

Rencontres entre genres musicaux et mouvements graphiques. L'exemple de la scène rap francophone souterraine.

Introduction

La relation entre art musical et art graphique est la source de nombreuses recherches et ouvrages théoriques, cherchant à comprendre comment le visuel et le sonore interagissent, se complètent, fusionnent. Le chercheur Jean-Yves Bosseur a ainsi étudié cette relation en détail au cours de deux ouvrages : *Le sonore et le visuel, Interactions musique/arts plastiques aujourd'hui* en 1992, et *Musique et arts plastiques, Interactions aux XXe et XXIe siècles* en 2015. Dans le premier, Bosseur écrivait déjà ceci : "les tentatives d'échange, voire d'osmose entre les domaines du visuel et du sonore n'ont cessé, à notre époque, de se ramifier et se diversifier"^[1]. Ces ouvrages mettent cependant l'accent sur la partie artistique issue de cette rencontre, celle qui vise à pousser toujours plus loin une hybridation des médiums, "qui [joue] délibérément sur le paradoxe que suppose toute ambition de classification"^[2]. Même au sein du design graphique, qui sera notre champ d'analyse pourtant peu évoqué par Bosseur, on retrouve ce genre de projet ambitieux. Il ne sera pas ici question d'analyser ces derniers, ni comment les designer·euses explorent cette relation au travers de projets expérimentaux. Nous nous intéresserons plutôt à la manière dont design graphique et musique collaborent et prennent place dans un contexte bien réel de commande et d'existence dans un écosystème bouillonnant.

En effet, notre corpus se centrera autour d'une scène musicale particulièrement active, où le design graphique prend une place particulièrement importante : la scène rap souterraine francophone. Les contours de ce corpus sont en réalité très vagues et difficiles à définir : quelles sont les limites de l'"underground" ? Qu'est ce qui fait que les artistes choisi·es s'inscrivent dans ce contexte ? Enregistrer ses morceaux en studio plutôt que dans sa chambre invalide-t'il ce rejet de l'industrie ? D'un autre côté, underground veut-il dire que la diffusion des morceaux est peu importante ? Le design graphique intervient-il dans cette phase de médiatisation, de partage des contenus créés au départ dans des espaces privés ? J'ai choisi de porter mon attention sur ces jeunes rappeur·euses étant rentré·es dans le milieu par passion, où l'accès aux moyens d'enregistrement et de publication grandissant les incite à travailler depuis chez eux, dans des chambres, des caves, des appartements. L'esthétique *homemade* est intimement liée à l'underground, qui s'éloigne des moyens traditionnels de production de musique. De plus, ces nouveaux acteurs semblent désireux d'apporter leur touche personnelle à un univers musical de plus en plus polyvalent depuis 2015. La scène souterraine francophone se caractérise donc par sa capacité à pousser les limites du rap de plus en plus loin, notamment par le biais des nouvelles technologies numériques. Cela résulte en une explosion de sous-genres, floutant les frontières avec les autres styles de musique.

Lorsque l'on évoque cette scène underground et son rapport avec les technologies numériques, trois notions peuvent y être associées, définies par Pascal Plantard : braconnage, bricolage et butinage. À l'origine utilisées pour discuter des technologies numériques, ces trois comportements s'appliquent en réalité très bien au milieu underground, si l'on définit plus précisément ces termes. Braconner se réfère ainsi à la façon dont les usagers détournent les outils à leur disposition pour s'extraire des carcans prévus et trouver de nouvelles façons d'utiliser ces outils. Le bricolage a déjà sa définition très claire par Plantard, c'est "l'art de faire avec ce que l'on a. C'est exécuter un grand nombre de tâches diversifiées dans un univers instrumental clos, avec un ensemble fini d'outils et de matériaux pour réaliser un projet déterminé". Ce bricolage est ainsi instinctivement pratiqué par tous les usagers de technologies numériques selon Plantard. Enfin, butiner, c'est prendre inspiration dans diverses cultures et univers créatifs pour s'en approprier les imaginaires. Il s'agit ici d'une définition retravaillée par rapport à celle de Plantard, plus pragmatique, mais qui s'applique ainsi à la façon dont les créateur·ices trouvent l'inspiration pour faire évoluer leurs esthétiques. À partir de ces trois notions, nous pourrions analyser avec plus de précision la façon dont les artistes et designer·euses s'approprient de nouvelles inspirations, esthétiques, technologies, et construisent de nouveaux imaginaires. Braconnage, bricolage et butinage seront mentionnés puis explicités dans les parties suivantes, en fonction des usages de chaque sous-genre. La présence de l'esthétique *homemade* dans les milieux créatifs analysés est essentielle, puisque c'est elle qui permet de rattacher la scène rap underground à ces notions.

Ce choix de corpus très spécifique est justifié par plusieurs raisons. D'abord, ce lien très fort présent entre les designer·euses de la nouvelle génération et les rappeur·euses, explicable par la forte démocratisation du rap depuis plus d'une décennie maintenant, poussant les jeunes générations issues de formations graphiques à se joindre aux artistes émergent·es. Ensuite, la très forte activité et la grande diversité de propositions actuelles, également dues à cette démocratisation, mais aussi à l'arrivée de technologies numériques facilitant toujours plus la création et la mise en ligne de musique. Bosseur évoque d'ailleurs parfaitement l'impact de celles-ci sur la création musicale : "Un objet sonore est envisagé sous le double aspect de son apparence visuelle et de ses conséquences acoustiques. Les nouvelles technologies elles-mêmes se situent au croisement de différents modes d'expression."^[3]. Cette citation résume l'importance des nouvelles technologies dans la création graphique comme musicale. La création à travers une interface informatique invite déjà à penser la musique visuellement : les ondes sonores sont retranscrites par des spectres audios, les *plugins* soignent leur interface et illustrent visuellement leur impact sur le signal sonore. Au-delà de la conception musicale, ces nouvelles technologies sont aussi omniprésentes lors de la diffusion. Le biais des réseaux sociaux étant aujourd'hui le canal de diffusion privilégié par les artistes underground, l'association d'images à leur musique se fait d'elle-même. Une musique doit impérativement être associée à un contenu visuel avant d'être postée, forgeant une idée que son et image deviennent indissociables.

Au sein de cet écosystème, le lien entre musique et design se fait souvent du premier vers le deuxième. Cette mise en images intervient majoritairement à la fin du processus créatif, et les designer·euses graphiques sont le plus souvent invité·es à réaliser des pochettes.

D'autres cas de projets existent aussi, qu'il s'agisse d'affiches de concerts, de soirées ou de festivals, de titres typographiques, de clips, de visualisers... Dans tous les cas, cette relation de l'un vers l'autre implique que le design graphique intervient pour donner une représentation de l'oeuvre musicale, pour participer à sa présentation au public et la rendre cohérente, de l'objet musical à toute la communication qui l'accompagne. Ces associations fréquentes entre rappeur·euses et designer·euses dans les mêmes microcosmes contribuent à développer des esthétiques, qui à leur tour prennent plus d'ampleur et évoluent en sous-genres. Ces propagations et évolutions d'esthétiques peuvent se rapporter à la notion de rhizome, définie par les philosophes français Gilles Deleuze et Félix Guattari. Dans cette théorie, l'organisation et la division des branchements n'obéit à aucune hiérarchie, et chaque élément peut en influencer un autre, créant un nouvel embranchement. Selon ce principe, il est possible d'établir une cartographie subjective de cette scène souterraine. Les albums, singles, EP y sont représentés par leurs pochettes et regroupés en fonction de leurs affinités musicales, de leurs influences, formant des sortes de sous-genres qui n'en sont en réalité pas vraiment. Ceux-ci forment des masses cohérentes, mais ne sont pas cloisonnés entre eux : il y a des porosités, et des artistes ou des projets peuvent former des ponts entre deux styles différents. D'autres se situent plus en marge, signe d'un détachement particulièrement marqué par rapport à ce qui se produit actuellement. Notre analyse se portera donc sur cette cartographie, classification non-exhaustive du rap underground et de tous les sous-genres qui en résultent. Nous pourrions parcourir la carte et nous servir des esthétiques comme une sorte de plan fluide, évolutif. Au-delà de ces observations, cette carte servira à analyser comment et pourquoi le design graphique et la musique interagissent dans chaque sous-genre. Si cette rencontre contribue à la création et au développement d'esthétiques, quelles possibilités d'avenir s'offrent à elles au milieu d'une scène déjà surchargée de nouvelles propositions ?

(pas sûr de la problématique ? très large et s'éloigne du sujet principal : analyse de la relation musique/graphisme ?)

I) Rimes et peinture : faire évoluer des esthétiques existantes

Notre entrée dans cette cartographie du rap underground se fait par la partie gauche, celle qui pose des bases encore proches du hip-hop comme il se définit dans l'inconscient collectif. Du côté musical, cela implique des percussions dominantes, formant une boucle sur laquelle l'artiste peut venir déployer sa technique lyrique. Si les rythmiques, les thèmes, et la façon de les aborder ont évolué au cours des dernières décennies, l'essence reste la même. Dans cette partie du rap, l'accent est mis sur les paroles, les rimes, et le sens. Pour plonger un peu plus précisément dans ce qui fait de ces artistes des héritiers du hip-hop, le plus parlant est de s'attarder sur les rythmiques utilisées (**=le faire en annexes ?**).

Jusqu'à dans les années 2010, le *boom-bap* dominait le paysage du rap. Son BPM lent permettait de former des phrases longues, complexes, et les rappeur·euses s'attardaient particulièrement sur leurs textes. Vers 2012, l'explosion de la trap chamboule le paysage, avec ses BPM beaucoup plus rapides. Les percussions utilisées sont aussi plus variées, et

ont des sonorités très numériques. En effet, celles-ci ci sont désormais produites en majorité sur les nouveaux logiciels de composition : les stations audionumériques (DAW), comme FL Studio, Ableton, Pro Tools... En même temps que s'opère ce glissement vers la trap, les textes des rappeur·euses évoluent, influencés par la trap américaine aux propos souvent violents sur les armes et la drogue (sujets déjà présents auparavant, mais beaucoup moins mis en avant). Ce n'est qu'après quelques années d'expérimentations musicales et l'arrivée d'une nouvelle génération, après 2015, que la trap se diversifie progressivement et perd sa connotation violente. Celle-ci devient alors définitivement la norme dans le rap, et prend de multiples facettes : elle peut désormais se faire mélancolique, associée à du chant, ou simplement servir de base pour qu'un·e rappeur·euse expose sa technique, remplaçant plus ou moins le boom-bap. Les rythmiques présentes dans la trap sont également très diverses, ce qui en fait un genre difficile à cloisonner. Le boom-bap est de son côté instantanément reconnaissable et qualifiable comme tel.

Ici, même sur des instrumentales trap, l'importance des paroles domine. Le chant, notamment sur les refrains, peut aider à diversifier les morceaux, mais il ne se substitue pas au fond qui prime. Si la trap reste aujourd'hui le choix de coeur pour la majorité des morceaux, on retrouve tout de même suffisamment de titres boom-bap pour considérer cette partie de la carte comme un héritage direct du hip-hop.

Du côté graphique, la corrélation se fait en réalité d'elle-même. Après avoir regroupé les projets, on observe sur la carte une domination impressionnante de pochettes utilisant les arts plastiques dits classiques. La peinture s'impose comme une incontournable, présente sur une bonne dizaine de pochettes, mais des subtilités viennent s'ajouter au corpus : des collages comme sur la pochette de *GOLDMAKER* d'Ajna, de la linogravure sur *3ème cycle* de Hjeunecrack, ou même de la couture sur *XIII* et *Brûler la maison* d'Asinine. L'illustration se fait ici tangible, avec des matériaux réels, comme pour faire appel à une époque où la matérialité dominait. Le graphisme est utilisé comme sorte d'ancre au réel, pour signaler que ce rap ne se noie pas encore totalement dans l'usage du numérique. Au-delà de sa caractéristique matérielle, l'illustration sur ces pochettes se montre souvent figurative. Les pochettes dépeignent des scènes, des personnages, des éléments renvoyant au contenu de la musique. L'illustration fait souvent le choix de s'appuyer sur le contenu textuel du projet, puisque celui-ci prévaut. On retrouve ainsi très explicitement une jungle illustrée à la manière du Douanier Rousseau sur la pochette de *Jungle des illusions vol.1* de Jungle Jack, ou un cavalier sans tête référencé plusieurs fois dans les titres de *omar chappier* de Mairo. Même lorsque la pochette n'illustre pas explicitement le projet, certains artistes font tout de même le choix de peindre leur pochette. Keroue réalisera ainsi lui-même les pochettes de Candela et Eckmühl, empruntant au cubisme et à Basquiat pour donner à ses deux EPs des esthétiques abstraites, non figuratives. Ainsi, de la même façon que la peinture dût se réinventer à l'arrivée de la photographie, cette frange du rap trouve le moyen de faire évoluer sa musique au milieu d'une époque mettant en avant des sonorités numériques, électroniques. Il ne s'agit pas de suivre le progrès pour en faire une tendance, mais bien de perfectionner ce qui existe déjà pour le faire correspondre à l'époque. Peut-être peut-on y voir une sorte de prise de position : les rappeur·euses sont conscient·es de l'époque qui les entoure, et des évolutions technologiques, donc musicales et graphiques qu'elle entraîne.

Revendiquer un rap lyrique, et l'associer aux arts plastiques ce n'est pas un refus ni un rejet de l'innovation, mais un hommage qui ravive la flamme du tangible, du réel.

Au-delà de cette esthétique plastique, on retrouve dans cette partie de la carte une pratique commune et prononcée du braconnage, au sens où l'entend Pascal Plantard, notamment par la pratique du sample qui sera détaillée plus tard. Ce braconnage est en réalité pratiqué par toute la scène underground, où les artistes trouvent des moyens détournés d'accéder aux outils numériques qui sont désormais nécessaires pour créer leur musique, leurs pochettes, leurs affiches. Ainsi, les logiciels crackés sont légion, d'abord par manque de budget mais plus subtilement par revendication. Michel de Certeau, ayant inspiré à Plantard sa notion de braconnage, parlait déjà en 1980 de « micro-résistances », des pratiques quotidiennes et individuelles qui constituent un moyen de s'échapper de son rôle de simple consommateur. Ces résistances se manifestent au travers d'une « créativité cachée dans un enchevêtrement de ruses silencieuses et subtiles, efficaces, par lesquelles chacun s'invente une manière propre de cheminer à travers la forêt des produits imposés »^[4]. Travailler avec un logiciel cracké, que ce soit un DAW ou la suite Adobe, c'est refuser la domination monétaire des outils qui forment la norme créative. Malgré cela, les artistes continuent à utiliser ces logiciels, ce qui constitue en soi un paradoxe. Des piques sont ainsi souvent lancées par les rappeur·euses, soulignant l'absurdité de créer la musique qui les fait vivre sur des logiciels propriétaires piratés : "Ableton cracké, ils devraient m'offrir la licence.", Hjeunecrack, *Catenaccio*, 2024.

Comme évoqué précédemment, ce braconnage intervient particulièrement dans cette partie de la carte du fait de l'héritage musical revendiqué par les artistes. Le sample est en effet un procédé de création musical utilisé depuis les origines du hip-hop, et reste toujours très présent encore aujourd'hui dans le rap. Sampler consiste à extraire quelques mesures d'un morceau déjà existant puis les retravailler, les découper, les réagencer, les boucler, pour qu'au final en ressorte une nouvelle oeuvre, dans le cas du rap une instrumentale. La légitimité du sample, la question des droits d'auteur que cet emprunt soulève, ainsi que la valeur créative de s'appuyer sur une mélodie déjà existante sont des débats infinis tenus depuis des décennies. Les rappeur·euses ne s'encombrent pas de telles questions philosophiques, et se considèrent dans leur droit de créer à partir de tout ce qui existe, de la même manière que des cubistes inventèrent les collages, ou que le pop-art réutilisa des objets graphiques populaires. Ce braconnage sert encore une fois un double propos, celui de la liberté créative, mais aussi une position politique. Comme le soulignent Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours dans leur ouvrage dédié *Monter Sampler : L'échantillonnage généralisé*, l'ère du numérique donne un nouveau sens à l'acte de sampler : " la dématérialisation des supports, l'absence de déperdition de qualité entre original et copie mettent en crise leur statut respectif. (...) La reproduction libre et fidèle induit une circulation des oeuvres qui échappe à l'industrie". Cette dernière est ici sous entendue capitaliste et désireuse de garder la main mise sur les oeuvres qui ne sont pour elle que potentielle source de revenus financiers. "Pour [l'industrie], reproduire, télécharger sont des actes de piraterie quand ils ne sont pas accompagnés d'une redevance. Au travers des outils de reproduction et de diffusion se dégagent des zones de libre échange, qui échappent pour le moment aux lois de la performance économique."^[5]. Sampler, braconner, c'est donc

s'opposer à l'idée que chaque oeuvre est un objet fini, cloisonné. Réutiliser un morceau, comme faire un collage à partir de photos ou de tableaux permet aux artistes d'invoquer un imaginaire, de faire référence, de raconter une histoire sans même mettre de mots dessus. Lorsque Mairo sample la boucle de piano du morceau *Intro* du duo légendaire Ärsenik, il s'agit d'un véritable hommage. Le duo est en effet source d'inspiration pour beaucoup de rappeur-euses encore aujourd'hui, notamment grâce à leur album phare sorti en 1998, *Quelques gouttes suffisent...*^[6] La citation prend encore plus de sens en la plaçant dans le morceau introduisant son l'EP *omar chappier, La mouche*^[7]. Mairo revendique d'ailleurs explicitement son inspiration dans un autre morceau : "J'écoute Lino, Calbo et Nakk" (*Catenaccio*, 2024), les deux premiers rappeurs formant le duo Ärsenik. John Oswald, un compositeur pratiquant le sample depuis son enfance, résume cet état d'esprit : "les samples ne remplaceront jamais le piano. Ils ne font que le rappeler. Le sample met davantage en valeur la musique originale qu'il ne la détériore". Le compositeur va même plus loin, et rejoint Beauvais et Bouhours dans leur vision de l'industrie artistique à l'ère des technologies numériques : "Il est inutile de tenter de passer par l'étroite fenêtre du Copyright, alors que la porte est grande ouverte. Si vous samplez, créditez. Et si vous avez été samplé, dites-vous que c'est un honneur."^[8]

Ainsi, par l'inspiration et le braconnage d'esthétiques déjà existantes, les artistes de ce courant construisent leur musique comme une sorte d'hommage à leur culture. Cela n'est cependant pas leur seul objectif, puisqu'ils participent à faire évoluer cette dernière. Les nouvelles rythmiques des instrumentales, l'imagerie, sont par exemple absentes des classiques du hip-hop, et sont donc des constructions artistiques datant de cette nouvelle génération. L'association entre graphisme et rap a ici contribué à faire évoluer cette frange du rap.

-aparté rap introspectif/mélancolique/intime : dérivé de ce rap lyrique qui donne à voir plus de vulnérabilité. Le côté graphique suite : moins d'arts plastiques, bcp de photo (prises sur le vif = moment de vie, intimité contrairement aux artistes qui s'effacent des pochettes dans les projets cités précédemment), graphisme discret

II) Personnification et egotrip, la trap tape-à-l'oeil

III) Musiques électroniques et supertrap, entrée dans le virtuel

IV) Nostalgie et glitchcore : conséquences d'une époque

V) Warfare music et trap nonchalante, une vision désabusée

Conclusion

Bibliographie et sitographie

BEAUVAIS Yann, *Monter Sampler : L'échantillonnage généralisé*, Paris : Ed. du Centre Pompidou, 2000

BOSSEUR Jean-Yves, *Musique et arts plastiques : Interactions aux XXe et XXIe siècles*, Minerve, 2015

BOSSEUR Jean-Yves, *Le sonore et le visuel : intersections musique/arts plastiques aujourd'hui*, Paris : Dis-voir, 1992

BURTE Laurent, *Scratch graphique : Une recherche typographique au plus profond du son*, Paris ; PYRAMID ntcv, 2003 (PAS TROUVE : https://esad-pyrenees.centredoc.fr/index.php?lvl=notice_display&id=1054)

Genius, anciennement Rap Genius, site web contributif consacré à l'explication, l'annotation des paroles de chansons. Devenu avec le temps une sorte d'encyclopédie musicale (<https://genius.com/>)

PLANTARD Pascal, *E-inclusion: braconnage, bricolage et butinage*. 2013, pp.16-22. hal-01739761 (en ligne : <https://hal.science/hal-01739761/document> [consulté le 12/11/2024])

-
1. BOSSEUR, Jean Yves, p.5 ↩
 2. BOSSEUR, Jean Yves, p.5 ↩
 3. Note de l'éditeur (4ème de couv), BOSSEUR Jean-Yves etc ↩
 4. GIARD Luce, préface pour *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau, 1990." ↩
 5. BEAUVAIS Yann, *Monter Sampler : L'échantillonnage généralisé*, Paris : Ed. du Centre Pompidou, 2000 ↩
 6. Ärsenik, *Intro*, dans l'album *Quelques gouttes suffisent...* (en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=-MNHtXyT07I>) ↩
 7. Mairo, *La mouche*, dans l'EP *omar chappier* (en ligne : https://youtu.be/gWuWjQoTmbg?si=D_UHeASbID4V7n-Q , sample à partir de 0:43 secondes) ↩
 8. OSWALD John, *Nomad's Land n°3*, Éditions Kargo, 1998, p. 9 et 11, traduit de l'anglais par Rémi Rousseau ↩