bass, affirme :

« L'idée de la vitesse en tant que milieu peut être utilisée comme point de départ pour examiner le développement de la drum'n'bass dans des pratiques spécifiques, dans lesquelles les stratégies performatives orientées vers la vitesse et les interactions avec les MCs et le public ont, sans doute, servi à normaliser les effets pathologiques d'une culture accélérée. »⁶⁶

Par ailleurs, Christodoulou rappelle que, selon Virilio, l'accélération est le fruit d'une manipulation temporelle distordue, et que la drum'n'bass, de par le procédé compositionnel de

⁶⁶ « *The idea of speed as a milieu can be used as a starting point from which to examine the development of drum'n'bass within specific practices, in which speed-oriented performative strategies and interactions with MCs and audiences have, arguably served to normalize the pathological effects of an accelerated culture.* » - Chris Christodoulou, *op. cit.*, p. 199 (notre traduction).

décélération-accélération d'un matériau rythmique de départ généralement plus lent, s'inscrit dans une telle démarche de création d'une temporalité qui serait alors perçue comme accidentelle, artificielle : « *Pour Virilio, l'accélération constitue une forme de manipulation temporelle, dans laquelle nous sommes contraints de nous déplacer à un rythme rapide dans le but d'assurer la circulation économique et de faciliter l'obéissance à l'État politique.* »⁶⁷

Si Paul Virilio expose la théorie d'une accélération exponentielle de ce qu'il appelle le « *tempo biologique* », désigné en anglais par la locution « *Pace Of Life* » ou de « *Pulse Of Life* »⁶⁸, c'est-à-dire la vitesse d'enchaînement de nos diverses activités quotidiennes, en nous permettant d'accomplir plus en termes de quantité (et donc de productivité), dépassant aujourd'hui largement la vitesse de notre rythme cardiaque, d'environ 80 battements par minute en moyenne. La drum'n'bass reflète en tout cas cette idée à travers son tempo musical rapide et son monnayage rythmique, remplissant l'espace sonore avec la forte densité de ses divers matériaux constitutifs (la basse, souvent saturée, les breaks ou programmations rythmiques, l'enchêtrements d'accords synthétiques, les autres effets sonores...), opérant ainsi une sorte de dilatation du temps d'écoute par le biais de l'occupation de l'espace sonore.

La drum'n'bass semble également illustrer la théorie de la « tyrannie du temps réel », exposée par Virilio au début du documentaire. Paul Virilio la décrit comme une course à l'actualité, au sens général du terme, occasionnant l'éphémérité des modes de vie et des idées populaires, qui n'existeraient alors que dans un laps de temps très réduit, pour sans cesse être remplacée par de nouveaux systèmes de valeurs et de pensée. Ce changement perpétuel réside aussi dans la course à l'innovation et à l'accélération de nos outils technologiques modernes, qui par effets successifs de surrenchère commerciale et d'obsolescence programmée, changent à une vitesse telle que, dès lors

67 « *For Virilio, acceleration constitutes a form of temporal manipulation, in which we are compelled to move at a fast pace for the purpose of economic circulation and facilitating obedience to the political state.* » - Chris Christodoulou, *op. cit.*, p. 199 (notre traduction).

68 « *Pulse Of Life* » étant un titre d'un morceau de drum'n'bass composé par Photek, sous l'alias The Sentinel (Basement Records, 1994).

qu'on s'adapte à ce qui apparaît comme nouveau, l'innovation est déjà remplacée par une autre et devient de fait obsolète. La drum'n'bass étant le fruit d'expérimentations sonores et de ce que l'on nomme l'ingénierie musicale, soit l'ensemble des techniques de mixage, de travail des sons enregistrés en post-production, elle incarne parfaitement cette course à l'innovation technologique et artistique en proposant des programmations rythmiques toujours plus complexes, des paroles composées et enregistrées de plus en plus fréquentes dans la drum'n'bass contemporaine, et un complexe réseau d'intertextualité musicale assumée à travers son emploi récurrent d. De son côté, Chris Christodoulou déclare que la drum'n'bass constitue un élément de réponse à la vitesse de notre environnement et à l'évolution de notre société capitaliste : « *Virilio n'a pas poursuivi un examen plus détaillé de [l'ère musicale], la drum'n'bass constitue un exemple précieux pour étudier le lien entre la musique et la stratification culturelle de la vitesse dans le capitalisme avancé, auquel le producteur DJ de musique électronique de danse offre une réponse.* »⁶⁹

Enfin, Paul Virilio perçoit la vitesse, facteur indéniable des progrès techniques de notre société selon lui, comme étant également un facteur d'incarcération : « *J'ai l'impression que l'accélération n'est pas seulement l'accélération de l'histoire, mais l'accélération du temps réel, de l'ubiquité [...] c'est une conséquence fatale, de nous enfermer dans le monde.* » (00:27:10 – 00:27:28). Nous serions donc prisonniers de notre propre vitesse, au sens où nous serions obligés d'accélérer nos facultés humaines d'adaptation à ces nouvelles technologies que nous nous devrions de perfectionner chaque jour (automatisation de nombreux services, mises à jour informatiques...). Pour prolonger cette idée, on pourrait supposer que la drum'n'bass traduit cette inquiétude en tant que lieu d'organisation intellectuelle et de représentation sonore de la vitesse qui régit et modifie notre environnement, car, bien que générée par des ordinateurs, elle n'existerait pas sans l'intervention humaine de conceptualisation artistique et de maîtrise technique de ces outils numériques de production musicale.

⁶⁹ « *Virilio has not pursued a more detailed examination of [the musical era], drum'n'bass serves as a valuable site for investigating the link between music and the cultural stratification of speed in advanced capitalism, to which the electronic dance music DJ producer offers a response.* » - Chris Christodoulou, *op. cit.*, p. 199 (notre traduction).

b) Quelques exemples d'illustrations sonores et visuelles de ces concepts abstraits

Il s'agit, dans cette sous-partie conclusive, de dépasser la pensée de Virilio en ce qui concerne l'inquiétude d'une accélération exponentielle des activités humaines, échappant petit à petit à notre contrôle ou à la compréhension que nous avons. Avancerions-nous, depuis plusieurs décennies déjà, vers une tyrannie de la vitesse, telle qu'évoquée par Virilio ? Pour ce faire, nous allons citer et expliquer brièvement le rapport entre ces inquiétudes et deux échantillons vocaux, qui semblent les illustrer, présents dans deux morceaux de drum'n'bass contemporains l'un de l'autre. Tous deux appartiennent à un sous-genre de la drum'n'bass désigné sous le nom « *Intelligent Drum'n'Bass* » ou encore d' « *Atmospheric Drum'n'Bass* ».

Il s'agit tout d'abord de l'échantillon utilisé au début et en outro du titre « Links » composé par le Dj The Chameleon en 1995, publié sous le label Good Looking Records. Cet échantillon est extrait du film américain « *Ferris Bueller: Day Off* », sorti en 1986, et dans lequel le personnage éponyme déclare dans une scène d'un ton calme et posé : « *Je l'ai déjà dit et je le répète : La vie passe assez rapidement. Ne t'arrête pas pour contempler un instant, tu pourrais la manquer...* »⁷⁰ Cet adage évoque de manière assez évidente la théorie de la tyrannie de la vitesse émise par Paul Virilio, où la rapidité des activités humaines, accélérées par le biais des progrès technologiques, semble s'étendre jusqu'à créer un sentiment d'enfermement dans la société actuelle, où la vitesse devient une qualité, voire une caractéristique essentielle, d'une entreprise, d'un travailleur, d'un dispositif informatique, d'une connexion Internet... De multiples exemples sont cités par Virilio lui-même, ou par les autres intervenants du documentaire « Penser la vitesse » (banquiers, économistes, responsables politiques, militaires, ingénieurs...). Une telle citation se veut également revendication esthétique, la drum'n'bass étant une esthétique de la vitesse, ce morceau

⁷⁰ « *I said it before and I'm sayin' it again : Life moves pretty fast. You don't stop and look around, in while, you could miss it...* » (notre traduction).

rappellerait que, dans la société moderne établie depuis les années 1990, l'on doit éviter d'être contemplatif et qu'il faut profiter de la vie avant qu'elle ne s'écoule à toute vitesse devant nous, à l'instar d'un morceau de drum'n'bass au tempo de 185 BPM.

Un des titres phares de la discographie du Dj et producteur de drum'n'bass très réputé LTJ Bukem demeure probablement son titre « Horizons », sorti en 1995 sur son label, et qui figure dans de nombreuses compilations et *Djs sets* depuis sa première diffusion. Il contient l'échantillon vocal extrait du poème « *Pulse Of The Morning* » lu par son auteure, l'écrivaine américaine Maya Angelou, lors de la cérémonie d'inauguration du 42e Président des États-Unis William « Bill » Clinton en 1993 : « *Chaque nouvelle heure contient de nouvelles opportunités pour de nouveaux commencements. [...] L'horizon s'étend au loin, vous offrant de la place pour avancer vers les nouvelles étapes d'un changement.* »⁷¹ Cet extrait poétique renvoie à la course à l'innovation technologique, à la surenchère commerciale des outils et gadgets numériques, à l'instar de ce que Paul Virilio et Chris Christodoulou ont décrit, points de vue que nous avons résumés dans le paragraphe précédent. Un autre exemple concret est celui du choix de l'alias PFM (sigle signifiant **P**rogressive **F**uture **M**usic) pour le duo formé par les Djs britanniques Jamie Saker et Mike Bolton, qui sont aujourd'hui considérés comme un des groupes pionniers de l'« *Atmospheric Drum'n'Bass* » des années 1997 à 2001. Le changement perpétuel et l'éphémérité des inventions successives est par ailleurs exposé par le sociologue anglo-polonais Zygmunt Bauman dans son concept de « *liquid modernity* », traduit en français par « *la société liquide* », et selon lequel la société moderne serait à l'image d'une rivière où le courant serait un mouvement généré par le progrès. On pourrait imaginer un parallèle entre ce concept et la « *Liquid Drum'n'Bass* », un sous-genre de drum'n'bass apparu au début des années 2010, fondé sur l'effet de fondu sonore créant un effet d'accélération des programmations rythmiques et des sonorités percussives qui en résultent.

71 « *Each new hour holds new chances for new beginnings. [...] The horizon leans forward, offering you space to place new steps of change.* » (notre traduction).

On retrouve d'autres représentations des principaux concepts de la dromologie dans la culture populaire. La drum'n'bass a été choisie à plusieurs reprises comme bande-son de jeux vidéos. Bien qu'un tel choix musical n'ait jamais été justifié expressément par les développeurs de ces jeux vidéos ou par des études musicologiques consacrées, on peut évoquer ici quelques exemples significatifs. Ces jeux vidéos reprennant des morceaux pré-existants de drum'n'bass sont en général des jeux de course, tel que c'est le cas pour les quatre opus du jeu de course de vaisseaux spatiaux anti-gravité pour PSP (**PlayStation Portable**) *WipeOut*, dans lesquels on retrouve notamment des morceaux du Dj britannique Photek, réputé pour sa signature « *industrielle et aggressive* » ou pour différentes versions du jeu PC de voitures de course *Need For Speed (NFS Heat*, par exemple). Un autre jeu où la vitesse du joueur est primordiale est *Bomberman Hero*, sorti en 1998 sur Nintendo 64. En effet, une grande majorité de la bande-son est constituée de morceaux drum'n'bass atmosphériques composés spécialement pour le jeu par le compositeur de musique électronique japonais Jun Chikuma. Ces morceaux apparaissent dans les niveaux où le temps pour trouver et arriver à la ligne d'arrivée est limité, si le temps imparti s'est écoulé, le personnage avec une tête en forme de bombe que le joueur dirige s'auto-détruit en explosant. Dans ces trois exemples de jeux vidéos animés par la présence de la drum'n'bass, on peut noter les points communs que ces bandes-sons ont toutes pour but d'inciter le joueur à accélérer pour gagner la course ou terminer le niveau avant l'écoulement du temps imparti, mais qu'aucune d'entre elles n'accélère au fur et à mesure de l'échéance finale, la vitesse, le tempo, tels que mesurables en BPM, ne se modifie pas en fonction de l'avancement de la partie. L'usage de la drum'n'bass en tant que bande-son dans les jeux vidéos semble être également participer de l'installation d'un paysage virtuel défilant rapidement, parfois bien plus vite que dans la réalité, le compteur de *WipeOut* affichant jusqu'à 1100 Km/h lorsque le mode « Zone », le plus rapide du jeu, est activé.

Pour conclure avec la théorie de la vitesse et ce que la drum'n'bass traduit de cette dernière dans notre société, le clip *fan-made* d'Aphex Twin nous servira à supposer que l'imaginaire inspiré par la drum'n'bass peut représenter de manière visuelle les notions évoquées dans le documentaire « *Penser la Vitesse* » de Paul Virilio (accélération et automatisation des moyens de transport, de nos déplacements quotidiens, s'inscrivant dans la dynamique perpétuelle d'une immense course contre la montre...). Par ailleurs, Virilio étant urbaniste de formation, les paysages urbains et industriels du clip cité en vidéographie pourraient aussi être considérés comme illustrations visuelles de la notion d'architecture sonore, de *soundscape*, définie dans l'introduction de cet essai, renvoyant à l'extrême complexité des multiples motifs mélodico-rythmiques et de leur programmation informatique...).

Bien qu'il n'existe pas de clip officiel pour le morceau « Vordhosbn », ce clip vidéo fut créé par le biais d'un montage réalisé par un internaute en 2012, composé en 2001 par Aphex Twin, musicien électronique britannique réputé pour la complexité compositionnelle de ses morceaux souvent qualifiés par les critiques d'« *expérimentaux* », oscillant entre l'IDM (**I**ntelligent **D**ance **M**usic) et la drum'n'bass. Disponible sur la plateforme Youtube, le clip résulte d'une prise de vue, depuis l'intérieur de la cabine, d'une rame de la ligne de métro automatique entièrement aérienne à Tokyo au Japon. Cette vidéo montre le trajet, en accéléré, d'un terminus à l'autre. Le paysage entre nature et constructions humaines reflète la poésie architecturale de la programmation rythmique complexe et reflète l'urbanisation expansive dans lequel vivent une grande majorité de l'humanité. Ce clip complète l'idée d'automatisation et d'accélération de la vie humaine qui semble être décrite dans ce morceau de drum'n'bass expérimental, entre ordre répétitif et polyrythmie complexe. Il renvoie aux principes fondamentaux de la dromologie, discipline intellectuelle introduite par Paul Virilio et qui consiste en l'étude de la vitesse croissante de notre société, de nos déplacements, de nos moyens de communication...

3) Inner City Life : la drum'n'bass comme expression musicale liée à l'urbanisation

« Son tempo trépidant reflète l'environnement urbain instable dans lequel [la jungle] a été créée. Entendre une voiture exploser à travers la jungle d'une rue animée de Londres, c'est avoir la folie de la vie urbaine multipliée et renvoyée à soi d'une manière presque hallucinatoire. **"Le tempo de notre façon de construire un morceau est le tempo de ce que nous ressentons dans notre environnement"**, dit [Congo Natty]. "Si vous allez en Jamaïque, l'ambiance est décontractée. Mais à Londres, chaque année, [le tempo de la vie] augmentait de cinq battements par minute." »⁷²

Ainsi est mis en lumière par Congo Natty, alias de Michael West, un artiste Anglo-Jamaïcain ayant participé aux prémices de la jungle au début des années 1990, l'impact du rythme de l'environnement extérieur sur le tempo de la production musicale. Dans cet extrait d'article publié par le journal britannique *The Guardian*, Congo Natty compare le rythme frénétique de la vie urbaine de Londres avec l'atmosphère lente et décontractée qu'il ressent en Jamaïque. Un tel point de vue vient renforcer la théorie de la vitesse établie par Paul Virilio et appliquée dans le contexte de la drum'n'bass par Chris Christodoulou.

Dans le prolongement de ces théories, nous allons maintenant procéder à une étude de cas qui permettra de défendre l'hypothèse selon laquelle la drum'n'bass est une musique historiquement rattachée à la ville, dont elle semble restituer la dynamique rapide et intense des modes de vie urbains. Cette étude mettant en évidence certains des liens historiques et esthétiques entre la drum'n'bass et l'urbanisation portera sur le morceau « Inner City Life » de Goldie, qui a reçu le même succès à sa sortie en 1995 que l'album *Timeless* dans lequel il figure, en incluant une analyse des paroles, du clip officiel du morceau et de sa réception par la presse. Si le titre « Inner

72 « *Its hectic tempo meanwhile reflected the unstable urban environment in which it was made; to hear a car blasting jungle on a busy London street is to have the madness of city life multiplied and fed back to you in an almost hallucinatory way. "The tempo of how we bill a tune is the tempo of what we're feeling in the environment," he says. "If you go to Jamaica, it's laidback. But in London, every year it was stepping up five beats per minute."* » - BEAUMONT-THOMAS, Ben, « Congo Natty and the jungle revolution », (notre traduction).

City Life » est évocateur de l'esthétique urbaine, son choix se justifie par la popularité de cette chanson de drum'n'bass et par son créateur, Goldie, une des figures pionnières mondialement connues pour le développement du genre musical. Notre but sera de relever et de tenter d'expliquer les rapports symbiotiques entre la drum'n'bass et les agglomérations urbaines, dans une société où la population mondiale et les activités commerciales se concentrent de plus en plus autour des grandes agglomérations urbaines, ce que les démographes désignent sous le terme « *métropolisation* ».

« Inner City Life » est un morceau de quatre minutes, figurant comme première piste dans le premier album de Goldie, *Timeless*, commercialisé en 1995 par le label de musique électronique de danse londonien FFFR.

L'impact de la vitesse sur nos vies quotidiennes et l'essor du phénomène de métropolisation et de concentration de la population autour des grandes métropoles se fait ressentir dans les paroles écrites en collaboration avec Goldie et chantées par la chanteuse britannique Diane Charlemagne (1964 – 2015), qui a exploré divers répertoires musicaux au long de sa carrière, dont le jazz, la soul, le funk et les musiques électroniques comme la jungle ou la trip hop. Le tableau ci-dessous reprend les paroles originales dans la première colonne, traduites en français dans la seconde colonne.

Paroles originales	Paroles traduites en français (notre traduction)
Inner-city life	La vie en ville
Inner-city pressure	La tension dans les centres-villes
Inner-city life	La vie en ville
Inner-city pressure taking over me	La tension de la ville prend le dessus sur moi
But I won't let go	Mais je ne laisserai pas s'en aller
I won't let go	Je ne laisserai pas s'en aller
Your love	Ton amour
Inner-city life	La vie en ville
Come to me	Viens à moi
In those open arms is where I wanna be	C'est dans ces bras ouverts que je veux être
Livin' free	Vivre libre
I need to be	J'ai besoin d'être
I need to be your love	J'ai besoin d'être ton amour
Livin' free	Vivre libre
I long to be	J'ai envie d'être
I long to be your love	J'ai envie d'être ton amour
Inner-city life	La vie en ville
Inner-city pressure	La tension dans les centres-villes

Comme nous pouvons le constater, les paroles évoquent explicitement la vie urbaine, la « vie en ville » (« *Inner City Life* ») et la « pression du centre-ville qui prend le dessus » (« *Inner City Pressure taking over [...]* ») causée par l'afflux constant d'habitants et l'expansion rapide du paysage.

Malgré que le refrain (premières lignes du tableau) semble dépeindre une hostile jungle de béton qui serait perçue comme menaçante ou angoissante, le deuxième couplet amène une nuance et un contraste intéressants. La ville peut être, par son essence mouvante et son effervescence, un lieu de liberté, comme le laisse entendre l'expression « Vivre libre » (« *Livin' free* »), et d'épanouissement personnel à travers l'amour d'une personne ou la passion d'une activité, comme le laisse entendre la phrase « J'ai besoin de ton amour » (« *I need to be your love* »). En outre, d'après le vers « Viens à moi dans ces bras ouverts où je veux être » (« *Come to me / In those open arms where I wanna be* »), la ville doit également être considérée comme un environnement offrant de nombreuses opportunités de réussite et d'épanouissement pour une personne.

Cependant, nous pouvons observer une certaine ambiguïté dans le sens des paroles. Le terme « amour » (« *Love* ») désigne-t-il une relation entre deux personnes ou l'amour de la vie citadine ? Par conséquent, les paroles sont-elles basées sur la personnification d'une ville, au sens littéraire du terme ? Les paroles chantées par Diane Charlemagne englobent bien les sentiments d'une relation complexe, entre tension (« *pressure* ») et dépendance (« [...] *open arms were I want to be* », « *I long to be your love* », « *I need to be your love* »), qui voudraient signifier qu'on aime la ville et qu'on ne veut pas la quitter, en dépit de certaines difficultés liées au mode de vie citadin.

Ainsi, les paroles d'« *Inner City Life* » évoquent explicitement la vie urbaine, la tension due à l'afflût constant des habitants et du paysage en rapide extension. La drum'n'bass étant historiquement pratiquée par des Djs et musiciens de classes populaires, vivant et produisant leur musique dans les zones industrielles et les banlieues de grande métropoles britanniques telles que Londres ou Bristol, ces paroles sont riches de sens.

Le clip vidéo officiel d'« Inner City Life » semble apporter une traduction visuelle des paroles. Le clip, réalisé par Mike Lipscombe, a été tourné dans un quartier populaire situé dans la banlieue de Londres. Deux versions du clip étaient originellement disponibles, la première avec un effet sépia, qui est celle figurant dans notre vidéographie sélective et sur laquelle cette étude de cas est basée, et la seconde avec un effet noir et blanc, aux couleurs légèrement bleutées. Néanmoins, la version avec la finition sépia est celle qui a été la plus diffusée, notamment sur les chaînes de télévision.

La scène d'ouverture du clip fait défiler plusieurs grands immeubles d'habitation. Puis, Diane Charlemagne apparaît en fondu enchaîné et semble nous inciter à nous plonger dans les scènes familières de la vie urbaine. En effet, par la suite, on peut contempler divers paysages urbains, de hauts immeubles, des enfants jouant au basket sur un terrain de béton, les embouteillages quotidiens sur les boulevards périphériques... Entrecoupés par des images symbolisant l'importance de la musique au sein des modes de vie citadins (lectures de cassettes sonores, autoradios, platines et vyniles, rythme du ballon de basket rebondissant sur le terrain en béton rebondissant sur le terrain en béton qui s'imisce dans la polyrythmie des klaxons, des sirènes, des bruits de moteur et la rumeur lointaine des chantiers...). Ces scènes de « vie du centre-ville » pourraient être le reflet des inspirations et influences artistiques de Goldie. En effet, Goldie, en plus de sa carrière musicale en tant que DJ et producteur, était aussi connu comme une figure underground du street-art (graffiti, tags, *spraycan art*) en Grande-Bretagne. Son intérêt pour le stree-art est encore perceptible aujourd'hui, notamment à travers la publication Instagram ci-dessous, datant du 13 novembre 2021 (figure 6).



Figure 6

Capture d'écran de la publication Instagram de Goldie du 13/11/2021

À travers la réception par la presse de l'album *Timeless*, on remarque de nombreuses critiques qui font allusion à l'aspect urbain⁷³ intrinsèque qui émane de la chanson « Inner City Life ».

Par exemple, le journaliste Ben Turner conclut ainsi son article dans le journal *The Guardian* : « *Inner City Life* a peut-être tout dit - le son d'une ville **urbaine** intense et explosive sous un soleil chaud et magnifique. Le genre de sentiment que quelque chose est sur le point d'exploser. Et ça, c'était la jungle. »⁷⁴ tandis que Charles Aaron commente dans *Spin Magazine* : « Goldie [...] avec "*Inner City Life*", [il] occupe un tout autre royaume. [...] Empreint de la vision apocalyptique et tendue du dub et de l'espoir de la techno, c'est finalement le son d'une pulsation

⁷³ Le terme « urbain » sera volontairement mis en gras dans les citations traduites ci-dessus et dans les notes de bas de page ci-contre.

⁷⁴ « *Inner City Life* perhaps said it all – the sound of an intense and explosive **urban** city under a hot beautiful sunlight. The kind of feeling that something is about to blow. And that was jungle. » - TURNER, Ben, « Dance CDs of the year », p. 20 (notre traduction).

urbaine qui reconnaît les expressions et les tensions noires et blanches [...]. Aucune autre jungle que j'ai entendue ressemblait à ça. »⁷⁵ Par ailleurs, en partageant son point de vue portant sur l'ensemble de l'album *Timeless*, Erik Davis évoque « une chute de lumière dans la limite *urbaine* [...]. Goldie a [...] [fusionné] ses menaçantes polyrythmies de mauvais garçon avec de superbes voix de diva, un riche jeu de piano et des accords jazzy entraînants qui se dissolvent dans des nuages ambiants... ce qui amène la jungle à un nouveau niveau de fertilisation croisée... »⁷⁶ Outre les trois occurrences du terme « urbain » (« *urban* »), utilisé dans chaque article, on peut remarquer l'aspect novateur de la chanson « Inner City Life » et de l'album *Timeless* souligné par les trois critiques musicaux.

Pour conclure notre étude de cas sur « Inner City Life », nous pouvons affirmer que les liens historiques entre la musique de la jungle et la vie urbaine sont mis en évidence dans cette chanson de drum'n'bass. La jungle et son évolution la drum'n'bass n'auraient pas pu exister si la ville n'avait jamais existé, alors que la ville a besoin d'un tel essor musical, et plus largement artistique, pour maintenir sa croissance dynamique et son attractivité.

Nous aurions également pu faire une comparaison détaillée du traitement sonore et visuel de la thématique urbaine entre le clip officiel d'« Inner City Life » et le clip officiel de « Blue » de Sully⁷⁷, réalisé par Michael James Lewis pour la sortie du morceau « Blue » le 17 juin 2014 par le label londonien Keysound Recordings. Le choix du morceau et du clip vidéo « Blue » parmi un vaste répertoire pourrait paraître arbitraire mais il peut s'expliquer par sa date de sortie (2014), soit pratiquement vingt-ans après la sortie d'« Inner City Life », un écart temporel suffisamment significatif afin d'étudier l'évolution de l'inspiration urbaine et ses manifestations au

75 « Goldie [...] with "Inner City Life", [he] inhabits another realm altogether. [...] Fraught with dub's tensely apocalyptic vision and techno's hopeful twitch, this is finally the sound of an *urban* pulse that acknowledges both black and white expressions and tensions [...]. No other jungle I've heard has sounded like this. » - AARON, Charles, « Singles Review - Near Perfect », p. 81 (notre traduction).

76 « A fall of light into the *urban* endzone... Goldie has [...] [fused] its ominous bad-boy polyrhythms with gorgeous diva vocals, rich piano playing, and upbeat jazzy chords that dissolve into ambient clouds...brings jungle to a new level of crossfertilization... » - DAVIS, Erik, « Goldie: Timeless », p. 81 (notre traduction).

77 « Sully "Blue" [Keysound Recordings] », clip officiel réalisé par Michael James Lewis, 17 juin 2014, Youtube. Sully, alias de Jack Stevens, est un jeune Dj de drum'n'bass britannique contemporaine, actuellement produit par le label Future Retro London.

sein des œuvres de drum'n'bass. De plus, Sully étant un jeune artiste affilié au mouvement *Revival Jungle*⁷⁸, qui sera mentionné dans la dernière partie de ce mémoire, le choix du morceau « Blue » est pertinent pour explorer certaines des caractéristiques d'un retour aux sources vis-à-vis de la jungle originelle. Je ne dresserai ici que quelques points essentiels de comparaison entre les deux exemples audiovisuels.

Le clip vidéo de « Blue » a été réalisé uniquement à partir de diverses prises de vue d'Anglia Square, un centre commercial situé au nord du centre-ville de Norwich, à Norfolk, en Angleterre. Michael James Lewis a ensuite monté ces scènes mettant en relief les multiples textures des structures en béton en les superposant, le plus souvent de manière brute, c'est-à-dire en évitant la technique du fondu enchaîné. Les superpositions des textures du béton sont minutieusement synchronisées avec la musique, le rythme visuel traduisant ainsi le rythme sonore très rapide. On peut donc avancer l'hypothèse que la drum'n'bass, telle que perçue dans le clip vidéo de « Blue », à la manière de la techno de Detroit, traduit de façon pratiquement mécanique la vitesse et le phénomène d'urbanisation inhérent à la vie citadine. Néanmoins, à l'inverse de ce qui est ressenti lors du visionnage du clip « Inner City Life », le paysage urbain présenté dans la vidéo officielle de « Blue » est déshumanisant, au sens où le centre commercial Anglia Square ressemblerait davantage à un désert de béton puisque l'on y voit aucune trace d'être humain, de faune et de flore urbaines. La ville, telle qu'elle nous est laissée à découvrir par Michael James Lewis, serait un environnement artificiel hostile à toute forme de vie biologique, par opposition à la ville en symbiose avec l'Homme et la musique, vision animant le clip vidéo d'« Inner City Life ». Malgré tout, l'effet visuel sépia que l'on retrouve tout au long du clip vidéo de « Blue » peut être interprété comme un hommage hypothétique aux teintes sépia présentes tout au long du clip officiel d'« Inner City Life », aucun argument sur la réalisation du clip « Blue » n'ayant été publié sur les sites Web du réalisateur et du label Keysound Recordings ou à travers un communiqué de presse.

⁷⁸ Rassemblement de jeunes artistes britanniques de drum'n'bass fortement inspirés par la jungle des débuts (1990 – 1995), à laquelle ils désirent à la fois rendre un hommage à la manière d'un pastiche, mais aussi proposer une version de la jungle à recontextualiser au sein des décennies 2010-2020.

4) *Times of The Technoculture : Vers une accélération de la culture, des médias et des communications humaines*

Nous allons introduire le dernier aspect de notre réflexion par une citation musicale. « *Vous êtes en train d'écouter le présent, le passé et le futur. L'ambiance a commencé, le temps en sera ainsi, le son commence maintenant...* »⁷⁹ Il s'agit des mots d'introduction du CD *Progression Sessions I*, une compilation de morceaux drum'n'bass mixée par LTJ Bukem et animée par MC Conrad, sortie en 1998 sous le label Good Looking Records. MC Conrad prononce cette phrase au début du premier morceau de la compilation (« Equinox » - Cedar) et laisserait à penser que, selon lui, la jungle est une esthétique musicale rattachée au temps présent, tout en s'inspirant du passé (les échantillons, parmi d'autres éléments), mais en tentant aussi de tracer l'esquisse d'un futur. Selon cette phrase, la jungle pourrait donc être considérée comme une forme d'expression musicale intemporelle. Cette même notion d'intemporalité peut également se retrouver dans le titre du premier album de Goldie, *Timeless* (1995, FFRR).

Désormais, nous allons résumer et mettre en parallèle avec un exemple discographique et vidéographique concret les idées évoquées dans l'essai « *Times of The Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life* », indiqué en bibliographie. Publié en 1999, l'ouvrage a été écrit par Kevin Robins, économiste britannique et professeur de géographie, et Frank Webster, sociologue britannique. Il décrit les diverses évolutions technologiques, notamment en matière de traitement et de diffusion des informations, ainsi que l'impact social et culturel des nouvelles technologies informatiques. L'essai est introduit par les phrases suivantes :

⁷⁹ « *You're listening to the present, the past and the future. The vibe has begun, the time would be then, the sound is now...* » (notre traduction).

« La fin du vingtième siècle a été marquée par une succession rapide d'innovations technologiques, de la puce de silicium à l'Internet et à la réalité virtuelle. Chaque développement s'est accompagné d'un débat public intense, combinant l'anxiété face au changement et aux bouleversements avec l'excitation face aux nouvelles possibilités pour la démocratie, l'éducation et les loisirs dans la "société de la connaissance". Mais quelle confiance devrions-nous avoir dans la capacité de la technologie à améliorer nos vies ? Times of the Technoculture explore les questions qui entourent le changement technologique, de la politique de l'information aux questions de culture et d'identité dans le cyberspace. S'engageant dans les débats contemporains sur l'Internet, les auteurs remettent en question la vision d'un nouveau monde de société et de communauté virtuelles. »⁸⁰

L'essai résume ainsi les avancées technologiques du XX^e siècle et considère d'un point de vue critique la transformation de ces dernières en un « nouveau monde » avec une « société et des interactions sociales virtuelles », telle que nous sommes en train de l'expérimenter depuis le début du XXI^e siècle. Par ailleurs, il est important de rappeler que l'essai a été publié en 1999, soit de manière contemporaine aux développements de la drum'n'bass. De plus, la théorie des deux auteurs sur la virtualisation de nos interactions sociales fait écho à celle de Paul Virilio sur la mondialisation de nos affects via les nouveaux moyens de communication, tendant vers la création d'une sorte de culture mondiale.

Dans le premier chapitre, on peut lire un paragraphe expliquant la transition technologique entre le début des années 1990 et la fin de cette décennie : *« Dans les années 1990, Internet a suscité un intérêt croissant [...] avec des scénarios projetés pour la "société connectée" mondiale. Aujourd'hui, à la fin des années 1990, les perspectives sont généralement définies en termes de "cyber-révolution" et d'avènement de la "société virtuelle". »⁸¹*

80 « *The late twentieth century has seen a rapid succession of technological innovations, from the silicon chip to the Internet and virtual reality, each development accompanied by intense public debate, combining anxieties about change and upheaval with excitement at the new possibilities for democracy, education and recreation in the 'knowledge society'. But how much faith should we place in technology's ability to improve our lives? Times of the Technoculture explores the issues surrounding technological change, from the politics of information to questions of culture and identity in cyberspace. Engaging with contemporary debates surrounding the Internet, the authors challenge the vision of a new world of virtual society and community.* » - ROBINS, Kevin, WEBSTER Frank, *Times of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life*, p.3 (notre traduction).

81 « *There was growing interest, into the 1990s, in the Internet [...] with projected scenarios for the global 'network society'. Now, at the end of the 1990s, the agenda is commonly defined in terms of 'cyberrevolution' and the advent*

L'idée de l'émergence d'une société qui serait qualifiée de « virtuelle » en raison de la place prépondérante des outils informatiques participant à son fonctionnement peut être appliquée au clip vidéo du titre « Terminal Slam » de Squarepusher, sorti en janvier 2020 sous le label Warp, et à la vision prophétique qu'il semble donner d'une telle évolution de la société. Le terme « prophétique » est employé à dessein, puisque le producteur du clip, Daito Manabe, a conçu ce vidéo clip à la manière d'une projection vers un potentiel avenir de sa ville natale, Tokyo, la capitale du Japon. Un des articles critiques du clip résume ainsi le communiqué de presse de Warp Records associé à la sortie du titre et de la vidéo « Terminal Slam » : « *Selon M. Manabe, la vidéo de Terminal Slam imagine le Tokyo d'un futur proche et la place de la publicité dans ce paysage, un thème repris dans de nombreux films dystopiques, de Terminator à Minority Report, en passant par Children of Men.* »⁸²

Ce morceau illustre les caractéristiques principales de la drum'n'bass contemporaine, avec un tempo de 180 BPM, une basse saturée, des longues nappes flottantes sur des accords renversés et des bruitages électroniques, souvent assimilés dans la culture populaire aux robots et autres types de machines, ainsi que, dans une certaine mesure, aux sonorités synthétiques évoquant un lointain Eden dans un Espace infini hypothétiquement peuplé de civilisations extra-terrestres. À propos du processus compositionnel, Patrick Béguinel avance une hypothèse : « [C'est] *Un peu comme si Terminal Slam était construit avec deux morceaux différents. L'un très rythmé, approchant l'apoplexie, et l'autre ambient, contemplatif d'un nombril ténébreux. Les deux ambiances sont ici superposés et dont l'empilement provoque une réaction forte (chez nous proche du malaise).* »⁸³

of the 'virtual society'. » - ROBINS, Kevin, WEBSTER Frank, *ibid.*, p. 9 (notre traduction).

82 « *Manabe says the Terminal Slam video imagines near-future Tokyo, and how advertising might feature in that landscape, a theme of many a dystopian cinematic vision, from Terminator to Minority Report, via Children of Men.* » - BREWER, Jenny, « Daito Manabe's latest Squarepusher video hacks all the ad space in Tokyo's Shibuya », (notre traduction).

83 BEGUINEL, Patrick, « [VIDEO] SQUAREPUSHER, Terminal slam ».

Un long grondement sourd accompagne les premières images du clip. Celles-ci montrent de nombreux piétons et véhicules traversant le carrefour de Shibuya à Tokyo, ressemblant fortement au quartier de Time Square de New York City. On y aperçoit une jeune fille qui s'arrête au milieu du carrefour, pour sortir des lunettes de son sac. Si les lunettes semblent être banales au premier abord, elles le sont moins quand la jeune fille les met. La caméra nous montre ce que les lunettes permettent de voir, un peu à la manière de la réalité augmentée : une sorte d'univers parallèle à ce paysage urbain. En effet, les composantes de l'environnement que sont les passants, les écrans publicitaires et les véhicules motorisés apparaissent comme décryptées par les lunettes en des carrés blancs légendés entourant chacun de ces éléments. Un tel phénomène est plus habilement expliqué par la critique de Jenny Brewer pour le webzine *It's Nice That* : « *La vidéo de Terminal Slam utilise une IA [Intelligence Artificielle] pour reconnaître automatiquement les personnes et les publicités dans des séquences en direct, et les supprimer et les remplacer par des glitches et des textures 3D.* »⁸⁴ Nous avons ici une mise en abîme de la thématique de l'intelligence artificielle, puisque, pour la mettre en évidence visuellement dans le clip vidéo, le réalisateur Daito Manabe et son équipe technique ont dû recourir à ce même outil informatique qu'est l'intelligence artificielle. On pourrait, de manière presque ironique, y voir la concrétisation de l'hypothèse selon laquelle l'Homme serait devenu dépendant de ses progrès techniques et ne pourrait plus se passer de ses propres créations technologiques.

Ces lunettes spéciales pourraient-elles représenter le monde numérique (écrans, Internet, communications virtuelles, divertissement numérique...), qui impacterait notre vision de notre environnement quotidien ? Pour pousser la métaphore de la *technoculture* évoquée dans l'essai éponyme, on peut avancer l'hypothèse que ces lunettes symbolisent la vision de notre monde que nous donnent à voir nos écrans, entre simples fenêtres sur le monde réel ou miroirs déformants notre perception de la réalité concrète qui nous entoure. Cette dernière proposition reste entièrement

84 « *The video for Terminal Slam uses an AI [Artificial Intelligence] to automatically recognise people and adverts in live action footage, and delete and replace them with glitches and 3D textures.* » - BREWER, Jenny, « Daito Manabe's latest Squarepusher video hacks all the ad space in Tokyo's Shibuya », (notre traduction).

discutable, les auteurs de l'essai *Times Of The Technoculture* affirment : « [Les nouvelles technologies] nous ont donné une conception différente de l'espace, de la vitesse et du pouvoir. »

Pourrait-on voir derrière l'emploi de ces lunettes une figuration des angoisses cyberpunk, telles qu'évoquées par l'idée de lentilles ou lunettes intégrant des fonctions de communication, de navigation Internet, de GPS (dont certains prototypes sont encore au stade embryonnaire depuis plusieurs années) ? De leur côté, les auteurs de l'essai déclarent : « *Il y a également eu un programme culturel qui s'est intéressé aux implications du cyberspace pour les questions d'identité. Cela s'est manifesté sous la forme d'un aspect de la culture populaire - films, fiction, magazines, etc. La figure du "cyborg" (moitié cybernétique, moitié organique) est également devenue le point central des débats sur la "nature" humaine, avec d'importantes questions sur les identités incarnées et désincarnées.* »⁸⁵ Le clip serait-il donc une critique de l'aliénation de notre individualité, symbolisée par les longues nappes synthétiques, face à la consommation de masse, représentée par les pubs et les sons graves distordus, et à la création d'une culture virtuelle dérivée de l'utilisation d'Internet et des divers outils numériques à notre disposition ? L'Homme devenant peu à peu Machine, thématique fréquente dans l'imaginaire de science-fiction cyberpunk est un des éléments de réponse à cette question que le clip semble apporter, à travers la distorsion visuelle et sonore d'environnements urbains familiers (métro, écrans publicitaires, rues commerciales...).

Dès l'irruption inattendue des premiers sons percussifs, tout s'accélère autour de la jeune fille qui vient de mettre les lunettes, l'affût rassurant des piétons se transforme en de véritables marrées humaines dans la ville aux véhicules qui apparaissent tels des bolides supersoniques. Cette

85 « *There has also been a cultural agenda concerned with the implications of cyberspace for questions of identity. This has manifested itself as an aspect of popular culture—movies, fiction, magazines, etc.— around the theme of 'cyberpunk' [...] The figure of the 'cyborg' (part cybernetic, organic) has also become the focus for debates around human 'nature', with important questions being raised about embodied and disembodied identities.* » - ROBINS, Kevin, WEBSTER Frank, *op. cit.*, p. 10-11 (notre traduction).

accélération synchrone de l'image et du tempo symbolise-t-elle l'accélération de nos vies par l'usage d'Internet, de l'automatisation et de l'uberisation de beaucoup de nos activités ? De son côté, Patrick Béguinel semble ressentir davantage une volonté de remise en question de l'évolution de nos mentalités individuelles et collectives face à une société de l'Internet :

« Nous qualifierions alors la musique de Squarepusher de technoïde animale tant le côté numérique trouve un écho analogique qui non seulement le complète mais lui donne un sens profond. Terminal Slam, avec cette vidéo pas loin de nous rendre épileptique, nous interroge sur notre hyper-connectivité, sur notre hyper urbanité, sur notre solitude aussi. Car les nappes sombres, sous-jacentes, ne sont-elles pas le reflet de solitudes perdues au milieu d'une foule aveugle à les détecter ? »⁸⁶

Tout comme le souligne Ghislain Chantepie dans sa critique publiée dans le magazine Fip, une telle distorsion sonore et visuelle tendrait à nous amener à reconsidérer notre environnement urbain :

« [...] c'est aussi un regard sur notre époque qu'offre à entendre à coup de techno bionique l'ancien comparse d'Aphex Twin [...] cette vidéo impressionnante dépeint ainsi un Tokyo digne de la série Black Mirror, une mégalopole dystopique où dans le prisme d'un casque de réalité virtuelle, les corps et les écrans mutent à toute vitesse dans un brouillard aveuglant de pixels ésotériques. Une prophétie bluffante et bien digne, en effet, des instincts épileptiques de Squarepusher. »⁸⁷

En effet, le clip est animé par la présence des affichages d'écrans publicitaires, parfois holographiques, dont l'affichage est perturbé par des bug et des grésillements électroniques se synchronisant avec les sons en distorsion au niveau de la basse et de l'accompagnement harmonique. Peut-on y voir une critique de la pollution visuelle, de l'excès de la publicité qui semble devenir de plus en plus omniprésente, s'immiscant dans de nombreux aspects de notre vie

86 BEGUINEL, Patrick, « [VIDEO] SQUAREPUSHER, Terminal slam ».

87 CHANTEPIE, Ghislain, « Terminal Slam , prophétie épileptique de Squarepusher ».

quotidienne, sous tous ses formats ? À la lumière de l'essai *Times Of The Technoculture*, nous pouvons dire que cette hypothèse est plausible car les auteurs envisagent le XXI^e siècle comme la concrétisation d'une société virtuelle où tous les contenus d'information et de communication (domaines qui incluent donc la publicité et le marketing).

Les passants, qui se retrouvent fondus en une marée humaine supersonique, entourés par ce qu'on pourrait assimiler à des références commerciales ou des code-barres, pourraient symboliser l'enregistrement de notre individualité à travers la collecte de nos données numériques et les polémiques que suscite la numérisation de toutes nos activités (cookies, localisation GPS, réseaux sociaux, assistants vocaux...) par rapport à notre vie privée, point qui suscite toujours à l'heure actuelle de nombreuses polémiques.

Le clip vidéo du titre *Terminal Slam* est produit par Daito Manabe, un artiste et producteur visuel japonais en collaboration avec l'artiste sonore, qui, par la caricature de notre société de consommation et d'urbanisation, nous amène à réfléchir aux éventuelles dérives des développements technologiques récents (trop de publicités, trop de consommation virtuelle et physique, tout va trop vite, l'humain se retrouve seul face aux écrans qui semblent parfois déformer sa perception de la réalité physique et matérielle...). Pour relier directement ces thématiques avec l'essai *Times of The Technoculture*, nous pouvons soutenir que le clip illustre visuellement et la musique (« *prophétie épilectique* », pour citer l'expression employée par Ghislain Chantepie) exprime de manière sonore la notion de *technospace* (paysage technologique, dans une optique de décrire la virtualisation des activités et des interactions humaines) et de *cyberespace* (c'est-à-dire la création d'un espace connecté dédié à une activité bien précise : commerciale, intellectuelle, récréative...).

III. La drum'n'bass : une prophétie sonore anticipatrice d'un avenir potentiel ?

1) « Une musique d'avant-garde, en perpétuelle évolution »

Construite autour d'un riche héritage discographique et empreinte de son environnement urbain et numérique, la drum'n'bass en tant qu'esthétique musicale semble également encline à vouloir explorer l'avenir, celui de la société ou son propre futur en tant que genre musical.

Il s'agit désormais de parcourir plusieurs exemples empreints de la volonté des artistes et des labels discographiques d'innover et de proposer ce que l'on pourrait désigner comme une « virtuosité futuriste », au sens où l'originalité et la qualité d'un morceau de drum'n'bass reposeraient sur l'impression de l'auditeur d'écouter une musique d'avant-garde.

Selon le critique musical britannique Simon Reynolds, dans un article paru en 2004 dans le journal hebdomadaire new-yorkais *The Village Voice* : « *La drum'n'bass a toujours été fière d'être une musique d'avant-garde, en perpétuelle évolution.* »⁸⁸ La notion de perpétuelle évolution telle qu'a été évoquée par Simon Reynolds en 2004 trouve un écho dans le titre et le sous-titre de l'article « Drum'n'Bass - How the veteran genre is still evolving : **Eternal evolution**: why drum'n'bass refuses to die »⁸⁹ cité en bibliographie, paru en 2016. S'il est qualifié de « genre vétéran » par son auteur Joe Roberts, en raison de l'apparition il y a une trentaine d'années de la jungle, il est néanmoins perçu comme la recherche d'une évolution qui serait éternelle. Ainsi, d'après les deux critiques musicaux que sont Simon Reynolds et Joe Roberts, l'esthétique de l'évolution perpétuelle et continue devrait être considérée telle une caractéristique fixe du genre

88 « *Drum'n'bass always prided itself on being vanguard music, perpetually moving forward.* » - REYNOLDS, Simon, « Droids Twitch Again », p. 104 (notre traduction).

89 « Drum'n'Bass - Comment le genre vétéran évolue encore : Évolution éternelle : pourquoi la drum'n'bass refuse-t-elle de mourir » (notre traduction).

musical qu'est la drum'n'bass.

L'éternelle évolution mentionnée dans les deux citations précédentes renvoie au concept de « *liquid modernity* » de Zygmunt Bauman, d'après lequel les structures de la société sont plastiques, au sens où le changement et l'adaptation constants face à la dynamique d'évolution rapide sont la seule constante, chaque changement étant remplacé de manière pratiquement instantanée par un nouveau changement. Le terme de « *liquid modernity* » pourrait également être repensé dans le cadre d'un sous-genre de drum'n'bass appelé *liquid drum'n'bass*, dont la nomenclature est apparue vers la fin de la décennie 2000.

L'esthétique futuriste et le sentiment avant-gardiste sont également ressenties *a posteriori* par le public et la presse. L'un des exemples les plus éloquents que j'ai pu collecter à ce sujet est l'introduction de l'article du périodique Libération paru à l'occasion des vingt-cinq ans de la sortie de l'album *Timeless* de Goldie :

« Un train filant vers le futur, à toute vitesse. C'est l'impression que gardent la plupart de ceux qui ont découvert à sa sortie, le 31 juillet 1995, [l'album] Timeless de Goldie [...]. Le jour d'avant son arrivée dans le monde, la musique était une chose plutôt familière à ceux du temps qu'elle délimitait ; le lendemain, elle en était une autre, donnant l'impression que le monde autour tout entier s'était accéléré et que tout ce qui comptait était d'arriver au plus vite à demain. »⁹⁰

Selon l'auteur de l'article, Olivier Laam, la drum'n'bass serait une musique qui a vocation à sortir et s'étendre hors de son époque contemporaine de création. Atteindre de manière prématurée et représenter le futur intéressait davantage les artistes et producteurs de drum'n'bass. L'accélération mentionnée au sein de cet article fait ainsi écho à la dromologie de Paul Virilio et à son analyse par Chris Christodoulou présente dans l'article « Djs and the Aesthetics of Acceleration of Drum'n'Bass » étudié précédemment.

90 LAAM, Olivier, « Goldie, la joie de la jungle ».

La dimension expérimentale et prophétique de la drum'n'bass britannique du milieu de la décennie 1990 qui s'était pourtant accompagnée d'un succès commercial, notamment celui de Goldie, a ensuite connu des heures plus sombres, tout comme l'atteste Peter Shapiro dans son ouvrage *Modulations* :

« Le deuxième album de Goldie, *Saturnz Returns*, a été un échec commercial. L'album *Two Pages* de 4hero [...] les ventes sont encore décevantes. **Prédire l'avenir** n'est jamais un passe-temps facile, et c'est le développement du breakbeat que la science apportera, mais un retour prolongé dans l'underground semble inévitable. En un sens, c'est là que nous sommes arrivés, et une chose est certaine - que le monde l'observe ou non, **la drum'n'bass continuera à évoluer.** »⁹¹

Ce court paragraphe soulève un paradoxe assez surprenant : l'aspect prophétique de la drum'n'bass (« *Prédire l'avenir* [...] ») a valu, de manière presque aléatoire, tantôt le succès commercial, tantôt une baisse d'intérêt de la part du public et des médias *mainstream*. De fait, on pourrait émettre l'hypothèse que l'échec commercial serait davantage dû à une anticipation approfondie de l'avenir par la drum'n'bass perçue par son public contemporain comme invraisemblable, distante, inatteignable, et, par voie de conséquence, moins appréciable. Certains morceaux ou albums de drum'n'bass recherchant l'esthétique prophétique et futuriste pourraient donc être considérées comme des capsules temporelles musicales, au sens où elles correspondraient alors aux attentes et à l'environnement culturels de générations futures. Si l'on se réfère à l'opinion de Peter Shapiro (« [...] *que le monde l'observe ou non, la drum'n'bass continuera à évoluer.* »), la drum'n'bass dépasserait facilement certains enjeux purement commerciaux et éviterait ainsi une forme d'auto-censure en poursuivant son dessein esthétique, l'évolution perpétuelle. Par conséquent, proposer de l'inouï et du nouveau musical serait le principal leitmotiv de certains artistes de

91 « *Goldie's second album, Saturnz Returns, was a commercial failure. 4hero's album Two Pages [...] the sales were still disappointing. Predicting the future is never an easy pastime, and it's the development of breakbeat science will bring, but a lengthy spell back in the underground seems inevitable. In a sense, this is where we came in, and one thing is certain - whether the world is watching, drum'n'bass will continue to evolve.* » - SHAPIRO, Peter, *Modulations*, p. 146 (notre traduction)

drum'n'bass, s'éloignant volontairement des enjeux commerciaux et médiatiques pour toucher ce que l'on appelle communément un public de niche.

Le futurisme est également un argument revendiqué par certains labels discographiques de drum'n'bass lors de la rédaction de communiqués de presse liés à la sortie d'un album, bien qu'il faille garder un recul nécessaire face aux enjeux lucratifs et/ou de diffusion intrinsèques au fonctionnement d'un label, en opérant une distinction entre arguments de vente et objectifs esthétiques réels. À titre d'exemple, nous allons désormais nous intéresser au communiqué de presse du label Reinforced Records accompagnant la sortie en 1994 de l'album *Parallel Universe* du duo 4hero (cité en annexe).

*« Parallel Universe, devenu un classique au statut culte, est l'album qui a ouvert la porte à ce que la Jungle/DnB était capable de faire sur une longue durée. Marc et Dego ont fusionné leur **programmation futuriste** de breakbeat, leur travail de cordes synthétisées, leur échantillonnage **expérimental** et leur grande connaissance des débuts de la Soul-Jazz Fusion pour créer ce classique. Parallel Universe est l'un des albums les plus définitifs et les plus influents du début de **l'ère de l'électronique** et a inspiré d'autres artistes qui ont suivi en créant des albums conceptuels plutôt que de simples "morceaux". Sorti en 1994, cet album n'a pas seulement **marqué la transition entre la jungle et la drum & bass**, il a également **ouvert la voie au dépassement des genres**. Parallel Universe ainsi que les albums "Beyond Gravity" et "Jacobs Optical Stairway" du duo constituent une trilogie d'albums **révolutionnaires** que vous devez avoir. »⁹²*

92 « *Parallel Universe, now a cult status classic album, was the album that opened the door to what Jungle/DnB was capable of in the full-length medium. Marc and Dego fused their **futuristic breakbeat programming**, synthesised string-work, **experimental** sampling and a great knowledge of early Soul-Jazz Fusion to make this classic. Parallel Universe is one of the most definitive and influential albums of the **early electronica era** and inspired others to follow with concept albums rather than just making 'tracks'. Released in 1994, not only was it an album that **marked the transition from Jungle to Drum & Bass** but also **paved the way to go beyond genre**. Parallel Universe along with the duo's "Beyond Gravity" and "Jacobs Optical Stairway" make up a trilogy of **groundbreaking**, milestone albums you must have. » - Reinforced Records, « PARALLEL UNIVERSE - 4hero » (notre traduction).*

Les mots et expressions en gras ci-dessus renvoient à la dimension futuriste et l'avant-gardisme associé à l'album *Parallel Universe*. Cet album de drum'n'bass tend à l'expansion vers de nouveaux genres musicaux nés de la fusion de genre préexistants au moyen d'expérimentations. Le Dj, musicien de l'électricité et de l'électronique, se transformerait peu à peu en scientifique expérimentant dans un laboratoire sonore. Une connotation scientifique que l'on peut retrouver dans le titre d'une compilation de drum'n'bass nommée *Breakbeat Science*, sortie en 1996 par le label Volume. Le terme de « révolutionnaire » (« *groundbreaking* ») évoque également la compilation *The Revolutionary Generation* de Moving Shadow, diffusée dès cette même année 1996, avec l'idée que la drum'n'bass se doit de laisser une impression de futurisme et d'avant-gardisme à ses auditeurs, qu'ils s'inscrivent dans le temps présent de la sortie de l'œuvre ou qu'ils proviennent d'un temps futur qui s'en éloigne.

Il s'agit désormais dans ce dernier paragraphe d'apporter des éléments de nuance et de contradiction par rapport à ce que nous venons de mettre en évidence dans cette première sous-partie. L'hypothèse du futurisme qui serait inhérent à la drum'n'bass est mise à l'épreuve par le récent mouvement de *Revival Jungle*.

L'article « The return of jungle » dédié au développement du mouvement *Revival Jungle* nous permet de comprendre le paradoxal *Revival Jungle* pourtant teinté de futurisme. Selon Ben Murphy, l'auteur de l'article, le mouvement *Revival Jungle* est principalement initié par le label discographique Future Retro London, simultanément avec d'autres labels britanniques tels que Repertoire ou Rupture London, tous fondés entre la fin de la décennie 2000 et le début de la décennie 2010. Il s'agit d'un rassemblement de jeunes artistes de drum'n'bass fortement inspirés par la jungle britannique des débuts (1990 – 1995), à laquelle ils désirent à la fois rendre un hommage à la manière d'un pastiche, mais aussi proposer une version plus moderne de la jungle, que l'on pourrait rattacher à la société numérique de l'époque 2010-2030. La théorie d'une évolution qui

serait éternelle s'essouffle et semble alors caduque. Future Retro est une boîte de nuit située à Londres, où les artistes du mouvement *Revival Jungle* (aussi appelé *Newschool*, nouvelle école en argot britannique) comme Sully, Tim Reaper, Djinn, Dead Man's Chest, Kloke ou Risky Forces se produisent régulièrement. Le nom du label Future Retro London a été inspiré par celui de ce club. Le nom même du label Future Retro London, fondé en 2019 par Tim Reaper, une des figures principales du mouvement *Revival Jungle*, reflète le paradoxe esthétique soulevé par le mouvement. Le terme « Future » reprend l'aspect futuriste et avant-gardiste associé à la drum'n'bass, comme nous l'avons évoqué dans les paragraphes précédents, tandis que la nomenclature « Retro » renvoie davantage à un retour chronologique dans un passé pourtant déjà révolu. Une telle anti-thèse n'est pas sans rappeler les mécanismes d'une évolution quelle qu'elle soit, résultat systématique d'un conflit entre forces conservatrices et dynamiques du changement. Faut-il, pour un artiste ou un mélomane, rester attaché à ce que l'on connaît déjà ou bien rechercher un renouveau perpétuel, un dépassement des limites jusqu'alors connues ? Quel équilibre trouver alors dans le processus de création musicale rattaché à la scène de la drum'n'bass ? On pourrait toutefois trancher, de manière un peu arbitraire, que le regain d'intérêt pour la jungle tout en proposant sa version contemporaine supposerait sa capacité à se projeter en avance de son temps, comme une sorte d'anticipation intemporelle.

À titre d'exemple, le titre du morceau « Liquid 94 » de Dead Man's Chest illustre le paradoxe entre une progression et une rétrogradation. Le terme « *liquid* » renvoie à la nomenclature *liquid drum'n'bass*, un sous-genre de drum'n'bass apparu à la fin de la décennie 2000 et populaire tout au long de la décennie 2010, et le nombre « 94 » est l'abréviation de 1994, l'année correspondant à l'essor de la jungle évoluant peu à peu vers la drum'n'bass. Ce mélange d'ancien et de nouveau constitue la caractéristique principale du mouvement *Revival Jungle*.

D'après les propos de Djinn, alias d'Hannah Garvey, une des artistes du label Future Retro London et associée au mouvement *Revival Jungle*, interviewée pour l'élaboration de l'article

« The return of jungle », la volonté d'un retour à la jungle des débuts et le désir d'expansion sonore vers l'expérimentation futuriste proche de la science-fiction deviennent l'un des principaux enjeux esthétiques de ce retour aux sources : « *J'aime vraiment l'Amen Break. [...] Il y a aussi tout ce son de basse 808 de jungle, et les éléments cinématiques, influencés par Photek et Source Direct - cette ambiance de type effets sonores de science-fiction.* »⁹³

Cette ultime citation permet d'introduire la thématique de la science-fiction, qui concernera notre seconde sous-partie portant sur l'étude des liens que la drum'n'bass entretient avec la science-fiction.

93 « *I really like the Amen break. [...] Also that whole 808 bass jungle sound, and cinematic elements, influenced by Photek and Source Direct — that sci-fi sound effect-type vibe.* » - MURPHY, Ben, « The return of jungle » (notre traduction).

2) L'anticipation du futur et l'appétence de la drum'n'bass pour la science-fiction

L'« histoire de notre temps » que nous avons tenté de retracer dans les deux parties précédentes de ce mémoire s'est intéressée au passé, au présent et se doit désormais de constituer une projection dans l'avenir, fût-il proche ou lointain. Cette piste intéressante est esquissée par Chris Christodoulou dans son article « The Darkcore Continuum ». Selon Chris Christodoulou, la jungle et la drum'n'bass semblent constituer une histoire de notre monde, en citant pour ce faire le titre d'une compilation de drum'n'bass appelée « *The History of Our Time* », dont le titre évocateur s'accompagne de la pochette que l'on peut observer ci-dessous grâce à la figure 7.

Il s'agit d'une illustration représentant un robot à l'apparence presque humaine écoutant de la musique avec un casque, tenant la Terre miniaturisée dans sa main droite et un tourne-disque qu'il semble avoir cassé dans sa main gauche. Le robot est-il une personnification de la drum'n'bass qui aurait détruit les platines de par sa recherche intrinsèque de vitesse et de puissance sonore (infrabasses, volume, intensité soutenue du rythme...) ? Pourrait-on y déceler la figuration d'une humanité de plus en plus automatisée, de plus en plus tributaire des machines qu'elle a elle-même créées ? Peut-être pourrait-on voir, dans la figure de ce robot, l'incarnation d'un certain imaginaire cyberpunk dystopique, celui d'un robot se retournant contre son créateur, celui de la prise de contrôle de la Machine sur l'Homme ? Ce robot serait-il un Dj devenu un cyborg au contact des sonorités artificielles et de programmations informatiques ? Selon Donna Haraway, première théoricienne du mouvement cyberpunk, le cyborg est « *l'homme [technologiquement] amélioré qui peut survivre dans des environnements extraterrestres [...]* »⁹⁴ La figure du Dj qui serait un intermédiaire entre l'Homme et la machine pourrait dès lors se rapprocher de la définition du cyborg donnée par Donna Haraway depuis l'année 1985.

94 « *the [technologically] enhanced man who could survive in extraterrestrial environments [...]* » - HARAWAY, Donna, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century », p. 153 (notre traduction).



Figure 7 - Pochette de la compilation *The History Of Our World Part 1 : Breakbeat & Jungle Megamix*

En outre, il s'agit d'envisager la drum'n'bass, telle qu'elle a été définie au long de notre réflexion comme une esthétique de la vitesse et de l'accélération, comme un genre musical apte à nous faire envisager, anticiper et imaginer le futur de notre société via l'intermédiaire de la science-fiction. La thématique de la science-fiction est en effet extrêmement présente au sein de l'esthétique musicale de la drum'n'bass, tant dans l'iconographie que dans les inspirations musicales ou le choix des titres (albums ou morceaux confondus) et des alias artistiques. Si les exemples que j'ai pu rescencer sont nombreux (cf listes présentes dans les annexes), les études sur ce sujet restent minimes, d'où l'enjeu légitime de prolonger la réflexion présente à travers cet aspect.

À travers l'étude de plusieurs pochettes d'album, des références à la culture cinématographique populaire de science-fiction que l'on décèle dans les échantillons de certains morceaux et le choix même de titres évocateurs de cet imaginaire, nous allons explorer les diverses inspirations des thématiques de science-fiction qu'on pu avoir certains Djs et producteurs de drum'n'bass.

Ces exemples sont présents à la fois dans le répertoire de la première vague drum'n'bass (1994 – 2000) et dans le répertoire de la seconde vague drum'n'bass (liquid, Revival Jungle, 2000 – 2020), ce qui met en lumière l'appétence récurrente de la drum'n'bass pour les thématiques de science-fiction.

a) Iconographies et identités visuelles dérivées de la science-fiction

Dans cette première section, il s'agit désormais, à l'aide de plusieurs exemples visuels, d'étudier des références directes à la science-fiction, soit à un thème général, soit à une œuvre précise de science-fiction. Chaque illustration sera suivie de sa légende et d'un bref commentaire la concernant.



Figure 8 - Logo du label discographique Face Records figurant sur une pochette vinyle

Comme nous pouvons le constater dans la figure 8, le logo du label discographique Face Records est un visage humain représenté par des terminaux informatiques. Ce logo pourrait éventuellement symboliser l'Intelligence Artificielle (IA), telle qu'elle a été mentionnée au sein de l'étude croisée que nous avons précédemment effectuée sur le clip officiel de « Terminal Slam » et l'essai *Times of the Technoculture*. Si l'on se base sur l'identité visuelle de Face Records, la perception sensorielle de l'Homme serait prolongée par des outils informatiques, le naturel et l'organique deviendraient artificiels, ce qui n'est pas sans rappeler le sous-titre de l'ouvrage

Understanding Media: The Extensions of Man de Marshall McLuhan paru en 1964 et la théorie de l'auteur sur les médias qui prolongeraient le système neuronal humain dans le temps et l'espace. La thématique de l'humain se transformant petit à petit en un être synthétique est également récurrente dans le sous-genre et mouvement de science-fiction cyberpunk. Fondé en 1992 par Pascal et Sponge, ce label discographique britannique était spécialisé dans le mixage et la commercialisation de compilations de jungle et d'un sous-genre dérivé de la drum'n'bass, le hardcore. Le label Face Records n'existe plus depuis 1994, suite à une séparation à l'amiable de ses deux fondateurs⁹⁵.

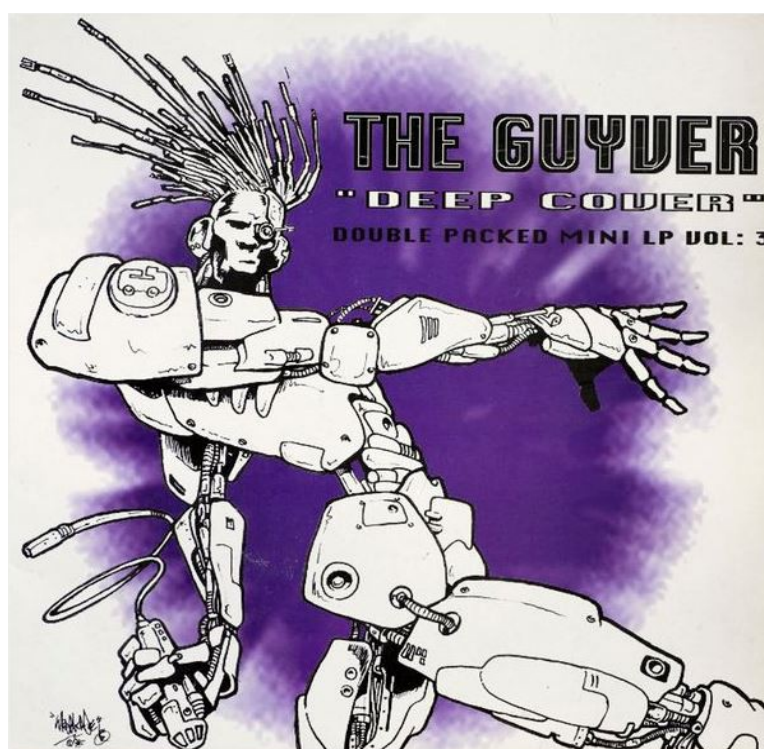


Figure 9 – Couverture du mini LP « Deep Cover » - The Guyver (Reinforced Records, 1995)

La figure 9 apparaît également dans l'article « The Darkcore Continuum » publié par Chris Christodoulou et cité dans notre bibliographie. On peut y reconnaître un homme-robot, ou cyborg selon la définition de Donna Haraway, dont seul une partie du visage originel biologique semble avoir été conservée. Ce robot anthropomorphe tenant dans sa main un microphone, on peut

95 D'après la fiche Discogs associée, citée en bibliographie.

émettre l'hypothèse qu'il s'agit d'un MC⁹⁶ (*Master of Ceremony*, artiste vocal qui chante, parle, rappe sur un instrumental composé par un Dj) de drum'n'bass, à l'instar des MC les plus réputés General Levy et MC Conrad. La figure de l'homme mécanisé représenté de manière caricaturale dans « Terminal Slam » se retrouve aussi dans cette illustration de pochette de vinyle.



Figure 10 – Image de couverture de *Meridian Response - Phineus II* (2019)

La figure 10 est similaire au logo visuel du label Face Records (figure 8) et au cyborg représenté dans la figure 9 puisqu'elle contient la dialectique du naturel (visible à gauche de l'image par un visage humain éclairé par un coucher de soleil, des étoiles) et de l'artificiel (symbolisé à droite par des câbles électriques et terminaux informatiques reliés à une tête et un buste robotique à l'apparence humaine). Pourrait-on voir une allégorie du cyborg de Donna Haraway et de la

96 Le terme renvoie au contexte de développement du hip-hop au long des années 1980. La jungle, devenue drum'n'bass, s'est ensuite appropriée la figure du MC, notamment en tant qu'animation vocale lors des festivités nocturnes.

perception sensorielle augmentée et virtuelle présentée à travers le clip de « Terminal Slam » ?



Figure 11 – Image de couverture du CD *The 6th Session*, Dieselboy (Palm Pictures, 2000)

La figure 11 représente également un cyborg, qui serait de sexe féminin. Les commentaires précédents (figures 8 à 10) peuvent donc s'appliquer à cette illustration de couverture de CD.



Figure 12 – Image de couverture de *Outer Echo* - Blame (Good 2 Go Records, 2022)

La figure 12 soulève une question pertinente : le petit robot est-il en train d'aider un des siens, un robot adulte, qui serait éventuellement un de ses parents ? L'image souvent menaçante du robot que laisse à donner certains films cyberpunk ou la série d'animation japonaise *Galaxy Express 999* (Leiji Matsumoto, Toie Animation, 1978, diffusée en France à partir de 1988), où l'intrigue est basée sur de cruels hommes-robots et d'une « société mécanique » est ici détournée pour envisager un tout autre aspect de la machine et des êtres artificiels. Ces deux robots, dont l'un est endommagé (rappelant au passage l'interrogation suivante : un robot peut-il mourir ? Est-il un être éternel ?) et l'autre intact, paraissent presque humain dans leurs attitudes. Et si, dans un futur proche ou lointain, l'humanité devenait peu à peu robotique ? Perdrat-on les émotions qui nous définissent en tant qu'humains ?

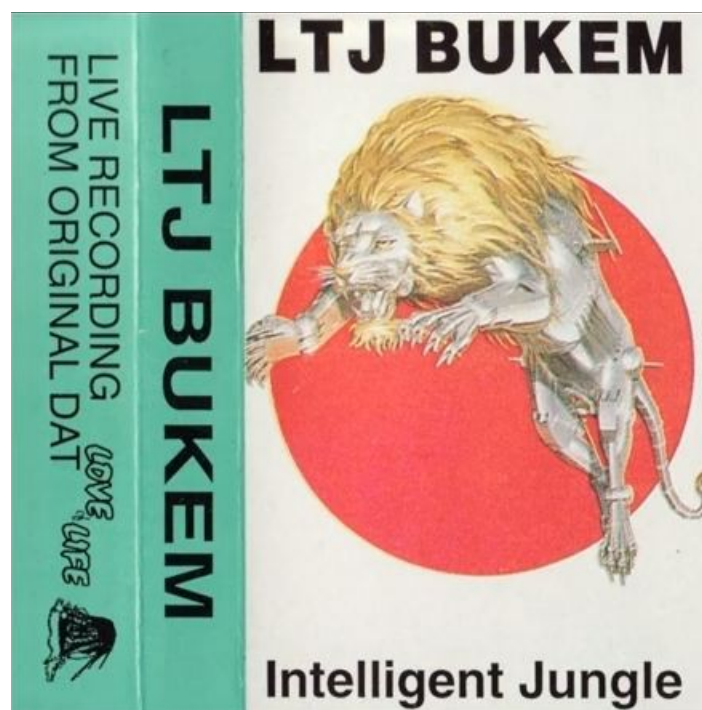


Figure 13 – Image de couverture cassette *Intelligent Jungle* – LTJ Bukem (Love of Life, 1995)

Le lion au corps robotique de la figure 13, image de couverture d'un live en 1995 de LTJ Bukem mixé et commercialisé sous format cassette, renvoie aux thématiques *cyberpunk* d'une humanité dont les éléments biologiques seraient remplacés par des pièces mécaniques (figures 9 à

12). Des préoccupations philosophiques similaires se posent alors dans le cadre d'une animalité, d'une faune ou d'une flore mécanisées. À titre d'exemple, Paul Virilio, dont nous avons fréquemment étudié la pensée à travers ce mémoire, évoque d'ailleurs dans un entretien intitulé *Cybermonde, la politique du pire* que : « *Les nouvelles technologies sont des technologies de la cybernétique.* »⁹⁷, transformant peu à peu le biologique en digital et en synthétique.



Figure 14 – Illustration imprimée sur le disque vinyle *The Genesis Project EP*, Intense
(Rugged Vinyl Records, 1994)

Le cyborg que l'on peut observer dans la figure 14 est proche de la figure 9 et du robot personnage principal de la franchise cinématographique *Terminator* (que l'on mentionnera dans notre étude des titres et de l'échantillon d'un dialogue de ce film réalisé par Goldie dans son titre éponyme, présent également dans les annexes).

97 VIRILIO, Paul, *Cybermonde, la politique du pire, entretien avec Paul Virilio*, p.2.



Figure 15 – Illustration de la pochette du vinyle de *Lost In Space* (Lacerba, 1996)



Figure 16 – Illustration de la pochette du disque vinyle de *Lost In Space* (Lacerba, 2000)

Les figures 15 et 16, ainsi que le titre même de ces deux compilations de drum'n'bass, sont une référence directe à la franchise cinématographique *Lost In Space* (Stephen Hopkins, 1997) que nous évoquerons dans la liste constituant l'annexe de ce mémoire. Si les deux pochettes

évoquent le voyage et l'exploration spatiaux, celle de la figure 15 est déshumanisante avec une navette spatiale entre l'espace sombre et la Terre, tandis que celle de la figure 16 est bien plus rassurante, avec une vision coupée de l'habitacle où on peut voir, un peu comme à travers une mosaïque de fenêtre d'un immeuble, les divers membres de l'équipage effectuer leurs tâches quotidiennes.

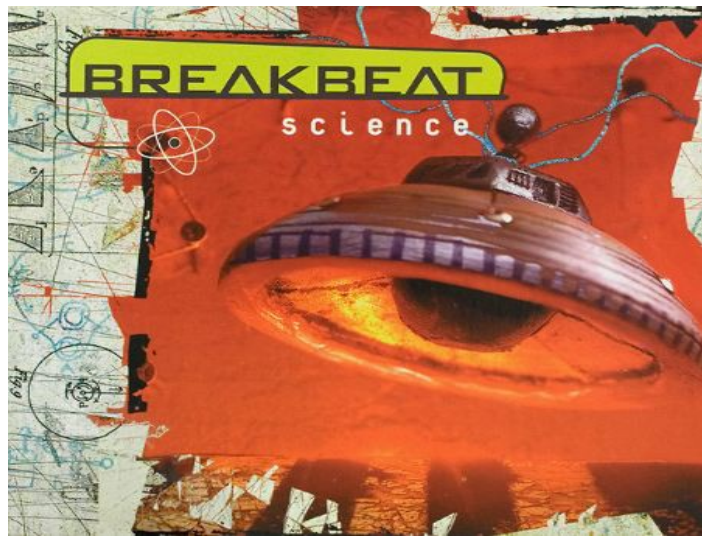


Figure 17 – Image de couverture du CD *Breakbeat Science* (Volume, 1996)

La figure 17 représente un vaisseau extraterrestre, désigné sous le terme OVNI (Objet Volant Non Identifié) dans la culture populaire de science-fiction. Dans cette compilation *Breakbeat Science*, deux des titres cités dans la liste des annexes renvoyant à la thématique spatiale et de science-fiction y sont présents :

- TRACE, Dj, NICO, « **Area 51** », *Breakbeat Science*, Volume, 1996.
- SKYCUTTER, « **Independance Day** », *Breakbeat Science*, Volume, 1996.



Figure 18 – Logo du label discographique Mutant Sound System

Dans la figure 18, on retrouve le symbole de l'OVNI, en plus de la thématique du mutant, fréquemment évoquée dans l'imaginaire de science-fiction.

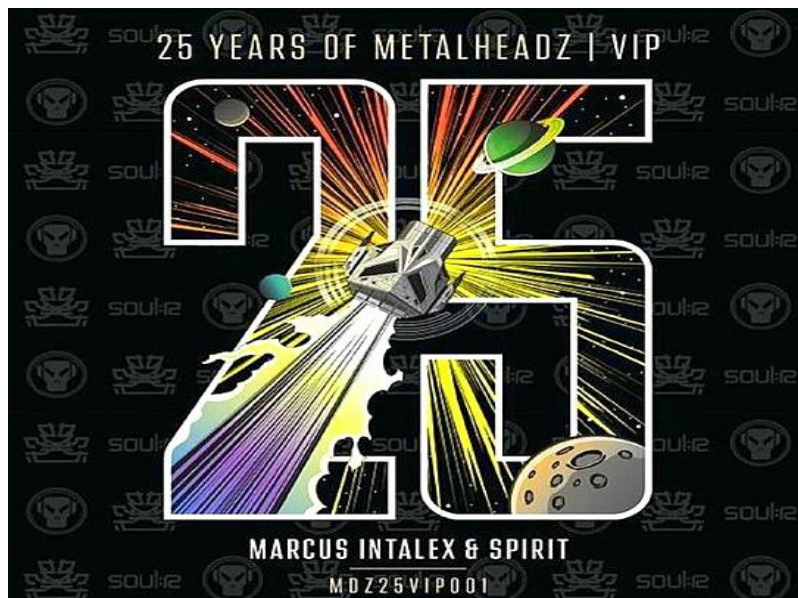


Figure 19 – Illustration de la pochette du vinyle : Marcus Intalex & Spirit, « Crackdown » (série 25 Years of Metalheadz, Metalheadz, 2021)

La figure 19 donne à voir le traditionnel logo du label Metalheadz fondé par Goldie en 1995 transformé en vaisseau spatial filant à toute vitesse à travers notre système solaire. On y retrouve donc la thématique de l'exploration spatiale présente dans d'innombrables films et séries de science-fiction.



Figure 20 – Image de couverture du titre : L'One, « The Return » (Black Star Inc., 2017)

Dans la figure 20, on peut observer une photographie aérienne d'un groupe d'environ deux cent personnes formant la tête d'un extraterrestre (*alien*). Le single « The Return » de L'One est un morceau de drum'n'bass composé spécialement pour devenir le générique du film de science-fiction *Attraction* (titre original retranscrit en alphabet latin *Pritiajenie*, réalisé par Fiodor Bondartchouk, sorti en 2017), dans lequel la Terre est visitée par une race extraterrestre humaine avec une technologie magnéto-hydro-dynamique très avancée possédant des exo-squelettes synthétiques.

b) Échantillons et titres : des références sonores et textuelles à la culture populaire de science-fiction

Le but de cette ultime section est d'explorer quelques exemples, parmi les nombreux titres (près d'une soixantaine) constituant la liste présente en annexe à considérer comme étant une partie intégrante, de références directes à un film et/ou personnage de l'univers cinématographique de science-fiction. Ces références peuvent s'exprimer sous la forme du choix des titres d'un album ou d'un morceau de drum'n'bass mais aussi par l'utilisation d'échantillons extraits desdits films de science-fiction.

Notre première série d'exemples portera sur la franchise cinématographique *Terminator*, une série de six films de science-fiction sortis entre 1984 et 2019. Le terminator est un robot à l'apparence humaine (*cyborg*) envoyé du futur pour trouver et tuer Sarah Connor, future mère du chef des rebelles humains s'opposant aux machines, avec les trois titres de drum'n'bass suivants :

- METAL HEADS, « **Terminator** », *Terminator*, Synthetic Records, 1992.
- RUFIGE CRU, « **Terminator II (Remix)** », Reinforced Records, 1993.
- D-REGION, « The **Terminator's** Theme », *The Terminator's Theme*, Name Records, 2005.

Le premier exemple concerne un trio d'artistes britanniques, formé de Goldie, Dj Freebase et de Marcus (Co Pilot To The Stars) pour collaborer à la création de ce morceau. En plus de l'intertextualité entre le titre du morceau et celui du film, on peut y entendre un échantillon d'un extrait de dialogue tiré du film *Terminator* (1984), plus précisément de la scène où Reese décrit le

Terminator⁹⁸. En prenant en considération les trois titres et l'échantillon précédemment évoqués, et en consultant les figures 9 et 14, nous pouvons constater que les références au personnage et aux films *Terminator* sont autant textuelles que sonores et visuelles, ce qui ravive nos arguments selon lesquels la drum'n'bass incarnerait l'homme devenant progressivement une machine, ou une extension de lui-même au moyen des outils technologiques et informatiques de notre ère numérique.

Un second exemple révèle l'inspiration que peuvent puiser certains artistes de drum'n'bass dans des films de science-fiction qui leur sont contemporains.

- SKYCUTTER, « **Independance Day** », *Breakbeat Science*, Volume, 1996.

En comparant les dates respectives de diffusion des deux œuvres homonymes, on peut s'apercevoir que le film de science-fiction *Independance Day* de Dean Devlin dont l'intrigue repose sur une invasion destructive de la Terre par des extraterrestres est sorti au cinéma le 3 juillet 1996, soit six semaines avant la diffusion du morceau de Skycutter le 18 novembre 1996, d'après la fiche Discogs de la compilation *Breakbeat Science*⁹⁹. Skycutter aurait donc probablement été inspiré par ce film de science-fiction contemporain à sa production musicale.

Dans un troisième exemple, nous rencontrons à nouveau la thématique de l'invasion extraterrestre agressive.

- PESHAY, « **Predator** », *Predator*, Metalheadz, 1996.

98 Discogs, « Metalheadz's 'Terminator' sample of Reese ».

99 Discogs, « Various – Breakbeat Science ».

Le titre fait directement écho à la franchise cinématographique *Predator* (cinq films sortis entre 1987 et 2022), dans laquelle un extraterrestre arrive sur Terre pour chasser des humains et des animaux sauvages dont il conserve les crânes comme trophées. La référence au film est renforcée par la pochette de l'album (figure 21, présente dans la fiche Discogs correspondante¹⁰⁰), où l'on peut reconnaître la bouche du Prédateur aux quatre dents acérées.

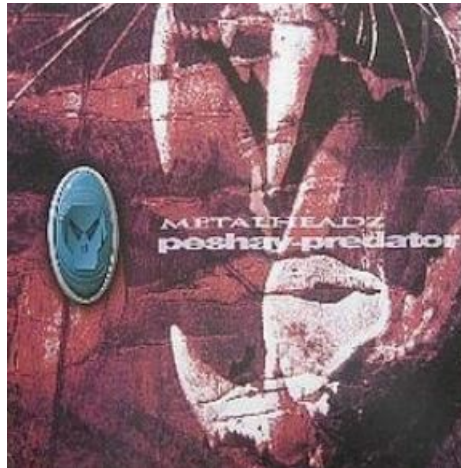


Figure 21 – Pochette du disque vinyle « The Predator », Peshay, Metalheadz, 1996.

Dans un quatrième exemple, la thématique cyberpunk est à nouveau présente.

- T POWER, « The **Man Machine** », *The Elemental*, SOUR, 1994.

L'homme-machine (*cyborg* en anglais et androïde en français) est une thématique récurrente dans l'univers imaginaire de science-fiction. Parmi les exemples d'homme-machine, on peut trouver le cyborg Terminator dans la série de films du même nom, l'androïde David dans la franchise cinématographique *Alien*, le professeur Simon (cerveau humain fonctionnant à l'intérieur d'un petit habitacle robotique) dans la série animée *Capitaine Flam* (Toei Animation, 1978).

¹⁰⁰Discogs, « Peshay – Predator ».

Le dernier exemple que nous citerons est le suivant :

- PRISONNERS OF TECHNOLOGY, The, « Trick Of Technology », Fresh Kutt Records, 1997.

Ce morceau contient un échantillon du film américain de science-fiction *Johnny Mnemonic* (sorti en 1995). L'intrigue se déroule en 2021, des truands pourchassent un homme qui transporte une formule secrète implantée dans son cerveau. Il s'agit d'une adaptation cinématographique de *Johnny Mnemonic*, une nouvelle de science-fiction de William Gibson parue aux États-Unis en 1986 et en France en 1987.

L'échantillon en question est un extrait d'une réplique d'un des personnages, Spider, qui veut venir en aide au personnage principal : « *Surcharge d'informations ! Tous les appareils électroniques qui vous entourent empoisonnent les ondes... Putain de civilisation technologique ! Mais nous avons toujours toute cette merde... Parce que nous ne pouvons pas vivre sans !* »¹⁰¹

Cette réplique, cet échantillon, en plus du nom évocateur The Prisoners Of Technology, renvoie à la notion d'emprisonnement telle qu'évoquée par Paul Virilio et au dernier chapitre "Learning a Living : Automation" de l'ouvrage *Understanding Media* de Marshall McLuhan. L'Homme devient de plus en plus dépendant de la technologie, ce que le film et le morceau ont pressenti de manière anticipée à la fin des années 1990, et ce que nous pouvons constater par nous-mêmes en ce début de décennie 2020.

¹⁰¹« *Information overload ! All of the electronics around you poisoning the airwaves... Technological fucking civilisation ! But we still have all this shit... 'Cause we can't live without it !* » (notre traduction).

Conclusion

À travers les rappels historiques de son apparition, nous avons pu constater que la drum'n'bass s'inscrit dans la lignée des musiques électroniques contemporaines de ces trois dernières décennies, dont elle semble constituer l'incarnation sonore. Étant en effet citée à maintes reprises comme une musique de machines, produite par des machines dans une relation symbiotique avec l'artiste humain, on peut véritablement affirmer qu'elle est le fruit d'une société numérique où l'utilisation et le progrès d'outils technologiques ou informatiques sont tributaires de la vitesse induite par le progrès. Le tempo rapide caractéristique du genre incarnerait alors la pulsation rythmique de notre époque numérique.

Nous avons également expliqué que la drum'n'bass, en tant qu'esthétique de la vitesse, est empreinte des phénomènes d'urbanisation et d'accélération de nos modes de vie en les décrivant de manière réaliste, comme dans le clip non officiel du titre « Vordhosbn » d'Aphex Twin ou le clip officiel d'« Inner City Life », ancrés dans notre environnement quotidien, ou de manière dystopique et imaginaire, comme dans le clip officiel de « *Terminal Slam* » de Squarepusher, qui semble anticiper notre futur en représentant de manière caricaturale notre présent.

La drum'n'bass participe d'une vision de notre société, tout en restant rattachée aux cultures populaires audiovisuelles, comme nous avons pu l'étudier, en tant que bande-son de jeux vidéos, générique de film et lieu musical de nombreuses références futuristes et de science-fiction. Elle serait alors à définir comme une musique produite par la société moderne dont elle ferait partie intégrante, dans une intime relation de symbiose.

Ainsi, nous avons étudié au cours de ce mémoire la drum'n'bass telle une ode au passé culturel et discographique, un hymne de notre présent et un prototype sonore de ce qui pourrait être envisagé comme notre futur quotidien.

Annexes

Au cours de mes recherches académiques et de mes écoutes personnelles, j'ai pu rencontrer, le plus souvent de manière totalement fortuite, de nombreux détails sémantiques et références culturelles à la vie urbaine, à la science-fiction ou l'espace, à l'attrait du futur émanant de l'esthétique jungle/drum'n'bass, et ce depuis l'émergence du genre musical. Ces références, à la fois visuelles (cf annexes des pochettes d'album et des autres images associées à la drum'n'bass) et textuelles, apparurent si fréquemment que j'ai décidé de les noter et les classer. De ce travail de recensement est ainsi apparu une liste non exhaustive des noms d'artistes ou de labels, titres de morceaux ou d'album renvoyant soit aux thématiques du futur, de l'espace ou de la science-fiction et de l'urbanisation.

Certaines de ces références sont extrêmement recherchées, ce qu'on peut constater notamment à travers certains échantillons et extraits sonores utilisés dans les exemples discographiques présentés ci-dessous. Les détails relatifs à l'intertextualité et à ces correspondances sonores figurent inscrits à côté de l'exemple, avec une police plus petite. Afin d'en faciliter la lecture, les mots-clés de chaque grande catégorie sont mis en évidence grâce à leur police en gras. Il convient finalement de préciser que la liste d'exemples discographiques ci-dessous n'est pas exhaustive et qu'elle peut être considérée comme le prolongement de la dernière partie de ce mémoire.

1. Inspirations Futuristes

Labels

- Label de *Revival jungle* (mouvement de jungle se manifestant depuis le début de la décennie 2010 et dont les artistes revendiquent leur désir de refléter l'esthétique jungle britannique du milieu des années 1990) : **Future Retro** London
- **New Identity**

Noms d'artistes

- PFM (Progressive **F**uture Music) (duo)
- **Future** Engineers
- **Future** Forces
- **Future**bound
- **Future** Forces Inc
- **Future** Cut
- DJ **Future**
- **Phuture** Assassins
- Sound of the **Future**
- Genetik Engineers

Titres d'album ou de morceaux

- WALLACE, Dave, « **Future** Realities Part 1 », All Good Vinyl, 1996.
- WALLACE, Dave, « **Future** Realities Part 2 », All Good Vinyl, 1996. (Ce morceau contient un échantillon¹⁰² de la bande originale du film *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), composée par Vangelis¹⁰³).
- NECTAX, « **Modern Times** », 2021. Le titre de ce morceau est un hommage auto-affirmé par Nectax sur la page Bandcamp consacrée : « *Ce titre est un clin d'œil au documentaire de LTJ Bukem / Good Looking Records diffusé en 1996, intitulé "Modern Times"*¹⁰⁴. »
- SUBJECT 13, « **Phuture** » in *Past Present Phuture (Volume One)*, VibeZ Recordings, 2005.
- KRUST, Dj, « **Future Unknown** », Talkin' Loud, 1997.
- PESHAY, « **Futurama** », *Futurama / Endless Thoughts*, Basement Records, 1995.
- 4HERO, « Students Of The **Future** », *Reinforced Presents: 4hero - The early plates*, Reinforced Records, 2008.
- PESHAY, *Promised Land 3 - Future History*, Mutant Sound System, 1997.
- RED ONE, « The **Futurist** », *The Futurist / Alive 'N' Kickin'*, Liftin' Spirits Records, 1994.
- CURIOUS?, Dj, *Futuristic Funk*, Pure Acid Mixtapes, 1997.

¹⁰²WhoSampled, « Dave Wallace – Future Realities Part 2 ».

¹⁰³Discogs, « Dave Wallace – Future Realities ».

¹⁰⁴« *The track is a nod to the LTJ Bukem / Good Looking Records documentary which aired in 1996, entitled 'Modern Times'*. » - Nectax, « Modern Times – Nectax / Bandcamp » (notre traduction).

- VARIOUS, *Face of the **Future***, Breakdown Records, 1994.
- RUSH, Ed, OPTICAL, « To Shape The **Future** », *To Shape The Future*, Metalheadz, 1997.
- UNDER GRADUATES, The, « Into Da **Future** », *Space / Into Da Future*, Camden Tunes, 1993.
- COCO BRYCE, *Into The **Future***, MYOR, 2018.
- 4 HORSEMEN OF THE APOCALYPSE, « We Are The **Future** », *Drowning In Her / We Are The Future*, Tone Def Records, 1993.
- PHUTURE ASSASINS, « **Future** Sound », *Future Sound E.P.*, Suburban Base Records, 1992.
- BASSFACE, Sascha, « A **Future** Sound Of Music », *A Future Sound Of Music*, Save The Vinyl, 1996.
- OMNI TRIO, *Music For The Next Millennium*, Moving Shadow, 1995.
- OMNI TRIO, « Living For The **Future** », *Music For The Next Millennium*, Moving Shadow, 1995.

- GREEKBOY, « **Future** Dancefloor », *Future Dancefloor / Nature*, Violet Nights Recordings, 2021.
- ETERNAL BASS, « Way Of The **Future** », *Way Of The Future / Deep Sensation*, Volatile Recordings, 1993.
- ALPHA PROXIMA, « **Future** Voices », *Future Voices / 20th Century*, Autoi, 1997.
- SOURCE DIRECT, « **Future** London », *Future London / Shimmer*, Odyssee Records, 1994.
- UFO!, « **Future** Movements », *Future Movements*, Green Label, 1998.
- UFO!, *The **Future** Is Listening*, Thermal Recordings, 2001.
- UFO!, « The **Future** Is Listening », *The **Future** Is Listening*, Thermal Recordings, 2001.
- DOM, ROLLAND, *Back For The **Future***, Moving Shadow, 2002.
- UFO!, « **Future** Primitive », *The **Future** Is Listening*, Thermal Recordings, 2001.
- CODE OF PRACTICE, « Can We Change The **Future** », *Infiltrate / Can We Change The Future*, Certificate 18, 1995.
- CODE OF SILENCE, « Shapes of the **Future** », Good 2 Go DMA, 2021.

- AURAL IMBALANCE, « Fragments Of The **Future** » in *Solar System*, Advection Music, 2017.
- COCO BRYCE, REAPER, Tim, « Darkness of **Future** Past », *Meeting Of The Minds Vol. 5*, Future Retro London, 2021.
- Q-PROJECT, SPINBACK, « **2010** », *Trans-Central Connection*, Moving Shadow, 1996.
- VOLNASTAR, « Dreamcast **Jungle 2097** », *Memory Lane*, Bandcamp, 2021.
- DECODER, *21st Century Drum+Bass*, React, 2000.
- The, ALLIANCE, « **Virtual** Heaven », *Spinback & Gwange*, Legend Records, 1994.
- DOUBLE, L, YOUNGHEAD, « **New Style** », *Ten Years Of Flex*, Flex Industries, 2004.

2. Renvoi aux thématiques spatiales et de science-fiction

Noms de labels

- **Jedi** Recordings
- **Time Travel** Records
- **Mutant** Sound System

Noms d'artistes/alias

- Beyond **Gravity** (duo)
- **Outer** Limits
- **Celestial** Vibes
- **Matrix**
- **Bladerunner**
- **DJ Jedi**
- **UFO** (DJ de la côte sud de l'Angleterre)
- **UFO!** (DJ et producteur de San Francisco)
- **X-Files**
- **Parallel Word**
- **Cryogenics**
- Club **Saturn**
- Cavernious **Space**
- The Prisoners of **Technology**

- **Cybotron**
- **Audio Technology**
- **Artificial Intelligence**
- **The Invisible Man**
- **C.I.A - Computer Integrated Audio**
- **Machine Code**
- **The Starseeds**
- **MK Ultra**
- **Black Sun Empire (duo)**
- **Nebula**
- **Moonchild**

Nom d'artiste influencé par un personnage de science-fiction

- **Skywalker** - Il existe cependant une ambiguïté qu'il convient de souligner : en argot anglais britannique, le terme « *skywalker* » peut également être employé pour désigner le cannabis. Le lien avec le personnage de la franchise cinématographique Star Wars Luke Skywalker est ainsi à considérer avec prudence et recul.
- **Akira** – Référence directe au personnage éponyme du film d'animation *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988) dont l'intrigue reprend des éléments cyberpunk et futuristes, notamment dans l'aspect des véhicules motorisés et des thématiques propres à la science-fiction, telles que la télépathie et la télékinésie.

Titres d'albums ou de morceaux

- BUKEM, LTJ, « **Apollo Two** », Good Looking Records, 1993.
- UNDER GRADUATES, The, « **Space** », *Space / Into Da Future*, Camden Tunes, 1993.
- NOOKIE, « **Moments In Space** », *The Album*, UjaMMn', 1997.
- BLACK SCIENCE LABS, « **Space Age** », *Space Age / Hypnotic*, Certificate 18, 1999.
- SOURCE DIRECT, « **Fabric Of Space** », *Fabric Of Space / Bliss*, Source Direct, 1995.
- NU-ERA, *Beyond Gravity*, Reflective, 1994.
- NU-ERA, « **Blackhole In The Sun** », *Beyond Gravity*, Reflective, 1994.
- 4HERO, *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994.
- 4HERO, « **Parallel Universe** », *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994. La théorie hypothétique des univers parallèles est souvent reprise dans le domaine de la science-fiction (par exemple, dans les quatre premiers épisodes de la série animée *Capitaine Flam* (Toei Animation, 1978), les protagonistes principaux doivent affronter l'Empreur de l'Espace, un être capable de modifier la densité des atomes de son corps afin de pouvoir agir dans une autre dimension, tout en étant invincible dans la nôtre).
- 4HERO, « **Terraforming** », *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994. (Le terme « *terraformation* » renvoie à la formation d'une planète ou d'un autre corps céleste apte à accueillir la vie humaine)

- 4HERO, « Sounds From The **Black Hole** », *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994.
- 4HERO, « Power To Move The **Stars** », *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994.
- TRAINSPOTTER, KYBEL, « Watching The **Stars** In The Cold Night », *Different Faces*, Monochrome Recordings, 2017.
- ARCOLOGIES, « **Star** Map », *Dreaming In Cian*, Omni Music, 2022.
- BOBBY LIGHT, Dj, « **Space** Cowboy », 2021.
- ROOXG, « **space** nugget 1 », *space nugget 1*, 2022.
- BOBBY LIGHT, Dj, « **Star** Struck », *Thought-Forms*, Omni Music, 2022.
- 4HERO, « **Solar** Emissions », *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994.
- ESCHATON, « Behind The **Solar System** », *Sound & Memories*, Omni Music, 2022.
- AURAL IMBALANCE, *Solar System*, Advection Music, 2017.
- 4HERO, « The **Paranormal** In 4 Forms », *Parallel Universe*, Reinforced Records, 1994.
- WAX DOCTOR, « **Atmospheric** Funk », *Atmospheric Funk*, Talkin' Loud, 1995.

- *Atmospheric drum & bass* – série de huit compilations de drum'n'bass éditées entre 1996 et 2000 par le label Millenium Records, renvoyant directement au sous-genre nommé « *Atmospheric drum'n'bass* » en raison de ses caractéristiques musicales : harmonies complexes, longues nappes synthétiques et présence de nombreux éléments mélodiques. Le sous-genre se veut davantage relaxant et son écoute est destinée à être davantage individuelle, le distinguant ainsi de la drum'n'bass plus énergique et agressive de la scène nocturne (*rave parties* et clubs). L'une des principales figures ayant popularisé ce sous-genre est LTJ Bukem, alias de Danny Williamson, fondateur du label Good Looking Records, spécialisé dans l'*Atmospheric Drum'n'Bass*¹⁰⁵.
- BUKEM, LTJ, CALIBRE, « *Atmospherical Jubilancy* », Good Looking Records, 2009.
- ADAM F, *Metropolis / Mother Earth*, Metalheadz, 1996.
- KLOKE, « *Other Worlds* », *Diamond Life*, Diamond Life, 2018.
- KLUTE, « *Galaxian* », *A Breakbeat Science Exercise 003 (A Drum + Bass DJ Mix)*, Breakbeat Science Recordings, 2004.
- ATLAS, « *Drifting Thru The Galaxy* », Dee Jay Recordings, 1994.
- AURAL IMBALANCE, « *Lost Galaxies* », *Sunray EP*, Advection Music, 2013.
- FUTURE, Dj, « *Intergalactic Dust* », Danger Chamber, 2020.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « *Intergalactic Exposure* », *Flawless*, Med School, 2015.
- ORGANIC SYNTHETIC, « *Cosmos* », *Funk 21 The Album*, Funk 21, 1998.

¹⁰⁵Rate Your Music, « Atmospheric Drum and Bass - Music genre ».

- PARIAH, « The **Cosmos** », *The Cosmos / Waiting Game*, OKBRON, 2021.
- TRAINSPOTTER, KYBEL, « Deserts Of The **Cosmos** », *Different Faces*, Monochrome Recordings, 2017.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « Once on the **Cosmic** Station », *Flawless*, Med School, 2015.
- ACID LAB, « **Beyond** », *Odyssey LP*, Omni Music, 2014.
- ACID LAB, « Before The **Universe** », *Odyssey LP*, Omni Music, 2014.
- ACID LAB, « Distant **Space** », *Odyssey LP*, Omni Music, 2014.
- ACID LAB, « Dreams of **Mars** », *Odyssey LP*, Omni Music, 2014.
- Q-PROJECT, SPINBACK, « **Mars** », *Mars / Pleasure Principle*, Timeless Recordings, 1997.
- DOUBLE O, « **Martian** Soil », *Mars*, Rupture London, 2019.
- OUTERHEAVEN, SULLY, « **Mercury** », Rupture London, 2018.
- UNTOUCHABLES, The, J. ROBINSON, DUBMONGER, « **Earth** », Rupture London, 2019.
- DEAD MAN'S CHEST, THUGWIDOW, « Sleepless On **Venus** », Rupture London, 2018.

Les quatre exemples discographiques précédents constituent en fait une série d'EP vinyles initiée entre 2018 et 2019 par le label Rupture London : « *La série Planètes présente les titans de Junclist qui habitent l'univers de Rupture* [London]¹⁰⁶. »

- GOLDIE, *Saturnz Returns*, FFRR – Full Frequency Range Recordings, 1998.
- PHOTEK, « **Rings around Saturn** », *U.F.O / Rings around Saturn*, Photek, 1995. « Rings Around Saturn » figure sur la compilation *Logical Progression* figure sur la compilation de LTJ Bukem avec le titre « Pharaoh », sans doute une référence au morceau de Pharoah Sanders « **Astral Traveling** » qu'il échantillonne¹⁰⁷.
- ACID LAB, « **Saturn V** », *Odyssey LP*, Omni Music, 2014.
- ACID LAB, « **Moons of Saturn** », *Aurora EP*, Omni Music, 2013.
- LAW, WHEELER, KOLA NUT, « **House Of Erebus** », *Repertoire*, 2018. Erebus est le nom d'une chaîne de montagnes située sur la planète **Mars**. Erebus peut également renvoyer à une **planète fictive** de l'univers du film de science-fiction *Stargate, la porte des étoiles* (Roland Emmerich, 1994) et de la série télévisée *Stargate SG-1* (Jonathan Glassner, Brad Wright, 1997-2007).
- BLAME, « **Neptune** », *Neptune / Planet Neptune*, Moving Shadow, 1996.
- BLAME, « **Planet Neptune** », *Neptune / Planet Neptune*, Moving Shadow, 1996.

106« *The Planets Series champions the Junclist titans who inhabit the Rupture universe.* » - Discogs, « The Planets » (notre traduction).

107 Discogs, « Photek – U.F.O. / Rings Around Saturn ».

- WACKY GEE, « **Lunar** Landing », *Discovery EP*, Burelom Music, 2019.
- SQUAREPUSHER, « **Planetarium** », *Hello Everything*, Warp Records, 2006. Le morceau « Planetarium » a été utilisé comme générique d'introduction d'une émission française dédiée aux jeux vidéos (« Chez Marcus », Nolife) et comme une des bandes-son du jeu vidéo *Little Big Planet 2* (Sony, Playstation 3, 2011)¹⁰⁸.
- PENDULUM, « Another **Planet** », *Another Planet / Voyager*, Breakbeat Kaos, 2004.
- DESIRED STATE, « **Planet 13** », *Planet 13 / Antagoniser*, Lifting Spirit Records, 1992.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « Nine **Planets** », *Kosmopolitic EP Vol.1*, KOS.MOS. Music, 2011.
- ACID LAB, AHMAD, « **Planets** », *Shimazu Clan EP*, Repertoire, 2010.
- ACID LAB, « Forgotten **Planets** », *Odyssey LP*, Omni Music, 2014.
- CONCEPT OF DREAMS, « Parade of the **Planets** », *Highway EP*, Omni Music, 2021.
- P.B.K, « **Space** Debris », *Space Debris*, Omni Music, 2021.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « **Outerheaven** (Original Mix) », *Fish Eat Duck*, Ketama Records, 2012.

¹⁰⁸ Wikipedia, « Hello Everything ».

- SUGIZO, « Brilliant **Europa** (Artemis Remix) », *Europa / Lucifer*, Invader Recordings, 2000. Europa (Europe ou Jupiter II en français) est l'un des satellites artificiels de la planète Jupiter. Elle est d'ailleurs sa sixième lune la plus proche.
- AURAL IMBALANCE, « **Europa** », *Solar System*, Advection Music, 2017.
- P.B.K, « **Antares B** », *Space Debris*, Omni Music, 2021. Antares est une étoile de la constellation du Scorpion.
- KMC, « **Alpha Centauri** », *Orbiting Probes / Alpha Centauri*, 720 Degres, 1998. La constellation du Centaure (*Alpha Centauri*), ou constellation du Sagittaire, est le système planétaire le plus proche de notre système solaire.
- PHINEUS II, « **Vortex Creator** », *Meridian Response*, Green Bay Wax, 2019.
- TRACE, Dj, SKYSCRAPPER, « **Mutant Revisited** », *Mutant Revisited / Liberty 1*, Emotif Recordings, 1996.
- T POWER, MK ULTRA, « **Mutant Jazz** », *Mutant Jazz*, SOUR, 1995.
- GROOVERIDER, « **Cybernetic Jazz** », *Mysteries Of Funk*, Sonic Music Entertainment (UK) Ltd, 1998.
- DIGITAL, « **Spacefunk** », *Space Funk*, Timeless Recordings, 2001.

Références directes ou indirectes à l'univers de la science-fiction, intertextualité musicales et cinématographiques

- E-Z ROLLERZ, *Dimensions Of Sound*, Moving Shadow, 1996.
- VARIOUS, *Promised Land: The Fourth Dimension*, Mutant Sound System, 1998.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « **8th Dimension** », *Flawless*, Med School, 2015.
- FOUL PLAY, « **Sci-Fi** », *Neuro Pressure / Sci-Fi*, Panik, 1996.
- LUGER, « **Sci-Fly** », *Pass Agent*, Leaf, 1995.
- PESHAY, « **Predator** », *Predator*, Metalheadz, 1996. Le titre fait directement écho à la franchise cinématographique *Predator* (cinq films sortis entre 1987 et 2022), dans laquelle un extraterrestre arrive sur Terre pour chasser des humains. La référence au film est renforcée par la pochette de l'album (figurant sur la fiche Discogs correspondante¹⁰⁹), où l'on peut reconnaître la bouche du Prédateur aux quatre dents acérées.
- METAL HEADS, « **Terminator** », *Terminator*, Synthetic Records, 1992. *Terminator* est une franchise cinématographique et une série de six films de science-fiction sortis entre 1984 et 2019. Le terminator est un robot à l'apparence humaine (*cyborg*) envoyé du futur pour trouver et tuer Sarah Connor.
- RUFIGE CRU, « **Terminator II (Remix)** », Reinforced Records, 1993.
- D-REGION, « **The Terminator's Theme** », *The Terminator's Theme*, Name Records, 2005.

¹⁰⁹Discogs, « Peshay – Predator ».

- T POWER, « **The Man Machine** », *The Elemental*, SOUR, 1994. L'homme-machine (*cyborg* en anglais et androïde en français) est une thématique récurrente dans l'univers imaginaire de science-fiction. Parmi les exemples d'homme-machine, on peut trouver le cyborg Terminator dans la série de films du même nom, l'androïde David dans la franchise cinématographique *Alien*, le professeur Simon (cerveau humain fonctionnant à l'intérieur d'un petit habitacle robotique) dans la série animée *Capitaine Flam* (Toei Animation, 1978).
- TRACE, Dj, NICO, « **Area 51** », *Breakbeat Science*, Volume, 1996. Selon l'article Wikipédia consacré, la « zone 51 » (*area 51*) est « une aire géographique du Nevada aux États-Unis [...] où se trouve une base militaire dite secrète, testant entre autres des appareils expérimentaux. [...] Depuis 1989, elle est liée aux théories d'OVNI. Le milieu ufologique la reprend fréquemment à son compte pour élaborer diverses théories conspirationnistes suggérant des relations secrètes entre l'armée américaine et des extraterrestres. Dans ce milieu, elle est connue sous son appellation anglaise *Area 51*¹¹⁰. »
- SKYCUTTER, « **Independance Day** », *Breakbeat Science*, Volume, 1996. En comparant les dates respectives de diffusion des deux œuvres homonymes, on peut s'apercevoir que le film de science-fiction *Independance Day* de Dean Devlin dont l'intrigue repose sur une invasion destructive de la Terre par des extraterrestres est sorti au cinéma le 3 juillet 1996, soit six semaines avant la diffusion du morceau de Skycutter le 18 novembre 1996, d'après la fiche Discogs de la compilation *Breakbeat Science*¹¹¹. Skycutter aurait probablement été inspiré par ce film de science-fiction contemporain à sa production musicale.

Les deux exemples discographiques précédents (« Area 51 » et « Independance Day ») figurent sur la même compilation *Breakbeat Science*, qui a pour image de couverture une soucoupe volante (cette image de couverture figure par ailleurs dans les exemples visuels cités dans la troisième partie de ce mémoire). L'inspiration des thématiques récurrentes de science-fiction que sont les extraterrestres et les technologies anti-gravitationnelles (soucoupes volantes, vaisseaux

¹¹⁰Wikipedia, « Zone 51 ».

¹¹¹ Discogs, « Various – Breakbeat Science ».

spatiaux...) est ainsi affirmée, tant visuellement que textuellement au sein d'une même compilation discographique.

- ARTIFICIAL INTELLIGENCE, « **X-Files** », Electric Aura, 1996. Le titre du morceau fait directement référence au programme télévisé du même nom, diffusé entre 1993 et 2018, dans lequel deux agents du FBI enquêtent sur des affaires non résolues, où souvent le paranormal et l'inexpliqué rentrent en jeu.
- INTENSITY, *The X-Files Volume 2*, Basement Records, 1996.
- JAZZ DAVE, « **Lost In Space** », *Drum&Bass Sessions On A Jazz Tip*, Cartel, 2000. *Lost In Space* est un film de science-fiction de Stephen Hopkins sorti en 1998, relatant le crash et la survie d'une famille de cosmonautes sur une planète inconnue. Il a récemment été adapté en série télévisée de trois saisons disponibles sur la plateforme Netflix depuis 2018.
- ESCHATON, « **The Red Pill** », *PM:AM*, Omni Music, 2020. La pillule rouge (*the red pill*) fait référence à une scène et un concept du film *Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999). Dans la scène concernée, Morpheus propose à Neo, le personnage principal, de choisir entre une pillule rouge, qui lui permettrait se libérer de la matrice mais de vivre dans une réalité plus difficile et une pillule bleue, qui a pour effet de faire demeurer dans l'ignorance au sein de la matrice.
- VOYAGER, « **Hypersleep** », *Hypersleep*, R & S Records, 1997. Ce morceau contient un échantillon sonore¹¹² d'un dialogue extrait du film *Aliens* (James Cameron, 1986 – connu du public francophone sous le titre *Aliens, le retour*), où Ellen Ripley et Carter Burke, deux des personnages principaux, évoquent la biostase (*hypersleep*) et ses effets néfastes sur la perception sensorielle. La biostase, également appelée « sommeil cryogénique », est présentée dans de nombreux films de science-fiction tels que *Lost In Space* (Stephen Hopkins, 1998) mais aussi dans l'épisode 26 de la série animée *Capitaine Flam* (Tomoharu Katsumata, 1978), comme un procédé scientifique servant à ralentir le processus de vieillissement du corps afin que les astronautes puissent survivre aux longs voyages dans l'Espace, sans vieillir ni s'alimenter.

112WhoSampled, « Voyager's 'Hypersleep' sample of Carter Burke scene in Aliens ».

- FOUL PLAY, « **Artificial Intelligence** », *Suspected*, Moving Shadow, 1995.
- KLOKE, « **Artificial Memories** », *Diamond Life*, Diamond Life, 2018.
- THE PRISONERS OF TECHNOLOGY, « Trick of **Technology** », *The Trick Of Technology / Sweet Vibrations*, Fresh Kutt Records, 1996. Ce morceau contient un échantillon sonore d'une réplique du film de science-fiction *Johnny Mnemonic*, sorti en 1995. Cette réplique, dont l'analyse figure dans la seconde partie de ce mémoire, décrit l'afflux permanent d'informations et l'usage poussé à l'excès des technologies informatiques.
- OCTAVE ONE, « **Technology** », 31 Records, 1994.
- RUSH, Ed, NICO, « **Technology** », *Rollcage*, No-U Turn, 1999.
- BLADERUNNER, « **Time Trap** », *Feel For You / Time Trap*, Dread Recordings, 2011. La notion de « piège du temps » (*time trap*) renvoie à la thématique de science-fiction relative aux boucles temporelles se répétant à l'infini, où un personnage vit indéfiniment la même scène ou la même journée, comme c'est le cas dans l'épisode 11 de la saison 3 de la série télévisée *The Legends Of Tomorrow* (DC, 2017).
- SECRETS, « **Time Travel** », *Secrets Volume 1*, Street Beats, 1995.
- FAITH MASSIVE, « **Time Traveling** », *Visions*, Soul Records, 1999.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « **Timetraveller** », *Flawless*, Med School, 2015.

- VOLTAGE, « **Quantum Leap** », *Playaz Drum & Bass 2021*, Playaz, 2022. Le saut quantique (quantum leap) est synonyme de voyage dans le temps.
- PHOTEK, « **U.F.O** », *U.F.O / Rings around Saturn*, Photek, 1995. Ce morceau au titre déjà éloquent contient des extraits de la bande dite « *The Halt Tape* », un enregistrement, datant de 1980, de chasseurs d'OVNI dans une base aérienne américaine au Royaume-Uni investigant sur l'incident de Rendlesham [*Forest*] »¹¹³.
- RUSH, Dj, NICO, « **Mothership** », *Acolyte: From Jungle To Drum & Bass*, No-U Turn, 2002. Le vaisseau-mère (*mothership*) est un très grand vaisseau spatial contenant plusieurs petits vaisseaux, un peu à la manière d'un porte-avion.
- ELECTROSOUL SYSTEM, « **The Void of Plasmatron** », *Flawless*, Med School, 2015.
- WALLACE, Dave, « **Bladerunner** », Vinyl Fanatiks, 2022.
- SHOGUN, « Summer », *Here Comes Trouble EP (Volume 2)*, Trouble On Vinyl Music, 1995. (Ce morceau contient un échantillon¹¹⁴ du titre « **Space Lady** » de Monnaie Liston Smith, figurant dans son album *Renaissance*, 1976)
- BOYMERANG, « **Mind Control** », *Soul Beat Runna / Mind Control*, Regal, 1997.
- B.C., NEIL TRIX, « **Sixth Sense** », *Trans-Central Connection*, Moving Shadow, 1996.

¹¹³WhoSampled, « Photek's 'U.F.O.' sample of Charles Halt, Monroe Nevelles, Bruce Englund and Bob Ball's 'The Halt Tape' ».

¹¹⁴WhoSampled, « Shogun – Summer (Drum'n'Bass) ».

3. Connotations Urbaines

Noms de labels

- **Suburban** Base Records
- **Street Beats**
- **Basement** Records

Noms d'artistes

- **Ghetto** Style
- **Gangster** Sound
- Potential **Bad Boy**

Titres d'album ou de morceaux

- GOLDIE, « **Inner City** Life », *Timeless*, Metalheadz, FFRR - Full Frequency Range Recording, 1995.
- UFO!, *Inner City Pressure*, Bulletproof, 1997. Le titre de cette compilation de Drum'n'Bass emprunte, en guise d'hommage, l'expression « *Inner City Pressure* » que l'on retrouve dans les paroles du titre « Inner City Life » de Goldie (cf étude de cas figurant dans la seconde partie de ce mémoire). Par ailleurs, la face B de la compilation contient deux extraits de la bande sonore du film de science-fiction cyberpunk *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), composée par Vangelis, le premier en guise d'introduction et le second constitue l'avant-dernière piste. Les liens entre la Drum'n'Bass et l'univers imaginaire de la science-fiction sont à nouveau réaffirmés.
- SQUAREPUSHER, « Beep **Street** », *Hard Normal Daddy*, Warp Records, 1997.
- LEMON D, *Urban Flava Pt 1*, Metalheadz, 1995.
- LEMON D, « **Urban** Style Music », *Urban Flava Pt 1*, Metalheadz, 1995.
- ZED, « **Urban** Jazz », *Blue Nights / Urban Jazz*, Genetic Stress, 1996.
- NOOKIE, « The World Is A **Ghetto** », *The Album*, UjaMMn', 1997.
- FUTURE CUT, « **Ghetto** Style », *Ghetto Style E.P.*, Renegade Hardware, 2001.
- ADAM F, *Metropolis / Mother Earth*, Metalheadz, 1996.
- SOURCE DIRECT, « Future **London** », *Future London / Shimmer*, Odyssee Records, 1994.

Bibliographie

1) Bibliographie générale

- AARON, Charles, « Singles Review - Near Perfect », *Spin Magazine* (Londres), n°9, 1995, p. 81, <https://books.google.com/books?id=bkSKIhZnTyEC&pg=PA100> [accès le 25/08/2022].
- ATTALI, Jacques, *Bruits: essai sur l'économie politique de la musique*, Paris, Persée, 1977.
- BEAUMONT-THOMAS, Ben, « Congo Natty and the jungle revolution », *The Guardian*, 4 juillet 2013, <https://www.theguardian.com/music/2013/jul/04/congo-natty-jungle-revolution-rebel-mc> [accès le 25/08/2022].
- BEGUINEL, Patrick, « [VIDEO] SQUAREPUSHER, Terminal slam », *Litzic* (en ligne), Brèves (30 janvier 2020), <https://litzic.fr/breves/squarepusher-terminal-slam/> [accès le 25/08/2022].
- BREWER, Jenny, « Daito Manabe's latest Squarepusher video hacks all the ad space in Tokyo's Shibuya », *It's Nice That* (en ligne), News, 30 janvier 2020, <https://www.itsnicethat.com/news/daito-manabe-squarepusher-terminal-slam-music-video> [accès le 25/08/2022].
- BREWSTER, Bill, BROUGHTON, Frank, *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey*, Londres, Headline Book Publishing, 2013, p. 141-147.

- CHANTEPIE, Ghislain, « Terminal Slam, prophétie épileptique de Squarepusher », *Fip* (en ligne), 30 janvier 2020, <https://www.fip.fr/electro/terminal-slam-prophetie-epileptique-de-squarepusher-17576> [accès le 25/08/2022].
- CHRISTODOULOU, Chris, « Djs and the Aesthetics of Acceleration of Drum'n'Bass », in *DJ Culture in the Mix: Power, Technology and Social Change in Electronic Dance Music*, dir. Bernardo Attias, Anna Gavanas, Hilledonga Rietveld, Londres, Bloomsbury Publishing, 2013, p. 195-217.
- CHRISTODOULOU, Chris, « Darkcore: Dub's Dark Legacy in Drum 'n' Bass Culture », *DJ Dancecult : Journal of Electronic Dance Music Culture* (en ligne), VII, n° 2, 3 novembre 2015, <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/695/697> [accès le 25/08/2022].
- DAVIS, Erik, « Goldie: Timeless », *Spin Magazine* (Londres), XI, 1996, p. 81, <https://books.google.com/books?id=UPmf0Kr8tR0C&pg=PA81> [accès le 25/08/2022].
- DELFINO, Paola, « La pratique du sampling dans les musiques populaires urbaines », in *Quand l'enregistrement change la musique*, dir. Alessandro Arbo et Pierre-Emmanuel Lephay, Paris, Hermann, 2017, p. 131-152.
- Di ROSA, Marc, « Juan Atkins : la quête du futur », *Playlist Society* (en ligne), 5 mars 2015, <https://www.playlistociety.fr/2014/11/juan-atkins-la-quete-du-futur-part-1/120502/> [accès le 25/08/2022].

- FERRIGNO, Emily, « The Dark Side: representing science fiction in drum 'n' bass », *New Review of Film and Television Studies* (Royaume-Uni), 26 janvier 2011, IX, n° 1, p. 95-104.
- HARAWAY, Donna, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century », in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Londres, Free Association Books, 1985, p. 149-182.
- HESMONDHALGH, David, « The cultural politics of dance music », *Soundings: A journal of politics and culture* (en ligne), n° 5, 1997, p. 176.
- LAMM, Olivier, « Goldie, la joie de la jungle », *Libération* (Paris), 22 août 2021, https://www.liberation.fr/culture/musique/goldie-la-joie-de-la-jungle-20210822_AECBMWYNBFFBDPKEQWB6TZNUXU/ [accès le 25/08/2022].
- LLEDO, Eugène, « Jungle ou Drum and Bass », *Universalis*, <https://www.universalis.fr/encyclopedie/jungle-drum-and-bass/> [accès le 25/08/2022].
- McLEOD, Ken, « Space Oddities: Aliens, Futurism and Meaning in Popular Music », *Popular Music* (Cambridge), XXII, n° 3, 2003, p. 337–355, www.jstor.org/stable/3877579 [accès le 25/08/2022].
- McLUHAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, 1964.

- MELVILLE, Caspar, « Jungle » in *Bloomsbury Encyclopedia of Popular Music of the World*, Londres, Bloomsbury Academic, 2017, vol. 1, p. 427-431.

- MURPHY, Ben, « The return of jungle », *DJ Mag* (Royaume-Uni), 21 mars 2018, <https://djmag.com/content/return-jungle> [accès le 25/08/2022].

- NECTAX, « Modern Times – Nectax / Bandcamp », <https://nectax.bandcamp.com/track/modern-times> [accès le 25/08/2022].

- PEEL, Ian, « DJ [Disc jockey] », *Grove Dictionary of Music and Musicians* [en ligne], 2014, <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.A2256356> [accès le 25/08/2022].

- RABB, Johnny, « *Jungle/Drum'n'Bass for the acoustic drum set – A guide to applying today's electronic music to the drum set* », Warner Bros. Publication Inc., Pap/Com edition, 2002.

- READ, Chris, « Top 10 Iconic Drum & Bass / Jungle Breakbeats », *WhoSampled*, 2015, <https://www.whosampled.com/news/2015/03/05/top-10-iconic-drum-bass-jungle-breakbeats/> [accès le 25/08/2022].

- REYNOLDS, Simon, « Droids Twitching Again », *The Village Voice* (New York City), 7 septembre 2004, p. 104.

- ROBERTS, Joe, « Drum'n'Bass - How the veteran genre is still evolving : Eternal evolution: why drum'n'bass refuses to die », *RedBull* (en ligne), 11 décembre 2016, <https://www.redbull.com/gb-en/drum-and-bass-still-on-top> [accès le 25/08/2022].
- RUBBIN, Mark, « Techno, bon baisers du futur » (trad. de l'anglais par Benjamin Fau et Pauline Bruchet), dans *Modulations : une histoire de la musique électronique*, dir. SHAPIRO, Peter, Paris, Éditions Allia, 2000, p. 145.
- dir. SHAPIRO, Peter, *Modulations: A History of Electronic Music : Throbbing Words on Sound*, Caipirinha Productions Inc., 2000.
- TURNER, Ben, « Dance CDs of the year », *The Guardian* (Londres), 1er décembre 1995, p. 20.
- VIRILIO, Paul, *Cybermonde, la politique du pire, entretien avec Paul Virilio*, Paris, Éditions Textuel, 1996.
- Reinforced Records, « PARALLEL UNIVERSE - 4hero », 1994, <https://music.4hero.co.uk/album/parallel-universe> [accès le 25/08/2022].
- INSEE, « Internet », <https://www.insee.fr/fr/metadonnees/definition> [accès le 25/08/2022].
- WhoSampled, « Dave Wallace – Future Realities Part 2, <https://www.whosampled.com/Dave-Wallace/Future-Reality-Part-2/> [accès le 25/08/2022].
- WhoSampled, « Voyager's 'Hypersleep' sample of Carter Burke scene in Aliens »,

<https://www.whosampled.com/sample/854069/Voyager-Hypersleep-Aliens-Carter-Burke/>

[accès le 25/08/2022].

- WhoSampled, « Photek's 'U.F.O.' sample of Charles Halt, Monroe Nevilles, Bruce Englund and Bob Ball's 'The Halt Tape' », <https://www.whosampled.com/sample/439969/Photek-U.F.O.-Charles-Halt-Monroe-Nevilles-Bruce-Englund-Bob-Ball-The-Halt-Tape/> [accès le 25/08/2022].
- WhoSampled, « Shogun – Summer (Drum'n'Bass) », [https://www.whosampled.com/sample/3375/Shogun-\(Drum-%26-Bass\)-Summer-Lonnie-Liston-Smith-Space-Lady/](https://www.whosampled.com/sample/3375/Shogun-(Drum-%26-Bass)-Summer-Lonnie-Liston-Smith-Space-Lady/) [accès le 25/08/2022].
- Discogs, « Face Records », <https://www.discogs.com/label/11141-Face-Records> [accès le 25/08/2022].
- Discogs, « Photek – U.F.O. / Rings Around Saturn », <https://www.discogs.com/fr/release/310-Photek-UFO-Rings-Around-Saturn> [accès le 25/08/2022].
- Discogs, « Dave Wallace – Future Realities », <https://www.discogs.com/fr/release/119378-Dave-Wallace-Future-Realities> [accès le 25/08/2022].
- Discogs, « Various – Breakbeat Science », <https://www.discogs.com/fr/release/90237-Various-Breakbeat-Science> [accès le 25/08/2022].
- Discogs, « Peshay – Predator », <https://www.discogs.com/fr/release/5563-Peshay-Predator> [accès le 25/08/2022].

- Discogs, « The Planets », <https://www.discogs.com/fr/label/1550439-The-Planets> [accès le 25/08/2022].
- Wikipedia, « Amen Break », https://fr.wikipedia.org/wiki/Amen_break [accès le 25/08/2022].
- Wikipédia, « Asian Underground », https://en.wikipedia.org/wiki/Asian_Underground [accès le 25/08/2022].
- Wikipedia, « Hello Everything », https://en.wikipedia.org/wiki/Hello_Everything [accès le 25/08/2022].
- Wikipedia, « Techno », <https://fr.wikipedia.org/wiki/Techno> [accès le 25/08/2022].
- Wikipedia, « Zone 51 », https://fr.wikipedia.org/wiki/Zone_51 [accès le 25/08/2022].
- Rate Your Music, « Atmospheric Drum and Bass - Music genre », <https://rateyourmusic.com/genre/atmospheric-drum-and-bass/> [accès le 25/08/2022].

2) Études comportant des réflexions sociologiques et philosophiques sur l'avenir technologique et sur la vitesse dans notre société

- ROBINS, Kevin, WEBSTER Frank, *Times of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life*, London, Routledge, 1999.
- PAOLI, Stéphane, « Virilio, penser la vitesse », *Arte France*, La Générale de Production, 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=-zbdIFqbTnw> [accès le 25/08/2022].

Discographie sélective

- WINSTONS, The, « Amen, Brother », *Color Him Father / Amen, Brother*, Metromedia Records, 1969.
- BRU-C, P., Charlie, « Cardio », *Smile*, Bru-C Music Inc., 2020.
- CHAMELEON, The, « Links », Good Looking Records, 1995.
- BUKEM, LTJ, « Horizons (Instrumental Mix) », Looking Good Records, 1995.
- GOLDIE, « Inner City Life », *Timeless*, FFR - Full Frequency Range Recordings, 1995.
- APHEX TWIN, « Vordhosbn », *Drukqs*, Warp Records, 2001.

- ADAM F, « Circles », *Colours* , Positiva Records, 1997.
- SQUAREPUSHER, « Terminal Slam », Warp Records, 2020.
- BUKEM, LTJ, CONRAD, MC, *Progression Sessions I*, Good Looking Records, 1998.
- SENTINEL, The, « Pulse Of Life », Basement Records, 1994.
- *The History of Our World Part 1 : Breakbeat & Jungle Megamix*, compilation, Profile Records, 1994.
- TERADA, Soichi, *Sumo Jungle*, Far East Recordings, 1996.
- TABLA BEAT SCIENCE, *Tala Matrix*, Axiom, 2007.
- L'ONE, « The Return », Black Star Inc., 2017.
- TRICKY, *Pre-Millennium Tension*, Island Records, 1996.

Vidéographie sélective

- LEE, Iara, *Modulations: Cinema for the Ear*, Caipirinha Productions, 1998.
- « The History Of The Amen break » - Mixmag Originals, 23 octobre 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=FFKMtv8tU0U> [accès le 25/08/2022].
- « Modern Times LTJ Bukem Documentary 1996 - Jungle Drum & Bass Documentary » - Jungle Drum & Bass Documentary, 01 février 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=KrWvB6aiwFg> [accès le 27/08/2022]
- « That UK Sound - Roots Of UK Jungle Documentary » - Rub-A-Jungle, 29 mai 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=luSiEVZukug> [accès le 27/08/2022]
- PAOLI, Stéphane, « Virilio, penser la vitesse », *Arte France*, La Générale de Production, 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=-zbdIFqbTnw> [accès le 25/08/2022].
- « JOJO MAYER: D&B JUNGLE DRUMMING Showcase at the Sabian Booth », 3 juin 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=KYnsgaaDEFs> [accès le 25/08/2022].
- « Vordhosbn » - Aphex Twin, clip non officiel, 8 octobre 2012, <https://youtu.be/XYrQC-jWMFM> [accès le 25/08/2022].

- « Squarepusher - Beep Street » - Squarepusher, clip non officiel, 15 juin 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=x0tKmNndImE> [accès le 25/08/2022].
- « Inner City Life » - Goldie, clip officiel réalisé par Mike Liscombe en 1995, 18 mars 2018, <https://youtu.be/anQgfdZUkE> [accès le 25/08/2022].
- « Terminal Slam » – Squarepusher, clip officiel réalisé par Daito Manabe, 30 janvier 2020, <https://youtu.be/GlhV-OKHecl> [accès le 25/08/2022].
- « Sully “Blue” [Keysound Recordings] » - Sully, clip officiel réalisé par Michael James Lewis, 17 juin 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=4GNgjo6sjw> [accès le 25/08/2022].
- « The Samples of The Prisoners Of Technology », 17 novembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=4VXoCvv2Imw> [accès le 25/08/2022].
- « Ali G Indahouse - Wicked », 12 novembre 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=efgIm9YPZvE> [accès le 25/08/2022].

Table des illustrations

- Figure 1 - BREWSTER, Bill, BROUGHTON, Frank, *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey*, Londres, Headline Book Publishing, 2013, p. 481.
- Figure 2 – Wikipédia – Article « Amen Break ».
- Figures 3 et 4 - RABB, Johnny, « *Jungle/Drum'n'Bass for the acoustic drum set – A guide to applying today's electronic music to the drum set* », Warner Bros. Publication Inc., Pap/Com edition, 2002, p. 49.
- Figure 5 - Prospectus pour l'événement Accelerated Culture - Drum'n'Bass Awards 2002 – The People's Choice.
- Figure 6 - Capture d'écran de la publication Instagram de Goldie du 13/11/2021, <https://www.instagram.com/p/CWNL9mkhULp/> [accès le 25/08/2022].
- Figure 7 – *The History of Our World Part 1 : Breakbeat & Jungle Megamix*, compilation, Profile Records, 1994.
- Figure 8 – Logo du label discographique Face Records figurant sur une pochette vinyle.
- Figure 9 – Image de couverture du mini LP « Deep Cover » - The Guyver (Reinforced Records, 1995).

- Figure 10 – Image de couverture de *Meridian Response* - Phineus II (Green Bay Wax, 2019).
- Figure 11 – Image de couverture du CD *The 6th Session*– Dieselboy (Palm Pictures, 2000).
- Figure 12 – Image de couverture de *Outer Echo* - Blame (Good 2 Go Records, 2022).
- Figure 13 – Image de couverture cassette *Intelligent Jungle* – LTJ Bukem (Love of Life, 1995).
- Figure 14 – Illustration imprimée sur le disque vinyle *The Genesis Project EP*, Intense (Rugged Vinyl Records, 1994).
- Figure 15 – Illustration de la pochette du vinyle de *Lost In Space* (Lacerba, 1996).
- Figure 16 – Illustration de la pochette du vinyle de *Lost In Space* (Lacerba, 2000).
- Figure 17 – Image de couverture du CD *Breakbeat Science* (Volume, 1996).
- Figure 18 – Logo du label discographique Mutant Sound System.
- Figure 19 – Illustration de la pochette du vinyle : Marcus Intalex & Spirit, « Crackdown » (série 25 Years of Metalheadz, Metalheadz, 2021).
- Figure 20 – Image de couverture du titre : L'One, « The Return » (Black Star Inc., 2017).
- Figure 21 – Pochette du disque vinyle « The Predator », Peshay, Metalheadz, 1996.

Table des matières

Avant-propos : Ma première rencontre avec la drum'n'bass	p. 2
Introduction	p. 4
I) Une musique de machines, née grâce aux développement des outils technologiques	p. 7
1) <i>Jungle, les prémisses : échantillons, monnayage rythmique, illusion de la vitesse comme ingrédients constitutifs</i>	p. 7
2) <i>Drum'n'Bass, l'évolution : vers une culture et une esthétique de la vitesse à travers une course à l'innovation sonore et technologique</i>	p. 17
II. Un univers sonore avec la capacité de traduire la vitesse de notre société numérique, ainsi que son rapport aux machines ?	p. 27
1) <i>Rapide parallèle avec la techno, perçue comme futuriste ou comme une vision – neutre ou critique - d'une société industrielle</i>	p. 27
2) <i>La drum'n'bass comme représentation esthétique de la vitesse et de la dromologie de Paul Virilio</i>	p. 32
a) Présentation des principaux concepts énoncés par Virilio et leur lien avec la drum'n'bass	p. 32
b) Quelques exemples d'illustrations sonores et visuelles de ces concepts abstraits	p. 39
3) <i>Inner City Life : la drum'n'bass comme expression musicale liée à l'urbanisation</i>	p. 43

4) *Times of The Technoculture : Vers une accélération de la culture, des médias et des communications humaines* p. 51

III. La drum'n'bass : une prophétie sonore anticipatrice d'un avenir potentiel ? p. 59

1) « *Une musique d'avant-garde, en perpétuelle évolution* » p. 59

2) *L'anticipation du futur et l'appétence de la drum'n'bass pour la science-fiction* p. 66

a) Iconographies et identités visuelles dérivées de la science-fiction p. 68

b) Échantillons et titres : des références sonores et textuelles à la culture populaire de science-fiction p. 78

Conclusion p. 82

Annexes p. 83

Bibliographie p. 105

Études comportant des réflexions sociologiques et philosophiques sur l'avenir technologique et sur la vitesse dans notre société p. 111

Discographie sélective p. 112

Vidéographie sélective p. 113

Table des illustrations p. 115

Table des matières p. 117