

Électroniquoi? Chronique de la naissance d'une nouvelle constellation sonore

Ned Bouhalassa

Volume 13, Number 1, 2002

L'électroacoustique : à la croisée des chemins?

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/902262ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/902262ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

1183-1693 (print)

1488-9692 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bouhalassa, N. (2002). Électroniquoi? Chronique de la naissance d'une nouvelle constellation sonore. *Circuit*, 13(1), 27–34. <https://doi.org/10.7202/902262ar>

Article abstract

In this article, the author enumerates and defines a number of variants of what is generally called Techno music and the numerous expressions used to describe it. He deals with Ambient, IDM (Intelligent Dance Music), Jungle or Drum and Bass, Glitch and Microsound music, grouped together under the umbrella term Electronica, dwelling on certain key moments in the evolution of the genre while at the same time painting a portrait of the principal players who serve as the driving forces of a new current running parallel to electroacoustics.

Electroniquoi ?

Chronique de la naissance d'une nouvelle constellation sonore

Ned Bouhalassa

Un nouveau genre de musique électronique s'est développé depuis la sortie, en 1993, du numéro de *Circuit*¹ consacré à la musique électroacoustique. Ce genre rassemble des musiques électroniques contemplatives, dérangeantes, amusantes et abstraites. Les praticiens ont en commun la recherche d'un son nouveau à travers le détournement des règles de la musique sérieuse et la « décomposition » des musiques populaires. Dans cet article, je vais en premier lieu énumérer et définir certaines variantes de ce que l'on appelle généralement la musique techno. Les expressions utilisées pour les désigner sont nombreuses : je m'attarderai à la musique qui s'écoute au salon et pour laquelle je préconise l'emploi du terme *electronica*. Je m'arrêterai ensuite sur certains moments clés de l'évolution du genre, tout en dressant un portrait de ses principaux acteurs, véritables moteurs d'un nouveau courant parallèle à l'électroacoustique.

Pour plusieurs, même parmi les musiciens et compositeurs de musique contemporaine/électroacoustique, la musique techno se limite à de la musique pour danser et pour vendre des automobiles (comme on en retrouve si souvent dans les publicités télévisuelles). Il est vrai que, depuis que les corporations se sont approprié cette musique, on l'entend partout, même dans les congrès politiques. Néanmoins, il existe un monde inspiré de la musique populaire de danse qui est tout aussi avant-gardiste que celui de la musique savante. Les têtes d'affiches de ce courant viennent principalement d'Angleterre, d'Allemagne et des États-Unis. Des noyaux importants évoluent également au Japon, en Autriche, aux Pays-Bas, en Finlande et au Canada.

Le terme général *electronica* regroupe, entre autres, les musiques *ambient*, *IDM* (pour *intelligent dance music*), *jungle* ou *drum and bass*, *glitch*, *microsound*, *drone*. On trouve aussi des déformations de musiques plus connues, comme le *house* (cousin du disco), le *hip-hop* (souvent appelé le *rap*) et le *dub* (de la famille du *reggae*). Le détournement des musiques populaires constitue la force de l'*electronica* : on y

1. *Circuit*, vol. 4 n^{os} 1-2 «Électroacoustique-Québec : l'essor», Presses de l'Université de Montréal.

entend souvent les mêmes sons que dans la musique populaire, et les compositeurs ont le même souci de rendre le son avec force, de souligner son aspect physique, tout en essayant d'approfondir les possibilités de combinaisons et de variations par le traitement numérique, à la manière des électroacousticiens.

La musique *ambient*

Sans contredit, le père de la musique *ambient* est Brian Eno. Son disque de 1975, *Discreet Music*, a pavé la voie au genre. Il s'agit d'une musique qui s'écoute à faible volume, ou du moins, qui favorise la contemplation. En utilisant le délai (multiplication dans le temps) et la réinjection du son, les artistes de la musique *ambient* étirent autant leur matériaux sonores que leur canevas. Le début et la fin d'un son ou d'un geste sonore deviennent plus flous. Fluide, cette musique offre ainsi à l'auditeur la possibilité d'explorer sa perception du temps et de l'espace.

Il faudra dix ans avant qu'un autre Britannique décide de développer les possibilités de ce genre. Richard D. James, mieux connu sous le nom de Aphex Twin, fut l'un des premiers artistes « vedettes » de la musique *ambient*. Son disque, *Selected Ambient Works 1985-1992*, paraît en 1992 sur l'étiquette britannique Warp. Pendant six ans, James a travaillé seul dans son studio personnel et le succès commercial presque immédiat de son disque a convaincu toute une génération d'artistes qu'il était possible de faire carrière sans avoir recours au grand studio professionnel. Au cours de cette période, le compositeur avait créé des œuvres à partir de gammes étendues, de jeux de filtres, de rythmes et de fragments mélodiques noyés dans l'espace réverbérant. Fait intéressant à noter, contrairement à la musique de Eno, les pièces de Aphex Twin contiennent déjà quelque chose de dérangentant et d'obsédant. En dehors du salon, la musique *ambient* est surtout jouée dans des salles de repos *chill-out* lors des soirées raves. C'est là qu'après avoir dansé toute la nuit, les jeunes, dans un état de grande fatigue, se laissent bercer par une musique électronique évocatrice d'images, de lieux.

La *intelligent dance music*

C'est avec la parution, en 1993, de la compilation *Artificial Intelligence* (Warp) qu'est né le genre *IDM*. Entre autres pièces, on en retrouve de Richard D. James (sous le nom de Polygon Window), de Alex Patterson (membre du groupe britannique The Orb), du Néerlandais Speedy J (Jochem Paap) et du duo britannique

Autechre. Les textes du livret expliquent qu'il s'agit d'une musique électronique qui s'écoute, et non d'une musique pour danser ! Il est question d'émotion et d'atmosphère, non pas de machines. L'influence du groupe allemand Kraftwerk se fait entendre un peu partout, à travers des mélodies en arpèges, jouées à partir des synthétiseurs analogiques (prisés pour leurs sons), des boucles de boîtes à rythmes et des bribes de voix échantillonnées.

Le duo Autechre suivra une évolution semblable à celle de James : en effet, Sean Booth et Rob Brown signent avec Warp, composent d'abord une musique avec des mélodies « accrocheuses », deviennent rapidement des vedettes et empruntent une trajectoire de création qui les amènera à faire une musique difficile d'accès. Comme Aphex Twin, Autechre a influencé un nombre incalculable d'artistes. Leur musique est un mélange de trames rappelant la musique de film et de rythmes cassés, produits à l'aide de leurs propres logiciels. Certes, les temps forts de la métrique restent perceptibles et souvent le tempo demeure le même du début à la fin d'une pièce, mais on note une grande générosité et beaucoup d'invention dans le choix et le mélange des timbres. Leur disque le plus important, sorti au milieu des années 1990, est sans aucun doute *Tri Repetae*. Au même moment, la musique d'Autechre et d'Aphex Twin devient de plus en plus sombre et bruyante ; les deux groupes s'éloignent ainsi de la musique *ambient*, qu'ils avaient contribué à créer, pour établir les caractéristiques du genre *IDM*.

Le *drum and bass*

En 1993, une nouvelle musique commence à se faire entendre dans les clubs et dans les radios pirates de Londres : le *jungle*. Né du mélange de rythmes funky accélérés et d'une ligne de basse synthétisée à la moitié du tempo, le *jungle* offre un pendant aux rythmes plus lents et répétitifs de la musique de danse. À la radio, cette musique est appréciée par la communauté noire de Londres. Les DJ (*disc jockeys*) se servent en effet de pièces instrumentales hip-hop et funky comme toiles de fond aux annonces communautaires. Comme ces pièces ne contiennent pas d'éléments vocaux, ils se permettent d'en accélérer le déroulement pour rendre leurs annonces plus excitantes. Bientôt, les musiciens londoniens qui écoutent les radios pirates essaient de reproduire le *jungle*, que l'on appellera aussi *drum and bass*. Dans les meilleurs exemples du genre, on observera avec quelle virtuosité les rythmes syncopés sont programmés. Il est évident qu'aucun batteur ne pourrait suivre la cadence imposée par cette musique assistée par ordinateur. Les basses offrent un contrepoids aux rythmes, elles sont pesantes et frappent le corps de plein fouet, surtout lors d'une écoute en club. Trois ans plus tard, le *drum and bass* deviendra de plus en plus populaire outre-mer ; des musiciens anglais tels [T]

Bukem, Goldie et Photek vendront des milliers de disques dans le monde en ajoutant des éléments de jazz et de soul aux rythmes de plus en plus rapides. Cependant, avec le temps, le résultat se fera sérieux et prévisible.

Heureusement, trois ans après sa naissance, le *drum and bass* influencera les œuvres d'artistes subversifs comme les Britanniques Aphex Twin, Autechre, Squarepusher (Tom Jenkinson), Plug (Luke Vibert) et le duo allemand Mouse On Mars (Jan St Werner et Andi Toma). Comme leur ami Richard D. James, Tom Jenkinson et Luke Vibert sont des maniaques de la programmation de rythmes et de l'utilisation de synthétiseurs bas de gamme. Ce qui est étonnant chez ces artistes, c'est leur manque d'intérêt pour l'analyse de leur travail. Ils se laissent inspirer par la découverte d'un nouveau disque, d'un nouveau logiciel ou d'un nouvel instrument. Vibert ajoute à sa musique une touche d'humour, avec des échantillons de vieux disques d'Yves Montand, de dialogues de films de série B et de disques des années 1950, tandis que Jenkinson réalise des pièces qui mettent en valeur son jeu adroit à la basse électrique et qui rappellent un certain Jaco Pastorius. Werner et Toma de Mouse On Mars (Cologne) proposent des œuvres qui se déconstruisent sans cesse et qui pourraient servir de trame sonore à une bande dessinée tordue. Ils se servent du rythme syncopé du *jungle* comme moteur pour propulser leurs improvisations de montages et de traitements électroniques. Comme Vibert, ils ne craignent pas d'intégrer l'humour à leurs compositions : on y entend des bribes de mélodies qui ressemblent aux sons de jeux vidéo, des échantillons de voix transposées à l'extrême, etc. Mais il ne faut pas croire qu'ils ne prennent pas leur travail au sérieux :

Our music is about research, in all kinds of directions... we really like the moment of working with the equipment; it's like playing around, finding things, and new things coming out... it's much more heading forward than trying to preserve something.

Jan St Werner, *The Wire*, n° 130, décembre 1994.

L'influence de l'humour intelligent de Mouse On Mars se fait sentir aujourd'hui dans les œuvres d'artistes américains comme Matmos, Kid 606 et Blechtum from Blechdom.

Le glitch

L'utilisation de l'ordinateur dans la composition musicale permet d'entrer dans le détail du son, comme si on travaillait avec une loupe. Il offre aussi la possibilité d'amplifier les parasites et les problèmes techniques qui se glissent lors d'un enregistrement afin de les éliminer — c'est du moins ce à quoi sont destinés les logiciels de montage du son. Toute une génération de musiciens a décidé de

recupérer ces déchets et de s'approprier les erreurs techniques. En fait, les artistes *glitch* ne se limitent pas aux erreurs fortuites, ils s'amusent également à égratigner les disques vinyles, à dessiner sur les disques compacts, à enregistrer les bruits des disques durs, à faire en quelque sorte chanter le bruit. Parmi les artistes qui ont marqué ce genre, nommons le duo finlandais Pan Sonic (Mika Vainio et Ilpo Väisänen), les Allemands Oval (Markus Popp), Thomas Brinkmann et Carsten Nicolai, l'Autrichien Pita (Peter Rehberg), le Japonais Ryoji Ikeda.

Les membres de Pan Sonic se disent influencés tout autant par Pierre Henry que par les groupes industriels Throbbing Gristle et Einstürzende Neubaten. Leur musique utilise les sons extrêmes du registre des fréquences : les graves et les aigus. Maniaques du son qui enveloppe, qui se capte par le corps, on raconte qu'ils se sont déjà enfermés une journée entière dans une pièce où étaient diffusées des fréquences ultra-graves à 130 décibels. Leur musique traduit aussi un intérêt pour l'espace ; ainsi, ils se servent de sons aigus de courte durée pour permettre aux auditeurs de percevoir l'espace d'une salle. Pan Sonic joue aussi avec l'espace intérieur (enregistré), rendant celui-ci élastique grâce la réverbération numérique. Les choix de timbres sont aussi extrêmes, allant de l'onde sinusoïdale au bruit blanc. La répétition rythmique est souvent présente, mais les musiciens du groupe font également appel au montage, procédé caractéristique de la musique concrète. Leur premier disque, *Vakio*, constitue un classique du genre.

Plusieurs artistes de style *glitch* s'inspirent directement des sons issus de l'environnement numérique et puisent leur matériau dans la technologie contemporaine : ils enregistrent et déconstruisent les bruits d'ordinateurs, de lecteurs de disques compacts, de télécopieurs, de modems, etc. C'est le cas des œuvres de Markus Popp (Oval). Avec ses plages qui sautent — un peu à la manière des sillons en boucle des premières pièces de Pierre Schaeffer et de Pierre Henry — son premier disque *Systemisch* (1994) sonne de prime abord comme une erreur de fabrication. En approfondissant son écoute, l'auditeur y découvre cependant les voix troublantes des machines, le chant des algorithmes. En mélangeant des bruits en boucle, qui sont en fait des échantillons de disques compacts (objets) trouvés et rendus méconnaissables, Popp réussit à créer des mélodies obsédantes et des pièces mélancoliques. Son travail sur les timbres est abrasif, tout est grisaille et rouille.

Autre artisan du *glitch*, Thomas Brinkmann s'est également fait connaître par ses interventions physiques sur le son, mais, à la différence de Markus Popp, il travaille à partir de disques noirs. En 1996, il découvre la série de disques *Concept 1*, du Canadien Richie Hawtin. Cette musique, toute en subtilité, véritable étendard du courant minimaliste, l'a incité à poursuivre une exploration qu'il avait commencée plus tôt dans sa carrière : il trace des lignes sur les disques à l'aide d'un rasoir pour créer des rythmes qu'il traite par la suite. À l'aide d'un tourne-disque à deux bras et de la technique de la variation de vitesse, il transforme la musique de Hawtin, permettant ainsi à l'auditeur d'y découvrir une autre dimension, un monde secret.

Pita (Peter Rehberg) représente bien le son de l'étiquette autrichienne Mego. Son disque *Seven Tons For Free* mélange le minimalisme d'un Hawtin avec l'esthétique de Markus Popp. On y entend des rythmes faits de bruits filtrés qui semblent improvisés et des restes d'enregistrement dégradés qui n'offrent que du grain à l'écoute. Admirateur du musicien japonais Merzbow (Masami Akita), il partage avec lui le goût pour le son brut, auquel il ajoute des sons de synthèse modulés jusqu'à la distorsion, pour produire ainsi des ambiances qui évoquent des trames de films noirs.

Comme un grand nombre d'artistes du genre *glitch*, Carsten Nicolai est avant tout un artiste visuel qui se spécialise dans la création d'installations. Ses œuvres ont été exposées dans des musées prestigieux tels le Guggenheim et le Musée d'art contemporain de Tokyo. Enregistrant sous le nom de Noto, il réalise des œuvres conceptuelles qui se distinguent de celles de ses contemporains par leur précision et leur apparente simplicité. Il est fasciné par le son en boucle, la répétition, les parasites et les erreurs. Une de ses pièces, intitulée « * », est formée en grande partie de courts mouvements de moins d'une minute qui sont destinés à être diffusés dans un aéroport, dans une gare ou à la radio ; le matériau sonore est constitué par des sons de synthèse qui rappellent le chant des oiseaux et des insectes. Ne craignant pas de faire danser son public, Nicolai incorpore aussi avec beaucoup de subtilité des rythmes syncopés.

Bien qu'il fasse partie de la catégorie des compositeurs *glitch*, Ryoji Ikeda n'utilise pas les « erreurs techniques » ; la justesse de ses gestes témoigne d'une sensibilité exceptionnelle. Sa palette sonore se résume à l'onde sinusoïdale et au bruit blanc ; en variant la hauteur du première et le spectre de la deuxième, il arrive à générer assez de matière pour des heures de musique. La force de son écriture tient à la simplicité de la forme et du contrepoint spatial (il y a peu de surprises dans l'évolution d'une pièce d'Ikeda) ainsi qu'à sa maîtrise du rythme. À l'écoute d'une pièce comme *Matrix*, il est déroutant de se sentir entraîné à danser par des sons aussi purs. Ikeda s'intéresse aussi à la perception sonore et invite les auditeurs à se promener dans le lieu (chambre ou salle) où est diffusée sa musique, afin de modifier leur écoute.

Le *microsound*

L'infiniment petit, le son doux, le silence, le temps — voici quelques-uns des sujets préférés des artistes qui font du *microsound*. L'Allemand Bernhard Günter, avec le disque *Un peu de neige salie*, a inauguré le genre en 1993. Après s'être frotté à la musique contemporaine instrumentale (Ircam), cet admirateur de Boulez et de Feldman compose des pièces à partir d'échantillons de sons courts et doux qu'il monte avec une simple lutherie numérique (DAT, échantillonneur). Ses œuvres,

lentes et austères, promènent l'auditeur dans un monde qui s'apparente aux haïkus, poèmes zen qu'il se plaît à écrire. Comme de nombreux artistes nommés dans cet article, Günter a fondé sa propre maison d'édition, Trente oiseaux.

L'œuvre de l'Espagnol Francisco Lopez est beaucoup plus contrastée. Compositeur prolifique avec plus de 130 pièces à son actif, Lopez explore les limites du silence et du son impénétrable qui nous enveloppe par sa masse. En fait, son travail touche autant l'aspect microscopique que macroscopique. Professeur d'écologie, il effectue des prises de son un peu partout dans le monde. Il transforme ses enregistrements en textures abstraites qu'il mélange afin de former des masses sonores. Monteur habile, il est maître dans la coupe franche surprenante, passant du très fort au très doux, laissant l'auditeur déconcerté. Parmi ses œuvres marquantes, mentionnons *Untitled 89*, *Warszawa Restaurant*, et *Belle Confusion 969*.

De l'autre côté de l'Atlantique, les Américains Richard Chartier et Taylor Deupree façonnent eux aussi depuis plusieurs années des œuvres qu'on pourrait qualifier d'ultraminimalistes. Comme Lopez, Chartier explore les extrêmes, mais, dans son cas, il s'agit des sons graves et aigus. Une diffusion de sa musique sur des enceintes de mauvaise qualité risque de ne rien laisser passer. Même si certaines de ses pièces ressemblent à une symphonie de grillons et autres insectes, avec un contrepoint rythmique et spatial, il n'y a aucune volonté de représenter le monde naturel. D'autres pièces s'articulent principalement autour du silence. Avec des titres comme *Varied*, *Series*, *Post-Fabricated*, l'œuvre de Chartier est très abstraite.

Chez Deupree, les objets sonores, aussi minuscules que ceux de son compatriote, se dévoilent à l'intérieur d'un canevas minimaliste. Quand il intègre des prises de sons urbains, comme dans la pièce, *Tower of Winds*, celles-ci sont découpées en petits morceaux, en grains. À Brooklin, en 1997, il a fondé l'étiquette 12k, afin de mieux faire connaître le nouveau genre qu'il nomma *microscopic sound*.

De la musique *ambient* au *glitch*, du *drum and bass* au *microsound*, l'*électronica* est animée d'une souplesse et d'une soif d'invention qui font défaut à de nombreuses musiques contemporaines. Vers quoi évoluera ce nouvel univers sonore ? Peut-être qu'une partie de la réponse se trouve dans le nouveau disque du duo *Mouse On Mars*, *Idiology*, dans lequel se mêlent non seulement tous les genres de l'*électronica*, mais aussi des enregistrements d'un ensemble de musique de chambre jouant des extraits de musique actuelle, saupoudrés de paroles de chansons populaires. Bienvenue dans le monde éclaté du futur de la musique électroacousmatique.

Ressources

Brinkmann et Concept 1 96 :VR : <http://m-nus.com/projects/concept/96vr.html>

Richard Chartier : <http://www.3particles.com/>

Taylor Deupree : <http://www.12k.com/>

Bernhard Günter : <http://www.bernhardguenter.net>

Ryoji Ikeda : <http://www.brainwashed.com/ryoji/menu.html>

Francisco Lopez : <http://www.franciscolopez.net/>

Mouse On Mars : <http://www.mouseonmars.com/index2.php3>

Carsten Nicolai : <http://www.raster-noton.de/>

Pan Sonic : <http://www.phinnweb.com/panasonic/>

Warp (étiquette des Autechre, Aphex Twin, Squarepusher) :
<http://www.warprecords.com/>

Excellente série d'entrevues anglaises autour du thème du minimalisme électronique :
http://www.urbansounds.com/us_current/thumbnaill/

Magazine Internet avec des comptes rendus de grande qualité :
<http://www.incursion.org/>

Meilleure source d'informations sur le *drum and bass* :
<http://www.breakbeat.co.uk/home.html/>

Extraits de pièces d'*electronica* :
<http://is.gseis.ucla.edu/impact/f01/Papers/Hildebrand/glitch.htm>