

# rhizomes

musique  
art contemporain

20 Frs

Dominique Petitgand

Joel-Peter Witkin

Skinny Puppy

Dan Graham

Sonic Youth

Black Lung

Yann Tiersen

n°2

ça  
m'énerve,  
je sais plus  
je l'ai sur  
le bout de  
la langue

## E D I T O

## SOMMAIRE

Salut,

Rhizomes est enfin de retour, désolé pour le retard. Je ne vous assommerais pas avec les multiples avatars qui en sont à l'origine, mais sachez simplement que, comme vous pouvez le constater, nous avons totalement repensé la présentation du journal, afin que l'aspect visuel soit à la mesure de ce que l'on souhaitait. Rassurez vous, le numéro 3 ne devrait pas être aussi long à voir le jour, nous y travaillons déjà. Enfin, nous allons ressortir dans quelques semaines une version repensée du premier numéro, dont le faible tirage a été très rapidement épuisé.

J'espère que vous prendrez plaisir à découvrir ce nouveau Rhizomes, que nous avons voulu plus beau, plus éclectique, plus pointu et moins cher. En attendant la suite, nous accueillons avec bienveillance vos contributions, vos remarques et vos coups de gueule.

Tchao

JFM

### RHIZOMES

18, Quatrième Avenue 77680 Roissy en Brie

Comité de Rédaction: Jean-François Micard, Mathilde Courtois, Philippe Margeault, Alexandra De Marco.

Rédacteurs: Jean-Louis Chapuis, Jérémie Grandserre.

Illustrations: Philippe Margeault, Peter Colen.

Conception graphique & PAO: Ned, la Rédaction.

Remerciements: Yann Tiersen, Dominique Petitgand, Anne, Isabelle @ Ausland, Stéphane @ Sémantic & Sine Terra Firma, Nadine @ Nova Zembla, Yves Barast, Hervé, Philippe, Isabelle, Judith, Jean-Michel, Le Monde des Mille Rêves, Gaia, Le Monde Diplomatique, Charlie Hebdo, Friends, le raï et les Goofy

Rhizomes est édité par l'Association Loi 1901 «Nouvelles Industries», siège social : 5, bd Rochechouart 75009 Paris. Dépot légal n° 97/0220.

Yann Tiersen	4
Dan Graham	9
Skinny Puppy	22
J-P. Witkin	30
Peter Colen	36
D. Petitgand	37
Sonic Youth	46
Black Lung	52
Chroniques	55

PER10021

X 10.9 MAI 1998

# YANN TIERSEN

Né à Brest, je me suis installé un temps à Rennes. J'habite pour l'instant à Paris. Cela me permet de me concentrer, de travailler, de m'isoler. Mon quartier me plaît, et quand il fait beau, je me déplace à vélo. En revanche, je trouve la présence policière dans la capitale très oppressante.

J'ai suivi une formation clas-



sique au conservatoire jusqu'à douze ou treize ans, une expérience assez malheureuse, et puis j'ai lâché tout ça, c'était trop immobile,

figé. J'ai toujours joué de la musique, que ce soit seul ou en groupe...J'ai eu ma période «guitare à fond» comme tous les ados !! (rires) J'ai écouté beaucoup de pop, My Bloody Valentine, Sonic Youth...d'ailleurs j'écoute toujours ces trucs là.

## Comment es tu passé du rock à ce que tu fais actuellement ?

C'est un peu venu tout seul en fait. J'ai joué dans des tas de groupes de rock, mais j'avais du mal à y trouver quelque chose de nouveau, il y manquait un langage. En même

temps, j'avais du mal à m'affranchir de plein de références, un peu plus traditionnelles, alors je suis revenu à des instruments plus classiques, pour peut être plus interioriser l'agressivité.

On retrouve quelques accents proches de Nyman ou Mertens dans **Rue des Cascades**, cela fait-il également partie de tes influences ?

J'ai bien aimé leur production, mais c'est une question de période. Il m'arrive d'écouter du classique, Prokofiev ou Stravinsky pendant un mois, et puis je passe au reggae, puis à autre chose. Mes goûts sont un peu hétéroclites. Récemment, j'ai vraiment apprécié Catpower, après leur concert parisien. C'était très étrange, le public quittait la salle pendant le concert...du coup, j'ai acheté

le CD. Sinon je viens de découvrir **Systemisch** d'Oval et je



trouve ça vraiment intéressant. J'aime aussi des choses comme Steve Reich, les Tindersticks, Tortoise et Bästard. Je vais bientôt d'ailleurs aller les voir à Lyon et j'espère pouvoir enregistrer quelque chose avec eux. A part ça, j'admire beaucoup le travail de Dominique Petitgand. Et puis Dominique

A. ... Bref, une fois encore, mes choix sont variés.

### As tu des influences parmi les Arts Plastiques ?

J'ai vu une exposition de Boltanski à Strasbourg qui m'a vraiment plu. Sinon, j'aime en vrac Sol le Witt, Opalka, Serra... Opalka a une démarche qui me séduit vraiment. Cette tentative de définir le fini par le non fini, cette façon d'inscrire le temps dans le réel.

Au cinéma, j'ai adoré *Few of Us*, et aussi *La Promesse* et *Nénette et Boni* dont la musique est vraiment bien, et *Dead Man*. Je trouve dommage que le cinéma muet ait disparu. J'ai composé une musique pour accompagner *The Kid* de Chaplin, et cette expérience enrichissante ne demande qu'à être renouvelée. J'espère pouvoir réaliser

une installation avec une projection pour mes prochains concerts, mais c'est encore au stade du projet pour l'instant.

J'ai aussi contribué à une expérience théâtrale, le *Funambule* de Jean Genet, où nous étions trois sur scène, un acteur, un funambule et moi. C'était très enrichissant...le rapport avec le public est toujours très enrichissant.

### Justement, comment conçois-tu tes prestations scéniques ?

Je préfère largement la scène à l'enregistrement en studio. Le contact avec le public est magique. Chaque instrument attend sur la scène que je l'empoigne, et seules de petites



lumières m'éclairent.

L'ambiance est assez intimiste. Les morceaux sont retravaillés pour que je puisse les jouer tout seul, avec le moins d'instruments possibles. Dans ces moments là, des petites choses toutes simples, comme le silence entre les morceaux, deviennent très importantes. Enfiler les bretelles de l'accordéon, le bruit de mes pas sur la scène, tout cela me rattache à une réalité actuelle. J'aime beaucoup cette sensation, je prends conscience des petits riens.

Comment définirais-tu ton processus créatif ?

Oh, je crois qu'il n'y a rien à définir. La musique est pour moi quelque chose de naturel, je ne réfléchis pas trop avant de me lancer. Je saisis mes instruments et je joue, j'enregistre sur mon seize pistes...c'est un peu comme

faire des crêpes, ma spécialité ! Il n'y a pas de recherche langagière. Quand j'ai suffisamment de matière, je réunis le tout, je les retravaille, et puis voilà. D'ailleurs, j'essaye des instruments dont je ne joue pas bien, comme le banjo, la mandoline...parce que c'est plus rigolo. Pour moi, la musique a des vertus un peu thérapeutiques, tu peux rapprocher aussi ce sentiment de la démarche d'Opalka. Mais ce n'est pas une quête spirituelle, même si à un moment donné je me suis intéressé au bouddhisme, un peu comme tout le monde. J'ai acheté plein de livres, dont je n'ai même pas lu la moitié, mais ce n'était pas ce que je cherchais.

Où en est ton nouvel album ?

Je dois bientôt entrer en studio en Belgique, l'album sera prêt pour la rentrée. J'ai déjà enre-

gistré cinq morceaux quand je suis allé à Ouessant et certains figurent sur la compilation  **Ici, d'ailleurs**, avec Petitgand, Tordjman...

**Considères-tu que l'art doit être engagé ?**

L'art pas forcément, mais l'individu, oui. On assiste à une défection des hommes politiques en ce moment, dont la seule préoccupation semble être de séduire le plus grand nombre d'électeurs. Du coup, leur discours est si peu engagé qu'ils obtiennent l'effet inverse de celui qu'ils attendaient. Mais le politique est un pouvoir indispensable, comme le ciment de la société. Je crois que les gens apprécieraient des politiques qui arrêteraient de complexer par rapport à leur passé, et qui montreraient des idées neuves, inspirées de ce que le peuple, la base, nous,

avons à dire. J'ai l'impression qu'en ce moment, les gens ont des choses très positives, très constructives à proposer et qu'il faudrait que quelqu'un écoute. L'idéologie devrait reprendre une place prépondérante, pour que les clivages soient plus accentués, comme ça au moins le choix serait clair. Je ne suis pas un spécialiste en la matière, mais ces idées, pleines de bon sens, se murmurent partout où je passe.

**Propos recueillis par Mathilde Courtois**



## Dan Graham

Dan Graham est un artiste issu du monde littéraire et conceptuel. Avant d'exprimer et d'expérimenter ses propres concepts, il a été critique d'art et a notamment écrit à propos de Donald Judd.

Il s'est aussi consacré au métier de galeriste à New York l'espace d'une année.

Cette période enrichissante lui a permis d'entrer au contact des artistes, et l'a aidé à percevoir de façon concrète tout les problèmes matériels, institutionnels, relationnels... qui incombent à ce genre de responsabilité. C'est à la fermeture de la galerie qu'il s'est peu à peu lancé dans une grande aventure artistique, au début des années 70.

Les principales tendances que l'on peut discerner tournent beaucoup autour de la vision /perception, le sujet principal de ses installations étant souvent le spectateur.

Après avoir effectué quelques performances dans le cadre d'universités, il expose dans des galeries américaines et européennes qui lui permettent d'asseoir sa renommée et d'intéresser les musées qui, très vite, vont financer ses projets au matériel et à la maintenance souvent trop coûteux pour de petites infrastructures .

Ce personnage aux influences diverses, de Marx à Lacan, féru de phénoménologie s'est abondamment confié par le biais d'articles de journaux mais aussi de livres sur le contenu de sa démarche «Ma position, écrits sur mes œuvres»... disponibles dans la plupart des librairies de musées d'art contemporain et moderne.

## SYSTEME VIDEO.

La période qui nous intéresse se situe surtout autour des années 70.

A ce moment là, Dan Graham s'exprime principalement avec la vidéo, ayant depuis délaissé cet outil au profit de matériaux plus proches du bâtiment et de la sculpture. Dans les années 70 la période est propice à l'effervescence artistique, aux expérimentations les plus diverses, surtout en vidéo et performances. Accompagnant ses recherches phénoménologiques, la caméra vidéo, prothèse de la vision, devient rapidement l'outil indispensable à l'expression de Dan Graham. Il étudie principalement les conditions de la vue, de la réception visuelle, les phénomènes de réflexion de la lumière, de l'image, mais aussi la per-

ception d'autrui. Il crée des espaces où le spectateur est le sujet principal, le centre d'intérêt artistique. Dan Graham efface sa présence, il ne se met pas en scène comme le font parfois Bill Viola ou Peter Campus. C'est le public qui est le support de son œuvre.

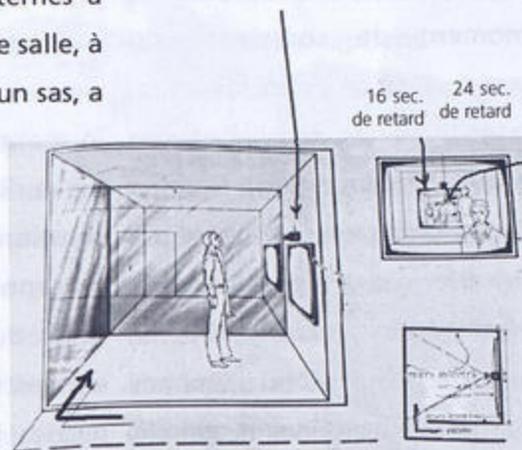
## PRESENT CONTINUOUS PAST (S), 1974

Cette installation, relativement connue, car présentée au centre Pompidou, prouve les relations complexes internes à l'œuvre de Graham. Une salle, à laquelle on accède par un sas, a deux de ses murs mitoyens recouverts de miroirs du sol au plafond. La pièce est assez étroite, à peine plus large que les dimensions de l'écran de

moniteur encastré dans le troisième mur. Au dessus est posée une caméra vidéo, reliée à deux magnétoscopes invisibles, eux mêmes séparés de plusieurs mètres. En pénétrant à l'intérieur de la pièce on s'aperçoit très vite que l'image du moniteur est en retard de quelques secondes par rapport à l'action.

camera + large moniteur vidéo

montrant le point de vue de la camera avec un retard de quelques secondes



## LE «DELAY»

Dan Graham utilise les deux magnétoscopes pour que l'image diffusée soit en retard de 8 secondes, le premier enregistre l'image, le second la lit. On peut noter que cette image a un statut particulier, virtuel ; sans support elle n'est stockée nulle part, elle est effacée en même temps qu'elle est lue. Ce retard est le temps nécessaire pour atteindre la limite entre la mémoire à court terme et le présent. On se situe dans un moment de conscience du temps, l'image vidéo fait cohabiter l'image actuelle et son passé contemporain. Comme l'écrit Deleuze<sup>1</sup>, «le passé ne succède pas au présent qu'il n'est plus, il coexiste avec le présent qu'il a été». Graham

vidéo permet au spectateur de faire le pré montage de sa vision et de son passé propres. Elle fait imploser des données indigènes et déstructure son environnement immédiat. Le temps rétroactif de la vidéo est le présent immédiat, sans autre relation avec le passé ou le futur hypothétique mais se situe entre un passé proche et un futur immédiat.»

## LA VIDEO MIROIR

Quand le spectateur pénètre à l'intérieur de l'enceinte, il est souvent surpris par cette image qui lui arrive décalée, puis il joue avec ce phénomène, le dialogue s'installe. Le dispositif est constitué de telle sorte que la personne observe aussi son reflet dans le miroir, lui aussi enregistré, répercuté dans la petite lucarne. L'image du

moniteur contient (virtuellement) tous les reflets enregistrés dans la journée, c'est une spirale infinie du temps matérialisé. La caméra est posée de telle sorte que le spectateur et son reflet soit globalement saisi par la caméra. Nul ne peut échapper à l'œil de la caméra. «Avec un système vidéo de rétroaction les spectateurs peuvent voir leur image repasser presque instantanément sur l'écran de contrôle. Par conséquent, l'image qu'ils ont de leur propre comportement est commune à leur état de conscience ; à leur attention. Cela gomme la perception de soi, comme l'image dans le miroir, du fait de la perception d'une image de soi détachée de sa propre personne. La rétroaction crée plutôt un processus d'apprentissage progressif mais aussi l'impression subjective d'un temps pré-

sent infiniment extensif en fluctuation continue, un temps intérieur relié à un destin futur indéterminé et à un passé immédiat continuellement réexpérimenté».

## DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR.

De nombreuses installations de Dan Graham comportent des miroirs, des vitres et des systèmes vidéos. Il joue en effet avec la perception de soi, et avec la perception de l'espace. Il met en échec une certaine habitude de ces perceptions. Le miroir, seul, propose une image statique de l'individu à laquelle il est familier. Ils sont «les reflets du temps présent». «Les miroirs fonctionnent simultanément comme métaphore de l'esprit ou de la conscience» (stade du miroir Lacanien).

<sup>1</sup>L'image temps, Gilles Deleuze, ed. Les éditions de minuit, p. 106

Redoublée par une caméra vidéo et un moniteur, l'image prend de l'étoffe, de la vie, de la profondeur.

Ici aussi, le spectateur s'est habitué à la texture laiteuse, à cette représentation de sa personne. Suivant l'endroit d'où est prise la vue, le processus de feedback, de «delay», la curiosité éveille l'intérêt du spectateur pour son image, lui fait prendre conscience du processus de la vision et de sa situation dans l'espace. Comme l'écrit Dan Graham, «le processus d'auto perception évolue, et ce n'est plus la vision d'une image détachée, statique. La perception que le spectateur peut avoir de lui-même se connecte à son état mental».

Une anecdote rapportée par Paul Virilio, dans Esthétique de la disparition, raconte qu'une célèbre chanteuse aurait rem-

placé les miroirs de sa maison par des caméras et des moniteurs, lui permettant, par de subtils réglages, jeux d'éclairages, de rester «jeune» plus longtemps (les rides s'effacent en sur exposition, en lumière vive), de vivre avec son image «médiatique» au quotidien pour mieux le maîtriser... Cette vision subjective de soi est parfois remise en cause. Il y a par exemple un mur témoin du temps présent, du dispositif de l'installation dans Present Continuous Past(s), il s'agit du mur miroir séparant ceux qui entrent en scène dans la boucle de reflets. C'est le point de vue objectif de la situation.

#### ESPACE CLOS

La caméra vidéo, reliée à un moniteur, instaure une distance, un décalage entre soi et son

image, entre émetteur et récepteur, surtout quand entre en jeu le «delay». Par cette distance toutes sortes de combinaisons peuvent naître. «Le feedback de la vidéo peut inverser le modèle du miroir en ce qui concerne la perception de soi. L'exécutant et le public, le récepteur et le processus de sa perception ne font qu'un». Les relations entre regardant et regardé sont plus complexes. Le fait de se savoir observé modifie l'attitude du spectateur qui devient acteur. Dans le champ de la caméra l'individu cherche la localisation de cet œil espion, l'objectif qui le vise, l'écran où son image est retransmise. Il cherche instinctivement à maîtriser cette image.

«L'utilisation de caméras de surveillance met en jeu les mêmes problèmes moraux et

légaux. Cette utilisation de la vidéo a des conséquences socio-psychologiques dans la structuration d'une famille; par exemple, des enfants continuellement vus et entendus par leurs parents via l'utilisation d'une caméra vidéo peuvent perdre un sens du soi. L'exécutant et le public, leur droit à la solitude et par conséquent avoir un sens du soi faussé dans les relations à un groupe». Graham ne cherche pas à piéger le spectateur, il ne joue pas avec une image insolite et paradoxale de soi. Il s'attache plutôt à interroger un mode conventionnel, voire rituel, de la réception de cette image.

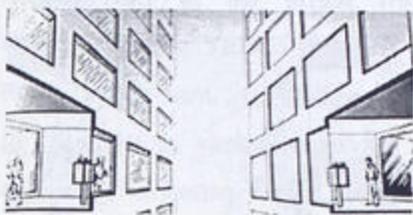
Ses thèmes de recherche privilégiés tournent autour de la mise en scène de la perception



visuelle dans le champ de la vie quotidienne. Il confronte les notions d'espace public et d'espace privé, d'intérieur et d'extérieur. Bien entendu, il expose en dehors du musée comme à l'intérieur. Il investit des lieux plus impersonnels, plus dénués d'attrait artistique au premier abord, des bureaux des entreprises ou des galeries marchandes.

### LES MULTIPLES FONCTIONS DE LA VITRE.

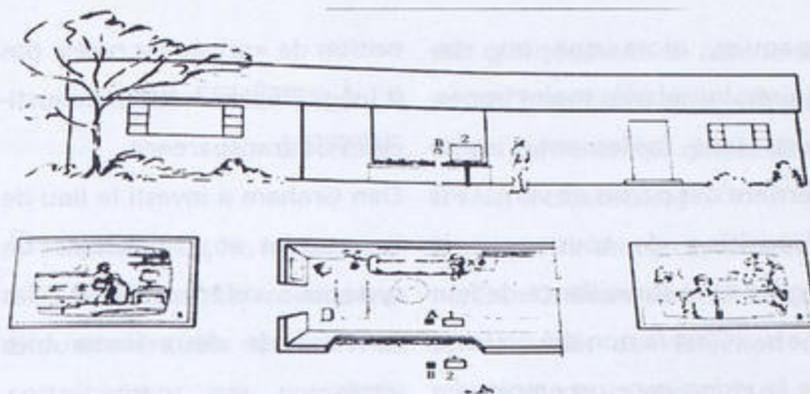
Il y a autour de nous plusieurs variétés de vitres auxquelles correspondent un rôle, une utilisation spécifique, un contexte qui lui est propre.



La première de toute, la plus courante est la vitre de la fenêtre. Cette paroi lisse et transparente sépare l'intérieur, le privé de nos maisons du monde extérieur, en même temps qu'elles dévoilent une partie de notre condition sociale. La sensibilisation à la paroi de verre, vitre ou vitrine, s'accompagne d'une prise de conscience de son omniprésence dans notre quotidien. Quelles sont les conséquences de ce monde de transparence et de reflets qui envahit notre univers visuel ?

### LE PRIVÉ ET LE PUBLIC

Dans son installation «Picture Window Piece» de 1974, Graham pose une caméra et un moniteur à l'intérieur et à l'extérieur, des deux côtés d'une fenêtre. Plutôt que de flatter



un éventuel instinct de voyeurisme, l'image qui est retransmise en direct par chaque moniteur est celle de l'espace où se trouve le regardeur. Par cette astuce, Graham redouble l'effet de la fenêtre, il échange les espaces privé et public. Chacun peut saisir l'image rectangulaire, aplatie, brillante qu'autrui, de l'autre côté, perçoit quand il regarde par la fenêtre. «La vidéo devient le synonyme de l'environnement architectural. Le code architectural reflète un code social de comportement et aide à le faire respecter».

Dan Graham suggère un nou-

veau sujet d'étude des comportements par les formes de fenêtres qui révèlent la personnalité des gens. En redoublant cet artifice architectural, il nous en fait prendre conscience.

### LES CONSÉQUENCES DES «AQUARIUMS» ET AUTRES FAÇADES.

Dan Graham a aussi souligné le rôle de la paroi vitrée au sein même de l'entreprise. On constate souvent que, plus le statut d'un salarié est élevé et plus il gagne d'intimité, et plus les murs qui l'entourent sont

opaques, alors que les stagiaires, les salariés moins importants sont facilement «casés» derrière des parois de verre, à la disposition de tous, sous le regard et la surveillance de leur chefs. «C'est la non équivalence de la vision qu'a un employeur du lieu de travail de ses employés, par opposition à celles que peuvent avoir les employés du bureau de leur employeur. L'injustice du pouvoir s'exprime clairement».

Les architectes des bureaux imposent plus ou moins sciemment une hiérarchisation de l'espace qui respecte une certaine convention sociale. Le domaine de la vie privée est un privilège dont la frontière est fluctuante, certains sont plus protégés que d'autres, et cela pose forcément un problème. On peut se demander à quel point l'interprétation de la

notion de «privé» ne recèle pas d'inégalités en matière de justice et de transparence.

Dan Graham a investi le lieu de l'entreprise et y a installé un système vidéo reliant les fenêtres de deux immeubles vitrés.

La fenêtre, la paroi vitrée des immeubles ou au contraire leur opacité véhiculent inconsciemment des valeurs. «Le fonctionnalisme transparent de l'immeuble dissimule une fonction idéologique moins apparente : justifier l'utilisation de la technologie et de la bureaucratie par de grandes compagnies et par des organismes gouvernementaux pour transmettre leur version particulière de l'ordre à la société.»

## DE LA FENÊTRE À LA VITRINE.

De la même façon, la présentation des biens de consommation derrière des vitrines n'est certainement pas complètement anodine. Les vitrines nous habituent à une attitude de réception de l'objet à la fois inaccessible, puisque physiquement de l'autre côté de la paroi et en même temps, cette situation éveille le désir en reflétant notre image dans la paroi, en confondant notre image à celle de l'objet, ce qui permet de créer inconsciemment le désir. Comme le fait remarquer Graham, «le verre de la vitrine

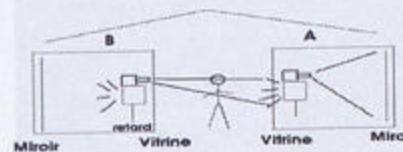
est optiquement à mi-chemin entre l'invisibilité et la réflexivité. En même temps que le verre révèle, il dissimule».

Pour mettre en scène ce principe, Dan Graham a installé un de ses procédés de réflexion de miroir et de caméras dans un centre commercial, installation intitulée «Shop windows in Arcade» en 1978. (Il en existe deux versions, en deux lieux différents, mais toujours avec le même principe).

Il a trouvé deux magasins situés l'un en face de l'autre, il a posé un miroir sur la paroi du fond de chaque échoppe, ainsi que deux moniteurs et deux caméras.

## LE REFLET DU CONSUMÉRISME.

Dan Graham a alloué au moniteur B un retard de quelques



Shop windows in arcade-1976/1978

secondes. Je ne possède malheureusement pas de témoignages du public, mais on peut facilement décrire ce qu'ils ont pu ressentir. Tout acheteur, tout spectateur, ou passant enregistré et retransmis avec un léger retard par le moniteur. Il devient alors possible de voir le comportement consumériste d'autrui. Cela induit forcément un instinct de comparaison, de confrontation avec son propre comportement. Dan Graham explique que «le verre des vitrines où sont exposés les articles isole le consommateur du produit en même temps qu'il superpose dans le miroir le reflet de sa propre image aux articles proposés. Paradoxalement, cette aliénation permet de déclencher le désir de posséder le produit». Chaque miroir ressaisit l'ensemble de la scène, et comme dans «Present Continuous Past(s)», la boucle est fermée, le temps est emprisonné dans une spirale sans fin. L'espace est cloîtré, clôturé. «La vitrine devient écran sur lequel s'impose l'image partielle de l'observateur lui-même (accentuée par l'utilisation de miroirs au fond de la vitrine face à l'observateur)». «articles isole le consommateur du produit en même temps qu'il superpose dans le miroir le reflet de sa propre image aux

«Les miroirs fonctionnent simultanément comme métaphore de l'esprit ou de la conscience»

mise en valeur des aliénations sur le découpage de l'espace en quotidiennes et des valeurs fonction de la lumière, de l'émotionnelles imposées par les codes du jour, qui se trouve toujours architecturaux et de réception jours hors musée. D'une certaine façon, il expérimente et ment familier. Dan Graham aussi des systèmes de contrôle semble avoir changé de domaine de l'image par les jeux de ne d'investigation, il s'est un miroirs, et construit des sortes peu «rangé». Il se concentre de mini-systèmes carcéraux à la désormais sur la création de manière de la prison idéale de structures architecturales, des pavillons où il use de miroirs et de vitres, il approfondit sa recherche sur les perceptions visuelles mais semble moins critique vis à vis des institutions. Il propose cependant toujours une réflexion sur la réflexion,

2 Surveiller et Punir, Michel Foucault

MC



«En même temps que le verre révèle, il dissimule»

# SKiNNY PUPPY

Depuis 1983, Skinny Puppy, incontestable pionnier et leader du paysage électronique canadien, infectent à grand renfort d'albums puissants et



malsains une frange toujours croissante de la musique. S'il a fallu attendre 1995 et la caution morale de «stars» comme Trent Reznor ou Al Jourgensen pour que l'influence majeure de Skinny Puppy sur l'ensemble de la production EBM de ces dix dernières années soit enfin reconnue, ceux-ci n'ont cessé

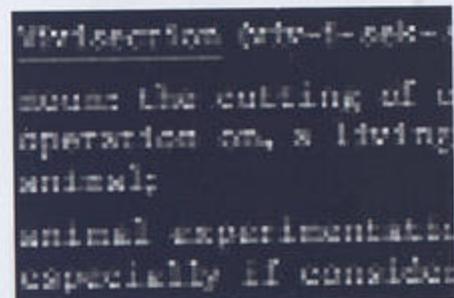
de poser des jalons, que de l'électro-trash à la techno sale, on n'a toujours pas fini de décliner. Tout autant que leurs albums, ce sont leurs shows, extrêmes et déjantés et leur mode de vie, fortement chimique, qui ne cessaient de captiver ou de repousser leurs auditeurs, pour mieux leur accoler leur statut de «groupe culte». La dope a toujours figuré dans Skinny Puppy, au point qu'Ogre dise un jour que sans elle «il n'y aurait jamais eu un seul album», et c'est la dope qui a tué le groupe, englué dans des problèmes que l'héroïne ne faisait qu'empirer. La mort de Dwayne R. Goettel en Août 95 sonna le glas de Skinny Puppy, dont le split, annoncé

depuis longtemps, ne surprit pas grand monde. Face à cette situation, on pourrait être tenté de se lancer dans une bouleversante hagiographie, une chronique nécrophile du groupe, où la dope côtoierait des fulgurances de génie. Un *Trainspotting* électro en quelque sorte. Fort heureusement, et une fois n'est pas coutume, c'est le multimédia et sa pompe qui sauvent Skinny Puppy de l'oubli et leur redonne enfin la place d'honneur qu'ils méritent. En effet, le groupe et Dwayne décédés, les concepteurs de chez Netwerk se sont livrés à un véritable travail de fourmi, d'archiviste maniaque afin de réaliser, pour la réédition en coffret de *Brap*, un supplément CD Rom qui, pour une fois, mérite largement plus qu'un coup d'oeil distrait. C'est ce CD Rom que je vais donc tenter de vous décrire, pour répondre enfin à la frustration de ceux qui n'ont pas encore succombé aux

sirènes du multimédia. En route donc...

## LE COFFRET

Tout d'abord, signalons que *Brap*, rebaptisé pour l'occasion *Digital Brap* constitue les volumes 3 et 4 de la série *Back & Forth* qui rendent compte du travail de Skinny Puppy par le biais de titres exhumés sur



des cassettes non commercialisées, des live et d'autres bizarreries. Comme l'explique Cevin Key « le coffre à cassettes est très intimidant. Il y a treize ans de chansons, de cassettes et de samples. Ce sont les fans qui ont initié tout ceci et lors de la sortie de *Back & Forth 1-2*, nous avons réalisé la quantité de matériel qui n'avait jamais vu la lumière du jour. Et encore,

pour compiler *Brap* nous n'avons fait qu'en effleurer la surface, alors qui sait ce qui rode encore dans ses profondeurs». Publié au début de l'année 96, sous un design somptueux de Dave Mac Kean, il s'est vu augmenter, lors de sa ressortie d'un coffret offrant une nouvelle, et magnifique illustrations de l'un des auteurs de comics les plus novateurs du moment, aujourd'hui très impliqué dans la musique puisqu'il réalise les pochettes de Skinny, mais aussi celles de **Front Line Assembly** (*Millenium, Circuitry, Hardwired...*).

#### LE CD

Suite logique de *Back & Forth Series 1, Brap* ne pourra que réjouir le fan de Skinny Puppy, mais a de grandes chances de rebuter le «novice» étranger à leur univers. En effet, les morceaux présentés ici, assemblage de démos et de live sont pour le moins agressives. Brutes,

sales, pas policées par le travail de studio dans lequel le groupe excellait, et grâce auquel il dissimulait ses turpitudes derrière des arrangements «propres» (je pense ici à *Testure* ou *Assimilate*). Rien de tout cela ici. Que ce soit en live ou sur des cassettes enregistrées avec un matériel minimum par Ogre et Key au début de leur carrière, tout crise, râpe et violente l'auditeur.

#### LE CD ROM

Le coeur de *Brap*, ce qui le rend indispensable à tout amateur de Skinny Puppy et non seulement aux fans irréductibles, c'est cette piste 0, présente (mais différente) sur chacun des deux disques, et que votre lecteur CD ignorera de manière dédaigneuse. Mais, glissez la galette dans un lecteur de CD Rom, Mac ou PC, et vous voilà parti pour un très long voyage au coeur de la production du groupe, et ce

même sur de petites configurations (comme on dit dans les journaux d'informatique pour dire «bécanes-obsolètes-et-bonnes-à-mettre-à-la-casse-pour-en-racheter-une-bien-plus-chère-qui-devra-suivre-le-même-chemin-dans-quelques-mois»). Support à la mode, le CD Rom est devenu un moyen privilégié pour des publicitaires narquois de s'infiltrer sur les CD classiques et se faire ainsi de la pub. On voit ainsi fleurir une quantité sans cesse croissante de CD+, qui, au pire, n'offrent qu'un clip un peu haché par les logiciels de lecture vidéo (Spina, Pitch Shifter...), et au mieux une petite excursion dans des studios où on vous invite à faire Scrrrshhh ou tam poum tam poum sur des instruments virtuels (Peter Gabriel, *Einstürzende Neubauten...*), tout ceci pour vous faire prétendument pénétrer dans les arcanes de la création musicale et (bâillement). Vous l'avez

compris, si je m'étends sur les défauts de ces soi-disant produits miracles sanctifiés par le mirage du multimédia, si je fustige leur absence de contenu et leur interface pitoyable, c'est bien entendu pour en arriver au fait que le double CD Rom de Skinny Puppy est tout le contraire. Il ne brille pas de mille feux, n'est pas annoncé par un monumental sticker proclamant la «révolution multimédia», mais offre une telle richesse qu'il enfonce tous ses concurrents.



## BACK

A l'ouverture, *Back* vous propose deux choix, *Skinny Puppy Discography*, qui peut paraître annexe, vaut à lui tout seul le détour. On y trouve, de façon très accessibles, la disco intégrale du groupe, assortie des titres, des pochettes, des notes de production et de quelques informations capitales comme les éventuels changements de titre selon les éditions, la raison de l'absence d'une piste, les éditions limitées, etc..., le tout baignant dans l'atmosphère du groupe grâce à des extraits judicieusement choisis et mis en boucle. Indispensable, ce «petit utilitaire» est l'instrument de référence idéal et on se prend à rêver à une généralisation de ce procédé qui rendrait nettement moins fastidieuses la recherche du collector ultime.

Passé ce petit intermède, on entre dans le vif du sujet avec

l'application *Backwards*. Un visage grisâtre aux yeux animés nous fait face et si l'on clique dessus, nous révèle l'histoire de Skinny Puppy en plusieurs pages, détaillées bien que sentant un peu le dossier de presse, et traversées de nombreuses photos. Je ne vous en révélerait rien, sachez simplement que cela va de la rencontre d'Ogre et Cevin Key à la création de **W.E.L.T.**, le nouveau projet d'Ogre. Ressortant de cet écran, on trouve l'un des principaux intérêts du CD Rom, son interface. Réalisé à l'aide de Quicktime VR, qui permet de se déplacer dans une image et de la prolonger hors du cadre, la souris nous invite à naviguer on sein d'une galaxie de monstres que l'on croirait surgis de la pochette de **Too Dark Park**. Certains d'entre eux, lorsque l'on clique dessus, amènent à d'autres écrans. C'est alors là que tout commence et que l'on réalise qu'il faut du temps, beaucoup de

temps, pour profiter pleinement du travail accompli par les concepteurs de chez Nettmedia. Car, derrière ces monstres, se cachent, en vrac, extraits de clips (plus d'une dizaine) et paroles de morceaux (quarante, allant jusqu'à **Last Rights**), le tout superbement mis en scène, avec des effets visuels inventifs utilisant l'univers de Skinny Puppy (ainsi, la pochette de **Dig It**, comme rongée par de la neige vidéo et dans laquelle se dissimule la tombe qui permettra d'accéder au clip). Mais on trouve aussi beaucoup de choses bien plus étonnantes qui attestent du travail de fourni effectué sur ce CD : le compte rendu de l'affaire de «Chud», le chien empaillé, qui valût prison et procès à Ogre et Cevin Key, les prises de position du groupe par rapport à la vivisection, ou un court métrage «Chunk Blower» réalisé par un de leurs amis, dans lequel joue Ogre. Bien d'autres surprises



vous attendent au fil de ce CD qui se lit, se regarde, s'écoute, s'explore, et laisse franchement admiratif.



## FORTH

A l'instar du CD, qui par opposition aux racines de *Back*, montre la bête en concert, le CD Rom *Forwards* s'attache à rendre compte de la vitalité du groupe sur scène. Cette fois-ci, l'interface présente une pièce, toutes lumières éteintes. En cliquant sur des sources de lumière, on obtient la possibilité



d'accéder à différents objets qui, éclairés, deviennent cliquables. Si la majeure partie d'entre eux permet de visionner des séquences live, qui

témoignent de la valeur de Skinny Puppy en concert, on y trouve aussi quelques surprises, telles le long article «*Skinny Puppy changed my life*» où un fan raconte l'importance qu'à eu le groupe pour lui, un album de photos, ou encore une carte constellée de points donnant accès à des séquences intimes du groupe, tournées dans les backstages, les aéroports ou leurs de leurs visites de villes (Berlin, Amsterdam). On y découvre un groupe joyeux, rigolard, à des lieux de l'image malsaine qu'on veut leur coller. Il n'est qu'à voir Ogre, radieux déclarer «*Fuck you, I'm in Europe and I'm an happy guy*» ou Dwayne Goettel scander «*rock n'roll*» ou faire de la pub pour une bière hollandaise pour comprendre à quel point Skinny Puppy était un groupe attachant et sincère et évite que leur fin en forme de descente aux enfers ne les cantonne à posteriori dans la catégorie

«groupes sombres et torturés». Cependant, l'aventure continue avec W.E.L.T, projet d'Ogre et du producteur Mark Ball et Download, où Cevin Key et Mark Spibey (ex Zoviet France) ont été rejoints par Anthony Valcic (Tear Garden).

**Back & Forth** est un vibrant hommage au groupe, dense et superbement réalisé. De longues heures de navigation ne parviennent pas à épuiser l'intérêt, on se retrouve toujours à piocher dedans pour une info, une précision discographique, ou simplement pour le plaisir de revoir une vidéo. Et ce n'est pas fini... en prime, le CD Rom fournit des connexions automatiques au serveur de Nettwerk où rési-

dent d'autres informations qui selon leur notice n'auraient pu tenir sur le CD, faute de place ! A cent lieues de tous les Tribute Album un peu creux qui pullulent dès qu'un groupe passe l'arme à gauche et des compilations en forme de nécrologie, **Brap** est une créature vivante, qui n'a pas fini de grandir, s'étoffant au fil des contributions.

588

Sites Internet :

<http://www.nettwerk.com/artists/SkiPu.html>  
<http://www.nettwerk.com/cat/SkiPu.cat.html>  
<http://www.nettmedia.com>  
<http://www.nettwerk.com>



Joel-Peter

## WITKIN

Dans les sous-sols d'une école de médecine de Mexico, il s'habille de la tête aux pieds de sacs poubelles. Les assistants du laboratoire ouvrent des tiroirs, pleins de victimes tabassées à mort par la police ou mortes



dans un accident de voiture, pleins de chair puante, pourrissante, que les bureaucrates ne peuvent enlever, faute d'en avoir reçu l'ordre. Malgré l'air conditionné, la puanteur est insupportable. Le photographe se met à pleurer. Il a trouvé un nouveau-né dans un tiroir et le transporte sur un chariot d'hôpital pour en faire l'élément de

base de sa composition. Il choisit aussi des morceaux de corps qui lui glissent des mains en une masse gélatineuse quand il les saisit et les empile sur une table. Il a apporté au laboratoire du raisin, une écrevisse et une petite pieuvre pour composer un Festin des fous. Il marche au radar, ne ressent rien. «*Je ne peux pas définir ce que je fais, je ne sais pas ce que je fais*».

L'image exprime la torture et la souffrance, mais là ne se limite pas l'intention du photographe. Avec son oeuvre, il crée un territoire érotique majestueux de sacrifice et de sacrement, dont le sens pour lui se situe quelque part entre la souffrance indicible du Christ et celle des juifs sous Hitler. Cet intérêt voluptueux pour les viscères et les débris humains n'est pas récent dans la photo-

graphie de Witkin. Dès 1972, avec sa série des **Toits**, il commence son long chemin qui le conduira, quelques années plus tard, à photographier son oeuvre majeure, **Le Baiser**, en 1982, qui transforme une tête fendue en deux pour un cours d'anatomie en scène narcissique. **Le festin des fous**, oeuvre réalisée à Mexico en 1990 est donc l'aboutissement d'une longue carrière où des restes d'animaux et humains sont utilisés comme point de départ d'une réflexion philosophique.

Le travail de Witkin est à la fois allégorique et collectif. Il invite les acteurs à jouer sous sa direction des scènes éphémères. Dans ces petits théâtres de l'abjection, les «acteurs», parés et disposés, assument les rôles que le photographe leur a assignés dans des représentations classiques ou des excès érotiques.

Pour trouver ses «acteurs», Witkin prenait régulièrement le métro, cherchant dans la foule des passants les nains, hermaphrodites et autres per-

sonnages présentant des difformités physiques. Il écrit de nombreuses lettres à des cirques, à des «monstres connus», il cherchait tous les «mythes vivants», «*quiconque porte les stigmates du Christ*», selon sa propre expression.

Malgré la difficulté de trouver des modèles dont se plaignait Witkin, certaines personnes venaient à lui. Une jeune française lui a envoyé de son sang en espérant devenir son modèle, un homme qui avait appris au Vietnam un rite de purification consistant à retirer ses intestins consent à le répéter devant son objectif, des soeurs siamoises réunies par la tête s'enlacent en formant une



arche au dessus de la colombe de la paix.

Les références de Witkin sont nombreuses : Géricault, Goya, Picasso, Miro, Grant Wood, Canova, Nègre, Mayer, Diane Arbus, mais aussi Cocteau, Dali, Bunuel. Il se rattache à une lignée d'écrivains américains dont les rêves mythiques sont inspirés par les animaux. Il aime à citer Baudelaire pour **Une Charogne**. Que Witkin, visionnaire, peintre, sculpteur et dessinateur ait choisi la photographie comme principal moyen d'expression nous éclaire sur ce qu'il en attend. Comme si la lumière qui pénètre dans l'appareil était la grâce salvatrice du monde et pouvait arracher à leur prison de douleur ces acteurs d'une terrifiante beauté pour les entraîner vers le paradis. Que Witkin prête ce pouvoir à la photographie transparaît dans **Femme à la tête coupée** (Albuquerque, 1982) qui représente une femme avec le visage voilé. Le modèle tient une tête coupée qui, pour Witkin

«pourrait bien être un appareil photographique». A l'âge de six ans, tenant la main de sa mère, il assista à un terrible accident au cours duquel la tête d'une petite fille roula d'une voiture renversée, jusqu'à ses pieds. «*Je me penchais pour toucher le visage, pour le questionner, mais avant que j'ai pu le toucher, on m'emmena*». Dix ans plus tard, alors qu'il commence à photographier, Witkin explique «*Je ne tenais pas un appareil photo... je tenais son visage*».

Lors du développement de ses films, Witkin retravaille ses négatifs manuellement pendant des heures. Il altère à peine la nature de la composition, de façon à ce qu'elle paraisse à la fois somptueuse et irrésistiblement tactile, en plaçant sur l'image dans l'agrandisseur une plaque de verre qu'il peint avec tout ce qu'il trouve : café, thé, oeuf... L'effet obtenu n'est pas sans rappeler les premiers daguerrotypes ou calotypes.

Sa manière de tirer est aussi célèbre que ses sujets. Le tirage

ne cherche plus seulement à respecter la fidélité originelle du négatif par rapport au sujet. Le travail dans la chambre noire est plus proche du dessin, d'un modelage grâce auquel le photographe prolonge son intervention en continuant à modifier, raffiner et redéfinir ce qu'il a vu à travers l'objectif. Lors du tirage, il recrée l'image du négatif. Il gratte la surface sensible comme un enlumineur, mais avec des gestes vifs, secs, utilisant des lames de rasoir, des épingles, des aiguilles, de telle sorte que ce qui était photographiquement simple se mue en quelque chose de plus élaboré et riche de significations multiples. Son attachement à de telles idées est fondamental pour comprendre l'extrême complexité de ses méthodes. A l'encontre de la plupart de ses contemporains qui considèrent la photographie comme l'expression de la technologie moderne, il est plus proche de l'esprit d'expérimentation dont étaient animés les pionniers de la photographie. En voulant

que ses images soient sans âge, qu'elles paraissent plus fabriquées que prises, il se rattache à la tradition des recherches individuelles des tout premiers photographes. «*Je vais mourir en faisant des tirages*» murmure-t-il distraitement.

P.M.



## Witkin en dates

■ 1939 : Le 13 Septembre, naissance de triplés, dont Joel-Peter Witkin à Brooklyn. Le père est juif, la mère italienne et élève ses enfants dans la tradition catholique romaine. Le frère cadet de Joel-Peter sera peintre.

■ 1953: Witkin commence à photographier et fournit des sujets à son frère.

■ 1958-67: Travaille comme technicien et assistant de plusieurs photographes. Employé comme photographe lors de son passage dans l'armée, il est quelquefois amené à photographier la mort.

■ 1967: Employé comme photographe à New York, il étudie la sculpture à la Cooper Union School of Fine Arts.

■ 1969: Première exposition personnelle au Moore College of Art de Philadelphie.

■ 1974: Reçoit une licence de Beaux Arts à la Cooper Union et obtient une bourse de l'université de Columbia pour étudier la poésie. Il voyage pendant quatre mois en Inde.

■ 1975: Emménage à Albuquerque, au Nouveau Mexique.

■ 1976: Reçoit une maîtrise de photographie de l'université du Nouveau-Mexique.

■ 1978: Épouse Cynthia-Jean Bency. Naissance de leur fils, Kersen.

■ 1986: Reçoit une seconde maîtrise de l'université du Nouveau-Mexique.

■ Vit actuellement à Albuquerque.



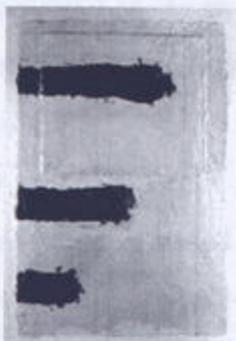
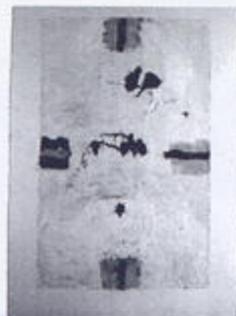
# Peter Colen

Cet artiste New yorkais, fils d'un émigré espagnol reparti au pays, n'aime pas parler de son travail, son message passe directement à travers ses toiles, fréquemment exposées à Soho.

Sa peinture est un compromis entre le Minimalisme et l'Abstraction Lyrique. C'est un artiste contemporain qui est resté attaché au support de la toile, au format du tableau. Il recherche le renouvellement du langage pictural par d'autres moyens cependant que la figuration. Pratiquant la peinture à la cire, il s'en sert pour enduire ses toiles d'une surface malléable, qu'il peut lisser ou au contraire marquer. Peter Colen inclut souvent des éléments de la vie urbaine, des tuyaux, des déchets industriels qui accorde une qualité visuelle brute à ses toiles, et en même temps une grande finesse de l'image qu'il propose. Dans la tradition de Rauschenberg, ou encore de Tapiès, que Peter admire beaucoup, on ne sait pas si ses toiles sont des sculptures ou des tableaux. Peindre est pour lui la meilleure façon d'apprendre à se connaître, et aussi une façon de se présenter à autrui, de créer de nouveaux liens sociaux.. Pour qu'une toile vive il lui faut un environnement social, il lui faut un public, des critiques. Pour Peter Colen, l'art vit de communication.

(titres des œuvres non communiqués)

MC



# Dominique Petitgand

**Tes pièces semblent être un travail sur la mémoire, le souvenir ? (on entend plusieurs fois «je me souviens» ou «c'était»).**

**Pourquoi ?**

Pas vraiment la mémoire, mais sa perte, la fragilité du compte-rendu. C'est le langage, le récit qui m'intéressent : quelqu'un présent devant moi et qui me parle. On énonce quelque chose, on en parle, surtout après l'avoir vécu, c'est là que se crée un décalage, on a fait un pas de côté et on se regarde pédaler, ce qu'on raconte devient donc du passé,

immédiat, proche ou lointain. Ce qui m'intéresse ce n'est pas que ce soit du passé, simplement de la vie et du verbe, que ça se dise, là, devant un micro. C'est surtout le présent de l'enregistrement qui m'intéresse, le présent concret que je m'approprie, que je détourne et que je manipule ensuite. Que les gens me racontent des trucs, déjà, je préfère ça à «capter sur le champs des instants de leur vie», à être le parasite. J'ai pas envie de les emmerder à phagocyter leur quotidien, je vais pas me pointer avec mon micro dans la cui-

sine quand ils font la vaisselle, ou dans la salle de travail d'une clinique, attendre le moment de l'accouchement. Plutôt qu'être un chasseur de sons, je préfère la méthode de la séance d'enregistrement ou quelqu'un me dit «je viens de faire la vaisselle». Et puis là, le présent de la voix, de la parole, des bruits de bouche, hésitations et respirations, tout cela participe. Mais bon, pour parler de quelque chose, il faut l'avoir vécu, donc c'est forcément du passé. La dimension passée est là malgré tout, mais ce n'est pas le but, parce qu'au contraire, rien ne me fait plus chier que le passé. Ce qui compte, c'est le récit.

Est-ce que tu demandes systématiquement leur accord à tes sujets, ou est-ce que tu en «pièges» certains ?

Les gens sont au courant que j'enregistre. Je fais des séances, comme un photographe avec son modèle. Il y a un travail d'écoute de celui qui est en face de toi et qui te parle ; quand j'enregistre quelqu'un qui parle, je m'enregistre aussi en train d'écouter. L'écoute compte autant que la parole. Le fait qu'il me parle permet, une fois sorti de ce contexte, que ce soit à l'auditeur que mon modèle parle. J'ai pas besoin de me cacher pour avoir ça, au contraire, c'est bien plus intéressant d'être là dans ces moments, plutôt que de piéger les gens. C'est en fait un dispositif, parce que dans un piège, il y a victime, alors qu'un dispositif, c'est un système qui permet que des choses émergent, sans que quelqu'un tire les ficelles. Mais sinon, chaque mot, chaque silence peut être pris comme un piège aussi,

même s'il est évident que l'aspect voyeur ne figure pas dans mon travail. Il y aurait du voyeurisme si je donnais à entendre mon quotidien. Moi. Mais ce que je donne à entendre, c'est les autres.

**On constate une certaine récurrence des voix utilisées (tes proches) et des thèmes abordés. Est-ce une volonté de te mettre en scène «en creux», en interrogeant l'inconscient familial ?**

C'est celui qui le dit qui y est. A part deux qui ont le même nom que moi, rien ne dit que ces gens qui parlent sont des proches. Bien sûr, il est question de proximité, d'intimité, mais jamais frontalement. Il n'y a pas de face à face, d'affrontement, de questionnement; Je ne suis pas Nan Golding ou Sophie Calle, qui sont pourtant

des gens que j'adore. Je ne joue pas sur ma vie privée, je joue sur la frontière entre la vie privée des gens qui parlent et la vie imaginaire qu'elle devient. La parole comme révélateur d'un secret ou d'un refoulement ne m'intéresse pas trop. La banalité m'intéresse plus que le secret. J'aime beaucoup quand la banalité la plus extrême devient porteuse de milliers de secrets. Il y a sans doute, de part la parole et l'écoute un rapport à la psychanalyse, mais je le tiens à l'écart. Les gens qui me parlent ne mettent rien en jeu. Ils ne révèlent rien d'important et, une fois que c'est fini, ils retournent à leurs trucs. Je ne joue pas avec eux, contrairement à des gens comme Nan Golding, qui sont plus manipulateurs.

Sinon, «moi» en tant que sujet, me mettre en scène en creux, à la petite cuillère, rien

ne me répugne plus. Ce sont les autres qui m'intéressent, l'autre, cet étrange. En fait, je m'utilise comme un catalyseur des autres, parce que je suis celui qui enregistre. Un plasticien, un cinéaste, c'est quelqu'un qui regarde les choses et qui les transmet. Mais je ne suis à aucun moment le sujet, parce que je ne donne jamais à entendre ma relation aux autres. Si, des fois, elle est présente, c'est parce que je n'ai pas réussi à l'enlever, à la gommer, ou alors parce qu'elle est nécessaire pour que quelque chose advienne. Quand une personne dit *«l'année où ton père est mort, j'ai failli mourir, j'ai eu une pleurésie. Il y aurait eu un incendie au pied de mon lit que je n'aurais pas pu me lever»*, c'est bien évidemment la fin de la phrase qui m'intéresse, et le fait qu'elle dise «pleurésie», qui est une mala-

die respiratoire, qui évoque la fumée et la toux. C'est un mot que j'aime bien, qui a une mélodie étonnante. Donc, le fait qu'elle dise *«ton père est mort»*, c'est pas important, il se trouve que c'est dans la phrase alors je le laisse, mais je ne raconte pas cette histoire. D'ailleurs je ne raconte même pas son histoire à elle.

Mais c'est quand même des bouts d'histoire qui transparaissent à chaque fois ?

Bien sûr, mais ce n'est pas la vie des gens que j'interroge, mais celle de ceux à qu'on entend sur les bandes. En fait, ce que je raconte, c'est l'histoire de personnages, qui se déploie à travers les morceaux, qui ne sont pas forcément les personnages qui parlent. Les personnes qui parlent prêtent en fait leur voix, leurs mots, à d'autres personnages qui sont

plutôt dans l'imaginaire. Ils peuvent être très proche des autres dans la vie réelle, mais je m'en fous. C'est pour ça que ce que je fais n'est pas un travail de portrait. Je ne dresse pas le portrait des gens qui parlent, mais ils se trouvent être les composantes d'un récit. Comme Hergé avait Castafiore, Haddock, Tintin, Milou, une famille de personnages, j'ai moi aussi une famille dans laquelle tu as le gamin, qui a douze-treize ans et qui est un peu sadique, le souffre-douleur, la vieille qui est un peu à l'écart et qui n'a pas eu d'enfants, l'autre, qui est un peu moins vieille, la mère d'une trentaine d'année, la fille ... Mais j'ai presque envie d'enlever le mot «familial» de mon travail, parce qu'il prête à confusion, il crée faussement un parallèle entre mes personnages et une famille réelle, et

c'est pas le but. C'est un contexte, mais pas le sujet. Je ne travaille pas les relations qu'il y a entre les gens au niveau intime. Je ne veux pas que les gens me racontent comment ils ont vécu telle relation avec telle personne, ça me gonfle, je ne veux pas faire de la psychanalyse. C'est peut être dû à la situation particulière de ma famille, qui est assez grande, et où on est tous autonomes, différents, tous marginaux les uns par rapport aux autres. Et, dans cette famille de personnages, ils ont tous leur autonomie, leur quotidien. Mais je ne veux pas qu'il y ait cet aspect étouffant, égocentrique et claustrophobe de l'espace familial qui peut être pesant et horrible. Au contraire, c'est une famille qui joue sur les différences, d'âge, d'origines...

Ta «famille» est-elle amenée à s'agrandir, à s'ouvrir vers l'extérieur ? Recherches-tu de nouvelles voix ? Oui, tout à fait, mais ce n'est pas la voix qui m'intéresse, mais la personne qui parle. Je trouve indécent d'enregistrer quelqu'un par rapport à sa voix, comme de photographier quelqu'un pour son physique. J'aime bien certains photographes de mode, comme Avedon, parce qu'ils parviennent, même si ça fait cliché, à faire ressortir un peu de l'âme du modèle. Mais pas l'âme au détriment du corps ou le contraire, comme le contenu et la forme. Quand on va trop vers l'un ou vers l'autre, ce n'est plus intéressant.

Portes-tu un soin particulier aux principes scénographiques de tes diffusions ? Déjà, quand je fais des diffusions, je ne choisis pas de présenter mes dernières créations, je prends de l'ancien comme du nouveau. Mais je m'inquiète après de savoir si le public, qui connaît une bonne partie des morceaux, ne va pas s'ennuyer. Je diffuse souvent dans le noir, car quand plusieurs personnes qui ne se connaissent pas se trouvent ensemble dans une salle, le noir me sert à créer l'intimité, pour que chacun se retrouve individuellement pour pouvoir assister à quelque chose, ensemble, mais anonymes, comme au cinéma. Si tu as une lumière, tu vois les autres, tu te vois, tu vois le rapport social que tu as aux autres. Viola utilise le même genre de principe, mais c'est assez classique en fait.

**La différence, c'est que, aussi bien chez Viola qu'au cinéma, tu as le son et l'image, alors que là, il n'y a que le son .**

Ce qui rend le dispositif encore plus fragile, donc encore plus nécessaire. Mais le noir n'est pas un sujet, c'est un support. Je pourrais, dans ce contexte, mettre les chaises en croix, en rond ou n'importe comment, mais j'aime bien que les gens soient tous dans le même sens, parce que je diffuse le son en face, frontalement. Contrairement à plein de gens qui sont des musiciens (parce que, en fait, je ne suis pas musicien) et qui font de l'électroacoustique, de la musique concrète, qui travaillent sur des notions spatiales et qui ont besoin d'entourer le spectateur de son, pour jouer sur la sensation.

**La durée des pièces (environ 20 minutes) et leur nombre (10 ou 11) ne change pas ou peu. Cela a-t-il une importance dans ton travail ?**

Je choisis le nombre des pièces en fonction des contraintes des diffusions, des installations ou des éditions CD, les dispositifs par lesquels je fais entendre mon travail. C'est vrai que vingtaine et quarantaine de minutes reviennent souvent. Vingt c'est la moitié de quarante, et quarante est à peu près la dose que l'on peut recevoir avant un léger ennui. Un disque de quarante minutes fonctionne mieux qu'un disque de soixante-dix. Je m'adapte toujours aux contraintes du support, mais en même temps j'ai la chance d'être assez libre. Si je voulais mettre uniquement trente secondes de son sur un disque, je pourrais le

faire. Sur la compilation  **Ici d'ailleurs**, c'est moi qui ai choisi de découper mon travail. Ça correspond à ce que je faisais au début et, comme dans mon travail, je fais des morceaux très courts qui sont des ponctuations pour d'autres, je peux aussi bien être ponctuation pour d'autres musiciens. Je trouve que là, ça fonctionne bien. Mais cette compilation n'intéresse surtout parce que j'y suis en complet décalage.

Justement, comment te situes-tu au sein de la création musicale française ? Je ne me situe nulle part, donc partout. Je ne me sens pas musicien et aucun moyen français. Il se trouve que les gens dont je me sens les plus proches sont des gens qui font de l'image, du texte, de la performance : Sophie Calle,...

Tu as une formation de plasticien, tu dis que ton travail s'apparente à des gens qui font de l'image, mais tu délaisses l'image tout en l'évoquant. C'est assez étonnant comme situation. Un plasticien qui abandonne l'image, c'est quand même pas courant. Ça me donne plus de libertés par rapport à certains trucs, mais je ne suis pas d'accord avec le fait, couramment admis, que le son est plus libre que l'image, parce que l'image on la voit et que le son on l'imagine. Une image de table, elle est ronde, c'est celle-ci, mais on ne voit pas la chaise, l'arrière, qui s'est assis à cette table, ce qu'il y avait avant, ce qu'il y aura après. Il n'y a pas de doute, de questionnement par rapport à cette image de table, donnée pour fiable. En fait, je ne parle jamais

d'images, je dis que «je ne fais pas de visuel».

Quand je dis que je suis plasticien (je ne le suis pas plus que musicien), je préférerais être artiste contemporain. Parce que, dans l'art contemporain, on peut tous y être, alors que ce n'est pas le cas dans la musique contemporaine. Mais je suis quand même plus proche des plasticiens que des musiciens, parce que les musiciens n'ont aucun propos extérieurs; ils parlent de concerts, de technique... Avec des plasticiens, on réfléchit ensemble, on est confrontés au problème d'une forme qui se déploie dans le temps, à plus de réflexion sur le contenu, la forme... Quitte à être dans une catégorie, je préfère être dans l'art contemporain, parce que des gens y font des choses à tendance musicale, théâtrale, visuelle, sonore, architecturale, philosophique.

Dans la musique contemporaine, on met Pierre Boulez, mais on ne met ni Tiersen, ni DJ Shadow.

### Enfin, quels sont tes projets, envies ?

J'essaie d'utiliser le moins possible le mot projet, que je trouve très laid. Non, mon rêve, ce serait d'être écrivain sur gaufrettes. (regards interloqués). Vous ne connaissez pas les gaufrettes amusantes ? On en achète au supermarché, vanille ou chocolat, mais vanille c'est le mieux, et dessus il y a une phrase écrite, genre «Bon appétit» ou des petits trucs énigmatiques complètement débiles, et j'ai toujours pensé au boulot du mec qui fait ça, qui choisit les phrases. Ça doit être vachement bien à faire.

# Sonic Youth

## SONIC DEATH

Live apocalyptique, **Sonic Death** est l'album le moins connu de Sonic Youth, mais aussi l'un des plus dérangementieux. Analyse du phénomène et plongée dans les racines du groupe.

«... Le futur est au chaos et au delà est la liberté / La confusion approche et avec elle la vérité...» (*Confusion is next*). Ces mots résument brièvement l'essentiel de la démarche artistique visible de Sonic Youth; on pourrait aussi leur appliquer ce que disait Don Van Vliet, fondateur de Captain Beefheart and the Magic Band: «Je ne fais pas de la musique, je fais des monstres». A l'écoute d'un album comme **Confusion is Sex** (1983), c'est effectivement l'impression ressentie: celle d'être le témoin d'instant volés

à des reportages tels que «nos amis les extraterrestres», au moment où quatre d'entre eux sont pris d'un irrépressible besoin de détruire et de réduire à néant le moindre fragment d'espace sonore.

Depuis une quinzaine d'années, les quatre petits martiens new-yorkais de Sonic Youth



sont les inventeurs d'une musique qui n'a définitivement rien à voir avec le reste (même si, crédibilité oblige, une foule de groupes s'évertuent aujourd'hui à les copier). Ce qui n'implique évidemment pas l'absence d'influences: ils revendiquent entre autres celles de Captain Beefheart qui, sur **Trout Mask Replica** en particulier, brouillait déjà toutes les pistes du «rock» en

livrant à l'auditeur un labyrinthe où les mélodies semblaient fuir toute forme de normalité pour atteindre avec une stupéfiante aisance des continents inexplorés, où folie et génie s'entremêlaient dans un corps à corps brutal, où les rythmes s'entrechoquaient en permanence pour faire naître celui du morceau, sorte de rythme «hors du temps», où d'innombrables éléments a priori plus ou moins hétéroclites s'organisaient dans un maelström hallucinant et fracturé, où enfin, sous un apparent bordel, se cachait une structure précise et réfléchie.

De cette expérience, les Sonic Youth ont gardé, entre autres, le côté foisonnant, le goût risqué de la promenade constante entre différentes gammes, et la brutalité sèche des mélodies alliée à une incroyable liberté structurée proche de celle de la musique contemporaine, ainsi que du jazz en général et du free en particulier, pour lequel ils ne cachent

pas leur admiration (Charlie Mingus, Art Blakey, Coltrane, Ornette Coleman...), ou de recherches «différentes» comme celles de Sun Ra ou John Cage.

On pourra encore citer le rock progressif allemand des années 70, comme Can, spécialistes, à l'inverse du Captain Beefheart, des longs rythmes en boucle, ou encore DNA, composé uniquement d'un guitariste à la douze cordes saturée et d'une batteuse japonaise, hurlant tous deux des textes plus ou moins absurdes; et puis bien sûr, LE groupe à avoir laissé son empreinte sur la majorité des formations bruitistes, absolument fondamental : le Velvet Underground, découvreur méconnu en son temps de sonorités et d'atmosphères étranges et distordues, inventeur à la fin des années 60 d'une musique terriblement moderne. Sans oublier, au début des années 80, tout le courant No Wave, auxquels participent Lydia Lunch (à travers Teenage Jesus & The

Jerks ou Beirut Slump) qui prêtera sa voix à Sonic Youth sur *Death Valley 69*, ou les Swans de Michael Gira.

Nous n'allons pas nous étendre éternellement sur tout ce qu'ont pu écouter les membres de Sonic Youth, il nous faudrait la liste des milliers de vinyles stockés dans l'appartement de Thurston Moore, et ce serait un peu long. En revanche, on peut d'ores et déjà affirmer que cette incroyable diversité, cette mélomanie ouverte à tout ce qui se fait d'intéressant donne à leur musique une richesse rare. Non parce qu'ils mélangent tout pour en faire leur propre créature, mais plutôt parce qu'ils peuvent ainsi produire quelque chose qui évite les redites et qui finalement, malgré des influences devinables, ne ressemble ni à ceci, ni à cela, ni à ça, ni à ça, ni à ça non plus d'ailleurs.

Soucoupe volante dont la piste d'envol serait un labyrinthe souterrain, **Sonic Death** (l'al-

bum, pas le fanzine), live regroupant des enregistrements de 81 à 83, dont certains enregistrés lors de premières parties effectuées pour les Swans, rassemblés dans une progression proche du cut-up, est le premier chef d'oeuvre du groupe, entrée incontestable et définitive sur la scène bruitiste expérimentale, à la pointe du bout de l'avant-garde. Si vous n'aimez pas Sonic Youth (il est des tares à peine excusables), sachez que **Sonic Death** n'est pas vraiment du Sonic Youth. Non content d'être à mille lieues de la production discographique mondiale, il est aussi complètement à part dans celle du groupe, ne présentant à la limite que quelques points communs avec **Confusion is Sex**, il fait passer toute la suite, de **Bad Moon Rising** à **Washing Machine**, en passant par **E.V.O.L** et **Daydream Nation** pour de la musique d'aéroport. La première caractéristique de **Sonic Death**, malheureusement pour l'indulgent lecteur que tu es, ô lecteur !... est qu'il

est inexplicable, indescriptible. Les guitares sont souvent ultrarépétitives, ou plutôt préhistoriques. Non pas dans le sens péjoratif du mot, mais avec cette idée de quelque chose venu du fond de la nuit des temps, avec tout ce que cela comprend à la fois de primitivité et de nouveauté, voire de mysticisme. Presque physiquement brutales tant elles sont proches de l'auditeur et loin de l'utilisation habituelle de l'instrument, qui ici creuse les oreilles comme une bête grinçant des dents parce qu'on la caresse à rebrousse-poil, elles sont soutenues par une batterie qui fait subir au rythme une métamorphose digne des meilleurs épisodes de X-Or (le shérif, shérif de l'espace...), et des voix, peu présentes, qui oscillent entre le cri inarticulé et des



bafouillages énervés pour Thurston Moore, des chants lents et aigus pour Kim Gordon, et des hurlements pas vraiment humains poussés alternativement par l'un ou l'autre dans un morceau où la musique, réduite à quelques bruits, ne fait que renforcer l'idée de la distance infinie d'où ils nous parviennent.

Tout est d'une tonalité très sombre, non pas désespérée, mais d'une violence rentrée, qui ressort par à coups. Il ne s'agit pas de compositions calmes entrecoupées de passages où tout ressort : il n'y a pas de moments calmes, il n'y a pas de moments ultraviolents, on n'est ni chez les *Smashing Pumpkins*, ni dans l'indus : tout est fait de sursauts, de hoquets de violence, de surgissements. Aussi bien, souvent, morceau par morceau, que globalement. Les soixante dix minutes sont réunies sur une seule plage, aucun titre n'est donné, tout s'enchaîne sans interruption et, parfois, un

quart d'heure se passe où l'on n'entend que des bribes de morceaux collés bout-à-bout, des cris de guitare passées au tournevis, et hop, on passe à trente seconde de ré dièse, puis des guitares qui, finalement, se transforment en moteur d'avion, avant de passer à un enregistrement de *The world looks red* diffusé en double vitesse (en entier, bien sûr). Le résultat, soit dit en passant est absolument fabuleux.

On peut parfois se demander si *Sonic Death* est structuré ou bordélique. En fait, ce serait plutôt le disque de la déstructuration. Ce qui ne l'empêche pas, sous des dehors d'album inaudible, de révéler après pas mal d'écoutes une certaine cohérence, et de s'avérer être comme une drogue. Au début c'est pour voir, pour essayer... la première fois, c'est bizarre, c'est pas mal, mais... on n'a pas tout compris. Alors quand même, on y retourne voir. Une fois, trois fois, huit fois... et plus ça va et plus on y

prend goût. Et arrive le jour fatal où se rend compte qu'on ne peut plus s'en passer (l'avantage ici, c'est que ce n'est même pas nocif).

Mais surtout, il y a un point qu'il est essentiel de comprendre : c'est qu'il est impossible, sans l'avoir écouté, voire sans avoir commencé à l'assimiler dans son ensemble, de saisir à quel point *Sonic Death* est indispensable. Et il ne faut considérer la description qui précède que comme une écoute personnelle ne reflétant en rien la rigueur, l'originalité et la richesse de ce passage extraordinaire de l'histoire musicale des dernières décennies, qui relègue, entre autres, quatre vingt dix pour cent des expérimentations bruitistes au rang de jeux de gamins.

Jérémie



CONFUSION IS NEXT

# Black Lung



Tous tes projets sonnent de manière radicalement différente. Black Lung est plus industriel, Soma plus proche de «soundtracks ambiants» et Snog est quasiment de l'EBM. Est-ce que cette diversité est importante pour toi ? J'aime différents types de musique. Tout le monde a des classifications ou des genres à associer à mes différents projets, mais ça n'a pas beaucoup d'importance. A la fin, ce n'est toujours que de la musique électronique.

Une bonne part des groupes de techno utilisent leurs racines industrielles (comme Starfish Pool ou Sympathy Nervous). Quelles sont les racines de Black Lung ?

Le space rock, le folk politique, la dark country psychédélique (?), l'électronique naïve, la vieille musique industrielle et la vieille techno.

## Le mini LP **The More Confusion, the More Profit**

explore des facettes plus classiques de la techno, iras-tu plus dans ce sens dans le futur, ou n'était-ce qu'une expérience sans suite ?

La plupart des aspects classiques de la techno sont en fait un peu pénibles. J'aimerais que Black Lung puisse continuellement évoluer et changer, afin que je puisse expérimenter différentes approches et idées et, dans la mesure où la techno a un potentiel intéressant, je me dois de l'explorer plus avant.

## Quelles sont tes sources d'inspiration ?

Le ciel, le vent, un mur nu, Oliver Stone, Ken Russell, Robert Altman, Terry Gilliam, Sergio Corbucci, Ennio Morricone, Francisco de Masi, Nico Fidenco, Johnny Cash, Lee Hazlewood, Philip K. Dick...

## Penses-tu que la musique a un rôle informatif à jouer ?

La musique est un médium aussi porteur d'informations qu'un livre ou un film, même si les gens choisissent souvent de priver la musique de sa valeur informative. Je crois qu'ils font cela principalement pour des raisons commerciales ou de mode. J'essaie de rendre ma musique aussi informative que possible.

## Dans le livret de **The Disinformation Plague**, tu énumères des organisations politiques, occultes ou religieuses qui manipulent le monde. Est-ce une réelle vue du monde selon la «Grande Conspiration» ?

Je ne pense pas qu'il existe véritablement une vue de la

«Grande Conspiration». L'information présentée dans le livret a trait au titre de l'album et de manière plus ambiguë à une façon de concevoir le monde comme une fourmière ou une ruche. Il est possible qu'une conspiration labyrinthique dirige le globe, mais il est également possible que cette théorie ne soit que de la désinformation répandue par un autre groupe. Il est aussi possible que cette information ne soit que de la désinformation que je répandrais moi-même pour des raisons encore inconnues...

## Pourquoi n'utilises-tu pas de paroles dans les morceaux de Black Lung. Ne penses-tu pas qu'elles pourraient avoir un rôle à jouer ?

Black Lung est essentiellement une bande son menaçante pour les dancefloors... des bribes de paroles sont possibles, mais des textes trop élaborés transformeraient le morceau en chanson pour Snog.

Ton travail évoque souvent Hans Haake. Que penses-tu de son «art de la dénonciation» ?

Eh bien, j'ai été dans une école d'art pendant quatre ans mais je t'avoue que je ne parviens pas à me souvenir de l'oeuvre de Hans Haake. En revanche, j'apprécie beaucoup Alexander Hacked'Einstürzende Neubauten et également son groupe de country «The Jever Mountain Boys»

Qu'est ce que l'International Mind Control Corporation ? Tous les membres de l'I.M.C.C. commencèrent leur vie en tant que sportifs de haut niveau mais furent tous horriblement défigurés lors d'accidents de

sport et ont depuis lors tourné leurs talents vers la manipulation politique souterraine. Leur refuge dissimulé dans les montagnes de l'Himalaya les protège tandis qu'ils tentent clandestinement d'émanciper l'âme humaine.

Lorsqu'il ne joue pas dans Soma, Pieter Bourke joue des percussions au sein de Dead Can Dance, quelle est la nature de cette collaboration ?

Ils boivent des bières au pub et racontent de mauvaises blagues à propos des hormones.

Propos recueillis par fax  
par S88



## PINEAL GLAND ZIRBEL-DRUESE

«Dawn-Rise-Death»  
(Ant Zen)

Il y avait bien longtemps que l'indus pure et dure, celle du métal qui crisse, des machines qui vrombissent et des voix sinistres (quand il y en a), n'était pas venue visiter nos contrées musicales, pleines de variantes édulcorées telles qu'indus-ambient ou indus-trash. On avait presque fini par réapprendre à respirer autrement qu'en apnée sous une chape de plomb et par croire que l'être humain était parvenu à domestiquer la machine. C'était compter sans Ant-Zen. Retranché en Allemagne, le label veillait et attendait de pouvoir nous achever. **Dawn-Rise-Death**, album compilatoire des pas très drôles Pineal Gland Zirbeldruese ouvre le feu de la première salve. C'est

froid, violent, malsain, ça prône un érotisme de machines et évoque souvent une usine en folie, débarrassée de toute présence humaine, qui s'auto-détruirait dans les flammes. **Dawn-Rise-Death** est un album effrayant, et au vu de ce que nous réserve Ant-Zen pour très bientôt, j'ai bien peur que nous ne soyons qu'au début d'une nouvelle ère de terreur.

**Blank**

## HINT

«Dys\_»  
(Pandemonium/  
Tripsichord)

Même si, similitude de label oblige, on les acoquine souvent à des groupes comme Seven Hate ou **Condense**, formations de hardcore maîtrisé et furieux, c'est bien plutôt du côté des expérimentateurs du son, amateurs de mélanges hasardeux entre rock, musique

nouvelle et jazz que, à l'instar d'un Bastärd, qu'il conviendrait de chercher des accointances aux angevins de Hint. **Dys**, leur deuxième album, impeccable, pousse encore plus loin l'esprit de **100% White Puzzle**. Les samples et les boucles, très présents, donnent un aspect hypnotique aux morceaux, rythmiques obsédantes sur lesquels viennent flotter parcimonieusement saxos maladifs ou flûtes grêles. Hint, en parfait créateur d'ambiances «cinématographiques», jongle avec les univers et accouche d'une mixture entêtante et très personnelle.

P.O.U.M.

#### RECOIL

«Unsounds Methods»  
(Mute / Labels)

Vous souvenez vous de ce Boys Band qui sévissait dans les 80's ? Les membres possédaient chacun une personnalité très marquée : il y avait le provocateur, le mauvais garçon à belle gueule, l'éternel étudiant et le musicien. Ce dernier, Alan Wilder, désormais séparé de ses acolytes, vient de sortir le quatrième exemplaire de ses

expériences en solo. Disposant certainement d'une complète liberté de mouvement, Alan Wilder a réalisé un album riche et profond de trip-hop ambient. Après avoir assuré la partie arrangement de Depeche Mode et la coproduction de quelques autres groupes (Nitzer Ebb,...) il devient maître de ses compositions et nous procure des sensations angoissantes et ténébreuses.

Alan Wilder possède une démarche originale dans le milieu rock. Il compose et arrange des instrumentaux et les confie à des interprètes d'origines diverses comme Douglas McCarthy (ex-Nitzer Ebb), Maggie Estep (artiste dramatique américaine), Siobhan Lynch (chanteuse plutôt folk) et Hildia Campbell (chanteuse gospel). Ces artistes ont toute liberté d'écrire des textes en fonction de quelques directives plus ou moins vagues. Le résultat confère à l'album un enrichissement des ambiances, de l'atmosphère. L'interprétation de Maggie Estep rappelle la diction particulière de Lydia Lunch, en plus introvertie, et Douglas

McCarthy s'amuse à inquiéter l'auditeur par sa voix sombre et caverneuse qui n'est pas sans évoquer certains films tourmentés.

Pour conclure, cet album possède une certaine homogénéité par les ambiances qu'Alan Wilder a développé, comme une bande originale de film, saupoudrée des interventions de quelques interprètes talentueux qui ne laissent vraiment pas indifférent.

**MC Durutti**

#### UNIT : 187

«Loaded»

(SPV / Off Beat)

Voilà un groupe d'electro qui ne manque pas d'humour, Unit 187 a en effet réalisé une reprise plutôt musclée du *Planet Claire* des B-52's. Ces canadiens de Vancouver, patrie de **Skinny Puppy** et **Front Line Assembly** possèdent déjà une certaine notoriété sur le continent Nord Américain où **Loaded** a été produit par Devin Townsend (**Strapping Young Lads**, Front Line Assembly), tandis que Jed Simons, leur guitariste, participait à la dernière tournée de

F.L.A. en tant que groupe. Enfin, l'album contient des remixes de **Rhys Fulber** (Fear Factory, ex-F.L.A.) et de 16 Volt. Il résulte de ces associations un son lourd, oppressant qui n'est pas sans rappeler Ministry ou **Hate Department** et confère à **Loaded** une qualité exceptionnelle qui, mélange de gravité et d'humour, donne une pêche formidable. En espérant que la suite sera de cet acabit, il ne vous reste plus qu'à découvrir, enfin, la relève de l'electro canadienne. Vancouver not dead !

**Vannevar**

#### RAMMSTEIN

«Sehnsucht»

(Motor Music / XIII)

Ce pourrait être un jeu vidéo, un jeu à la «Theme Park», où on combinerait différents et improbables courants musicaux pour en produire de nouveaux, ridicules mais vraiment drôles. On pourrait alors se fendre la pêche en regardant un mélange foireux de boy's band et de groupe metal (comment ça, il y a déjà eu Europe ?) reprendre «Partirainjoure an voyaaaajeu» sur des riffs assassins. Hélas, si

le jeu vidéo n'existe pas encore, le groupe a bel et bien vu le jour, dans l'esprit avide d'un quelconque directeur du marketing : Rammstein, puisque c'est d'eux qu'il s'agit, est un ramassis des pires clichés et poncifs qui encombrant le metal industriel. Ici, rien n'est original, tout est garanti 100 % pompé. La voix vient de Laibach, les guitares de Ministry ou Killing Joke... Bref, ce pensum insupportable se veut un digest de la musique électronique mais se révèle n'être qu'un lourdingue enchaînement de titres fadasses.

Quant à leur prestation scénique, «agrémentée» de quelques effets pyrotechniques pour fanfare municipale, elle est si ridicule qu'elle renverrait presque les shows d'Alice Cooper ou des Misfits dans la catégorie des oeuvres d'art et d'essai. Rammstein, locomotive propulsée par sa propre vanité et un coup de pied au cul publicitaire ne mérite que le mépris. A fuir.

S88

#### CORNERSHOP

«When I Was Born For  
The 7<sup>th</sup> Time»  
(Wiiija / PIAS)

La dernière livraison de Cornershop est un disque de pop-hip-hop-dub. Les cinq anglo-asians continuent à mélanger des sons, des samples orientaux avec des rythmes funky, ou plus traditionnellement pop, utilisant des instruments assez peu typiques du paysage rock (sitar, dholki...) mais s'en servant comme s'il s'agissait de guitares électriques ou de basses ordinaires. Bref, une démarche cohérente de musiciens contemporains qui recherchent à augmenter le vocabulaire musical, à élargir le champ auditif de ses auditeurs. Cornershop revendique son intégration à la société occidentale sans renier ses origines indiennes et leur combat est celui de tous ceux (enfin presque tous, malheureusement) qui cherchent à rendre le monde meilleur grâce au cosmopolitisme, plutôt que de se replier sur le nationalisme. En atteste leur goût des collaborations qui fait que, après Sasha d'Héliogabale, c'est

aujourd'hui au tour de Paula Frazer, de **Tarnation**, de venir ici donner la réplique à Tjinder Singh.

**When I was Born for the 7th Time** affiche une bonne dose de tubes nonchalants à la gaieté lucide (*We're in yr Corner, Funky days are back again*), incite au dandinement et contribue à la bonne humeur dès le matin comme c'est la mission de tout grand album pop.

MC Durutti

#### DIE FORM

«Phenomena of the  
Visitation»  
(Hyperium)

Philippe Fichot est un garçon tenace et endurant. Depuis plus de quinze ans, il pilote conjointement **Die Form** et d'autres projets artistiques comme la photo ou la vidéo, autour d'un seul credo, le SM. Sa longévité musicale lui a permis, il y a déjà quelques années, d'accéder à la reconnaissance chez Hyperium, pour qui sort aujourd'hui **Phenomena of the Visitation**, un maxi quatre-titres des plus intéressants,

obligatoire pour tout DJ gothique qui se respecte (ne serait ce que pour les remix de *Masochist*). Phénomène de mode ou autre, Die Form est un groupe qui marche très fort, et ce dernier maxi ne devrait pas déroger à la règle. Merci Hyperium.

No Pasaran

#### EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN

«Ende Neu Remixes»  
(Mute / Labels)

*Ende Neu Remixes* n'est pas du Einstürzende Neubauten, Blixa Bargeld l'a clairement énoncé, son groupe n'a rien à voir avec ces tripatouillages décidés par sa maison de disques, dont il s'estime cependant plutôt satisfait, et pas uniquement pour des raisons financières. Il faut dire que l'aréopage de chirurgiens esthétiques, spécialistes de la lobotomie sonore et autres sculpteurs de bruit convoqués ici avait de quoi accoucher de quelques perles. A ma gauche, catégorie mélodies aguicheuses et ambiances paisibles : Barry Adamson et Soulwax ; à ma droite, catégorie minimalisme bruitiste :

Panasonic, Alec Empire, Kreidler, Techno Animal. Le programme est digne d'un combat titanesque. Hélas, quelques égarés viennent rompre le bel ordonnancement de la rencontre en y semant leurs rythmiques jungle «dans l'air du temps», un concept qui colle si mal avec l'intemporalité des morceaux d'Einstürzende Neubauten. Darkus et Jon Spencer (pourtant irréprochable dans Boss Hog), tiennent donc le rôle de trouble-fête dans ce qui aurait pu être un fort bel exemple d'appropriation d'une référence indiscutable de la musique industrielle par ses enfants illégitimes et reste cependant une agréable variation sur un thème connu.

S88

#### LEVELLERS

«Mouth to mouth»

Ce bouche à bouche vivifiant que nous imposent les Levellers est de loin un des meilleurs albums qu'ils aient sorti, bien qu'il soit peut-être moins énergétique que d'autres. Le quintette de Brighton a réussi à composer de forts jolies mélodies

soutenues par des paroles douces amères qui font penser à une certaine période de maturité d'un groupe qui viendrait de poser ses bagages et s'épanouirait dans l'assistance aux oreilles en mal de chansons-slogans. Le joyeux et grinçant *What a beautiful day* peut accompagner n'importe lequel des bons moments de la journée où il prendra place à côté du non moins excellent morceau de Swell *Everyday Sunshine* ou encore le *Beau Soleil* de Current 93. Des chansons folk punk bien arrosées qui rappellent vaguement une certaine forme du folklore celte, des rythmes ska, parfois des cuivres qui passent relativement inaperçus tant ils sont bien intégrés, bref tous les ingrédients pour faire danser les foules en entonnant leurs refrains à tue tête pendant une soirée noyée dans le houblon.

Pooka

#### ORANGE BLOSSOM

«Orange Blossom»  
(Prikosnovénie)

Orange Blossom est un jeune groupe nantais que l'on a pu voir récemment à Paris, au fil

de concerts aussi nombreux qu'enfiévrés, seuls ou en première partie de références aussi variées qu'Asian Dub Foundation, Rise and Fall of a Decade ou No One is Innocent, à qui ils volaient régulièrement la vedette. Dignes successeurs de groupes tels que **Dazibao** ou encore **Minimal Compact**, leurs influences sont très diverses et mélangent musique arabe, rock, rythmes tribaux et même trip-hop (*Anaconda Girl*). Groupe éclectique, Orange Blossom réussit à merveille à doser parfaitement toutes ces inspirations disparates pour réaliser des morceaux d'une très grande intensité. Pour un premier album, Orange Blossom s'en tire déjà beaucoup mieux que beaucoup d'autres à la carrière trop longue.

**No Pasaran**

#### VARIOUS ARTISTS

«Ici, d'ailleurs»

(Sine Terra Firma)

*Ici, d'ailleurs*, ce serait comme une fête de famille. Un grand repas, où les personnages de **Dominique Petitgand** raconteraient leurs souvenirs, où

**Yann Tiersen** jouerait ses comptines décalées, ses rengaines populaires qu'on croit déjà tous connaître, avec ses toy piano et son violon, où **Die Knödel** et **Die Anarchistische Abendunterhaltung** ! prouveraient qu'on peut aller de l'avant en piochant dans la tradition, ici le jazz, la musique d'Europe de l'Est et les b.o, et où **Gilles Tordjman** serait le cousin éloigné, celui qu'on regrette un peu d'avoir invité, qui picole et qui fait un peu tache. *Ici, d'ailleurs*, ce serait surtout une bonne occasion de réunir des artistes aux univers très différents et de se rassurer sur la vitalité de la création. Car, n'en déplaise au législateur, il n'est pas besoin de textes et de quotas pour permettre à la musique «française» d'exister. Un peu partout, dans les marges, ça s'agite et ça ne demande qu'à éclore. En voici un bon exemple.

S88

PRODIGY

«The Fat of the Land»  
(XL / Delabel)

Pour s'être fait attendre, il s'est fait attendre. Moins que le n°2 de Rhizomes, je vous l'accorde, mais tout de même (je me vois encore, achetant le single de *Breathe* en décembre dernier). Lorsque l'album est sorti, annoncé par un effrayant matraquage publicitaire, c'est donc logiquement que tout le monde s'est jeté dessus, afin de savoir s'il saurait tenir les promesses de *Breathe*. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du groupe, un mélange intime de techno et de punk, combiné à une réelle stratégie de l'image. Pour en revenir à **The fat of the Land**, on y trouve une dizaine de morceaux dont l'imparable *Breathe*, *Firestarter*, qui a servi de bande son au jeu vidéo *Wipe Out 2097*, ainsi une reprise exaltée du *Fuel my fire* des L7. Mais, ce qui est sans doute le plus intéressant chez Prodigy, c'est la façon dont ils ont su imposer leur image délirante de techno-freaks percés et tatoués, et rallier les plus jeunes au détriment des exécrables boy's band. Tout espoir

n'est donc pas perdu. Album électrisant, **The Fat of the Land** décline le meilleur de la techno et le mélange avec le meilleur du rock. On comprend pourquoi de nombreux groupes cherchent à suivre le courant, ce qui ne donnera évidemment, pas que du bon. Préférez, une fois encore, l'original.

Vannevar

DIE KRUPPS

«Paradise Now»

Du groupe métal-indus qui cartonna entre 93 et 95, le Die Krupps nouvelle cuvée a décidé de ne garder que le métal. C'est fort regrettable, mais hélas prévisible, tant il est vrai qu'à l'écoute de leur précédent opus, **III : Odyssey of the Mind**, tous les signes de leur virage trash étaient réunis. Pourtant, rassurez-vous, on arrive de temps à reconnaître la voix de Jurgen Engler, où la rythmique mécanique du groupe. La comparaison avec l'ancien Die Krupps s'arrête hélas là, et **Paradise Now** tourne à vide entre trash et fusion.

A offrir pour son anniversaire à votre petit frère skater.

No Pasaran

TANYA DONELLY

«Lovesongs for Underdogs»

(4AD / Labels)

L'ex-Throwing Muses, l'ex-Breeders, l'ex-Belly signe de son nom ce **Lovesongs for underdogs**, suite de ballades tantôt tendres (*Acrobat*, *Mysteries of the unexplained*) tantôt musclées (*The Bright Light*) dans la lignée des albums de **Belly**. On retrouve cette voix particulière soutenue par des guitares énergiques aux refrains ludiques et accrocheurs dans des morceaux comme *Pretty deep* ou *Goat Girl* petites perles de pop acide. En fait d'album solo, on remarque quand même que quelques amis ont participé à cette histoire, la présence de **David Lovering** (ex-Pixies), et **David Narcizo** (ex-Throwing Muses), confirmant que 4AD est davantage une grande famille qu'un label au sens classique du terme.

La musique de Tanya Donelly est à son image, ambivalente, entre la gaieté et la tristesse, entre le féminin et le masculin. Elle délivre à travers ses textes une poésie inventive, décrit des situations plus ou moins

universelles qui nous laissent apercevoir quelques expériences personnelles cryptées, son sens de l'humour défendant tout sentiment de narcissisme, qualité rare tant il est vrai qu'une carrière solo sert souvent à assouvir les appétits égocentriques de certains gros mangeurs (Franck Black, pour n'en citer qu'un). Nul retour en arrière, nulle aigreur vis à vis du passé (la reprise, live de titres de **Belly** ou des **Throwing Muses** venant le confirmer), juste un album passionnant, à écouter de multiples fois pour en capter toutes les nuances.

Pooka

L'ORCHESTRE NOIR

«Cantos»

(World Serpent)

La déprime me guette. A écouter cet album, c'est d'ailleurs la seule chose qui peut vous arriver. En revanche, utilisé en musique d'ambiance, il peut être un excellent atout. Je frémis encore de cette géniale partie de jeu de rôle, hantée de spectres dont la présence fut soulignée par cette musique lugubre, qui rejoignit ainsi

**l'Alta Marea et Vaterland** de Mick Harvey dans notre panthéon personnel. Mais, sorti de ce contexte un peu particulier, on s'aperçoit qu'il se rapproche terriblement d'une bande son qui n'aurait pas trouvé son équivalent cinématographique, mais qui ferait merveille dans un remake quelconque d'Amytville (ne riez pas, ce film est vraiment flip-pant !). Souvent très proches, pour ne pas dire pompées, de bandes originales réalisées par Michael Nyman pour **Carrington** ou **The Piano**, et s'agrémentent parfois de voix plus que superflues qui ne sont pas sans rappeler les imbuables Collection d'Arnell Andréa. Se posant dans un créneau où tout semble resucé, L'Orchestre Noir reste toutefois un assez bon exemple du genre, que je vous conseille cependant de ne réserver qu'à vos parties de jeu de rôle.

W encelas

#### COLLAPSE

«One Back and No Return»

(Lowligh/ Tripsichord )

Après des années passées dans l'ombre des autres, derrière les consoles, à produire d'autres groupes (Les Tétines Noires entre autres), Amadou, l'ancien bassiste de Treponem Pal revient sur le devant de la scène avec **Collapse** et un maxi très réussi. Le duo oeuvre défini depuis longtemps par Amadou au fil de diverses collaborations, mais toujours vierge, un efficace crossover de metal, de techno et d'ethno. Ici, les didgeridoo et les percus tribales se taillent la part du lion, tandis que les guitares, lorgnant souvent du côté de Godflesh, plombent l'ensemble. Même s'il ne constitue qu'une entrée en matière qui fait attendre avec impatience un plat de résistance plus conséquent, et si sa version live est encore mal dosée (trop de metal, pas assez du reste), **One Back and No Return** signe enfin la conquête de ces territoires, pas si éloignés d'un out-back australien qui aurait viré cyberpunk. A suivre de très très près.

#### L.@.N

«L.@.N.»

(a-musik )

Énigmatique au possible, ce duo allemand se livre à un travail structurel des plus intéressants, évoquant bien souvent les finlandais de **Panasonic**. Ambiances froides, chocs, sons secs, minimalisme de bon aloi et importante tessiture sonore sont les principaux ingrédients de ce premier album austère mais finalement très accrocheur, une fois passé le cap de leur froideur apparente.

P.O.U.M.

#### MAX PASHM

«Weddings, Bar-mitzvahs & Funerals»

(Krypton Records / Sony)

Ne vous inquiétez pas, il ne s'agit pas d'une compilation pour animer toutes vos réunions de famille. Je sais que le titre de l'album est trompeur, mais vous n'y trouverez aucune chenille qui redémarre, ni aucun canard dansant. Enfin, pas tout à fait, **The Wedding dance** pouvant tout de même être une alternative plus qu'originale à la traditionnelle et déprimante valse d'ou-

verture des bals de mariage. Mettant à profit ses origines juives, Max Pashm, collaborateur occasionnel des Levellers (dont le violoniste, Jon Sevink vient ici ajouter son grain de sel), a su mêler musiques orientales et rythmes transe ou jungle, concoctant un mélange propre à faire se déhancher les plus timides d'entre nous (je l'ai déjà constaté par moi-même sur des cas désespérés). Des titres comme **Queen of Sikim** ou **Jerusalem** ne pourront pas vous laisser indifférent ; vous vous mettrez à onduler avant même de vous en être rendu compte. Si vous aimez les rythmes envoûtants de la darbouka et la transe, vous ne pouvez pas passer à côté de **Weddings, Bar-mitzvahs & Funerals** qui, en plus, a le don de mettre de bonne humeur.

Vannevar

#### ATOMIC WEIGHT

(Iridium/ Dorobo )

Dumb Type est un collectif d'artiste qui agissent dans une même direction, assimiler la tradition et la confronter aux ambiances contemporaines.

Leurs dernière expositions remarquées sont sans doute l'installation qui se trouvait à la biennale de Lyon de 1996, et leur spectacle donné à Créteil il y a peu.

Cette compilation contient aussi des morceaux signés Ryoji Ikeda, Yoshio Ojima et C.C.I. Sound System, tous participant, à divers échelons, au travail de Dumb Type. Comme la plupart des CD regroupant divers artistes, cet album contient des passages de qualité inégale. Cependant la performance de Dumb Type justifie à elle seule l'achat de ce disque. Toute la construction des parties signées du groupe est à la fois originale et rigoureuse. *Passport control*, le troisième morceau, constitue à lui seul un de ces bijoux qui méritent une écoute attentive. En faisant intervenir des enregistrements d'origines diverses (des voix dans une salle d'attente, des halètements, le décollage d'un avion,...), des samples discrets, l'ambiance créée est cotonneuse, et acerbe, maintenue en éveil par un «bip» récurrent. Ryoji Ikeda a travaillé sur ce morceau par strates, ce

qui évoque un phénomène de réminiscence. La distance entre le moment présent et le passé. Il y a comme l'impression de vivre une expérience dans un état second, avec un certain recul, comme si l'interrogatoire des douaniers se passait à la fois ici et à des milliers de kilomètres. La musique devient témoignage architectural du temps, indice social d'une époque, enregistrement d'un moment universel.

M.C Durutti

#### VARIOUS ARTISTS

«Scumtron - A Tribute to Merzbow»  
(Blast First/ Labels)

Remixer Merzbow, voilà un défi bien étrange, tant l'univers des maîtres absolus du bruit semble être rétif à ce genre de pratiques de moins en moins contre nature. Et pourtant, plusieurs acteurs essentiels de la musique électronique s'y sont attelés sur *Scumtron - A Tribute to Merzbow* qui, des chocs frontaux de Jim O'Rourke ou Russell Haswell à la lente déclinaison de fréquence de Rehberg & Bauer (alias

**General Magic & Pita**), de l'obsédante répétitivité de **Panasonic**, comme d'habitude impeccables, à la techno clinique d'Autechre, offre des panoramas aussi divers qu'extrêmes de la musique de Merzbow, dont les liftings successifs prouvent s'il en était besoin, la contemporanéité, et l'influence majeure que leurs albums ont pu avoir sur la musique industrielle. Cerise sur le gâteau, *Scumtron* comprend également deux inédits de Merzbow, imparables de brutalité.

Une réussite exemplaire, qui tranche radicalement avec les pâles conventions du Tribute Album, met en valeur les univers respectifs du groupe et de ses remixeurs et témoigne d'un réel parti-pris créatif, donnée bien trop souvent absente de ce genre d'exercice.

P.O.U.M.

#### STEREOLAB

«Dots and Loops»  
(East West)

Le nouveau Stéréolab était attendu avec impatience, après leur excellent *Empereur Tomato Ketchup*, qui leur

avait apporté une certaine reconnaissance. Là encore, on retrouve cette ambiance pop easy listening très particulière qu'ils avaient concocté depuis quelques temps. C'est donc dans la lignée de ETK que cet album s'inscrit sans pour autant posséder la fraîcheur et la diversité de son prédécesseur. Stéréolab est un groupe étrange, capable du pire comme du meilleur. Très attachés à leur intégrité, ils osent des partis pris qui ne sont pas à la portée de tous, mais s'enferment aussi parfois dans un certain maniérisme, une répétition pénible de systèmes qui finissent par énerver, voire par inciter l'auditeur à zapper.

Pooka

#### BASTÄRD

«Side stuff»  
(Zeitgeist)

Cette édition limitée regroupe des inédits, des live, des faces B de 45 tours, et des collaborations à la compilation *File under music*. Ce disque nous fait voyager à travers les strates bruitistes d'une grotte musicale. Peut être le titre *Spéléo*, sur lequel se clôt l'album, accen-

tue-t-il cette sensation métaphorique de l'univers particulier de ce groupe lyonnais. A travers les titres, on se promène dans un monde qui évolue et dévoile les différentes facettes qui compose le génie des arrangements de Bastard. De *Mud*, live où l'on perçoit un public enchanté par une prestation scénique hors du commun, on passe de morceaux flirtant avec le jazz sans jamais vraiment y tomber, en passant par des pièces obscures qui évoquent des salles sombres et enfumées, où se tapit la claustrophobie, latente, ce disque est jalonné de stalactites et de stalagmites finement ciselés, bruts, et donne envie de se replonger dans leur multiple discographie.

Pooka

#### CAPE FEAR

«Drift Towards the Heat»

(Odd Size)

Voici le premier album solo de Laurent Perrier, ex-membre de NOX et fondateur du label Odd Size. **Drift towards the heat**, parfait exemple de l'alliance du rock et de la techno

hip-hop réussie. Certains penseront à Scorn, Prodigy ou Sielwolf, mais Cape Fear a ceci de particulier qu'il ne se limite pas à emboîter le pas d'un style qui fait recette ces derniers temps, Laurent Perrier ayant su s'éloigner des modèles précités pour adopter un style musical plus aéré et également plus personnel. On dénote une grande maturité dans le choix des samples agrémentant l'ensemble des morceaux, mêlant extraits de discours, films, reportages et interviews où on peut, entre autres reconnaître l'annonce de la mort de Kennedy à la télévision américaine ou encore le bilan des émeutes de Los Angeles (et Bernard Blier ? NDLR). **Drift towards the Heat** démontrant ainsi qu'il n'est pas impossible d'intégrer une réflexion politique et sociale au rock électronique, sans pour autant tomber dans la démagogie et vaut bien mieux qu'en énième ersatz de Prodigy. En attendant avec impatience le prochain album de Cape Fear, je vous encourage à vous jeter sur celui-ci, si vous parvenez encore à le trouver en bacs. (NDLR : dans le cas contraire, il

est disponible directement chez Odd Size, rue de Laghouat. 75018 Paris)

Wenceslas

#### LARD

«Pure Chewing Satisfaction»

(Alternative Tentacles)

Après *Lard* et *The last Temptation of Reid*, Lard nous revient avec **Pure Chewing Satisfaction**. Toujours aussi énervés par leurs compatriotes, les membres de Lard n'en finissent plus de tirer à boulets rouges sur toutes les aberrations du système américain. Et lorsque l'on compte **Jello Biafra** dans ses rangs, on ne peut qu'être réellement blessant vis à vis des yankees. A la lecture du livret intérieur, on trouve pêle-mêle politiques, bavures, exactions militaires envers les peuples opprimés, on s'attend presque à entendre résonner un «Ya Basta !» tonitruant. Mais non, l'album en lui-même, s'il est assez proche de ce qu'à pu faire jadis Biafra avec les **Dead Kennedys**, tire aussi parti de la présence de Jourgensen, Barker et Rieflin, alias **Ministry** au grand com-

plet, ce qui donne des morceaux tels que *Generation Execute*, plus lourds et plus industriels. Le dosage de l'album laisse une impression brouillonne et parfois peu construite. Moins intéressant que ses deux prédécesseurs, **Pure Chewing Satisfaction** reste néanmoins un bon album de Lard. Et au lieu d'acheter un album de chez Cléopatra, qui sera forcément mauvais, participez plutôt à la lutte d'Alternative Tentacles, un des derniers labels intègres à résister dans la jungle des majors américaines.

X

#### APHEX TWIN

«Come to Daddy»

(Warp/PIAS)

Richard D. James, alias **Aphex Twin**, se fout royalement des genres et des modes ; peu lui importe que sa musique soit jungle, indus, ambient ou n'importe quoi d'autre. Il se moque même comme de sa première barboteuse de savoir à qui elle plaît puisqu'il ne la compose que pour lui-même, avec le plaisir sadique que prendrait un gamin à casser ses jouets

flambants neufs reçus pour Noël. Il n'est donc, logiquement, jamais où on l'attend, toujours en avance d'une mode ou en retard de trente, c'est selon, et c'est tant mieux, car la surprise est ainsi toujours au rendez-vous. Après le **Richard D. James Album**, qui poussait dans le rouge les rythmes jungle et breakbeat, il revient avec **Come to Daddy**, un maxi foutraque où se côtoient et fusionnent, jungle, hardcore, techno mentale et ambient, dans un mélange qui n'appartient qu'à lui.

Ludique et ironique, *Come to Daddy* regorge de merveilles qui, du coup de massue de *Come to Daddy - Pappy Mix* à sa contrepartie éthérée et mentale du *Little Lord Fautleroy Mix*, n'en finissent pas de se révéler indispensables. S'il ne doit rester qu'un survivant au grand melting-pot, ce sera sans doute Aphex Twin.

S88

BJÖRK

«Homogenic»

(Island)

Un vent d'Islande vient rafraîchir nos platines avec le nouvel

album de Björk. Contrairement aux galettes précédentes, la production est plus homogène, et surtout plus personnelle, on y sent moins l'intervention des éléments extérieurs qui masquait en partie le talent de la musicienne pour lui laisser seulement un rôle de faire valoir vocal. Mais c'était compter sans la personnalité de Björk, aussi indépendante et sauvage, ressemblant tant à l'image que l'on peut se faire de son pays, désert de glace et geysers, et de plus issue d'une souche punkoïde sans concession, qui ne se laisse pas absorber facilement par les exigences technico-commerciales des maisons de disques.

Ce nouvel album, si l'on devait le décrire, se partagerait en deux parties. Le début est une suite de ballades tristes accompagnées de violons, de pianos, d'instruments classiques mixés de manière à ce que cela ne soit pas sirupeux, l'exploitation des cordes sur un rythme drum n'bass donnant un mouvement à contre-courant des multiples tentatives que l'on peut entendre actuellement. Au lieu d'intégrer des rythmes africains, de concevoir une

techno-ethno-world music, Björk s'attache à des rythmes et des sons plus typiquement européens dans lesquels on perçoit l'influence de ses fréquentations londoniennes, quelques accointances avec les sons de **Scanner** ou Richard D. James (**Aphex Twin**).

Puis vient l'excellent *Bachelorette*, qui va faire pleurer dans les chaumières, et qui mérite que l'on s'attarde un instant pour évoquer quelques unes des meilleures mélodies que le rock nordique nous ait fourni et dans la lignée desquels il s'inscrit parfaitement, comme les fabuleux *White out conditions* ou *Without you*, tous deux issus de l'album **White out conditions** des **Bel Canto**.

La deuxième partie de l'album est plus gaie, plus dansante, Björk y improvise comme elle a pu nous y habituer dans certaines envolées depuis les **Sugarcubes**. Bref ce disque se laisse écouter au coin du feu d'une soirée mélancolique en attendant l'heure d'aller danser.

Pooka

