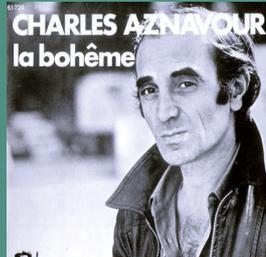


BRICE MICLET

SAMPLE !

AUX ORIGINES DU SON HIP-HOP



LE MOT ET LE RESTE

BRICE MICLET

SAMPLE !

AUX ORIGINES DU SON HIP-HOP

LE MOT ET LE RESTE

2018

« DANCE TO THE DRUMMER'S BEAT »

LE BIG BANG

La mémoire collective de la musique fonctionne par dates, par événements charnières. Ainsi le rêve hippie aurait-il pris fin le 6 décembre 1969 au festival d'Altamont, lorsque Meredith Hunter, un festivalier noir de dix-huit ans, mourait poignardé par des membres des Hell's Angels en charge de la sécurité durant le concert des Rolling Stones. C'est aussi par ce procédé intuitif et schématique que l'on date parfois la naissance du rock'n'roll: le 5 juillet 1954, Elvis Presley improvise avec ses musiciens une version accélérée de « That's All Right » du bluesman Arthur Crudup dans les studios de Sun. Un jour précis, une heure précise, un lieu précis... Si ces dates sont utiles pour comprendre un phénomène musical, l'histoire montre qu'elles sont finalement insignifiantes face à la complexité des processus qui mènent, lentement, parfois brutalement, à la création d'un nouveau genre.

Cependant le hip-hop ne fait rien comme les autres. Voilà une famille musicale aujourd'hui majeure marquée par un acte fondateur, sorte de big-bang technique et sonore sur lequel on a tout écrit: le *merry-go-round** de DJ Kool Herc. Nombreux sont ceux qui datent l'enfantement du rap aux débuts discographiques de Gil Scott-Heron, de Screamin' Jay Hawkin ou de Lightnin' Rod, s'évertuant à tisser les liens les plus lointains pour recenser les premiers chants parlés, jusqu'à oser mentionner le scat de Louis Armstrong. Mais le hip-hop en tant que musique, et non le rap en tant que technique vocale, a sa date établie: l'été 1973. DJ Kool Herc, arrivé en 1967 dans les valises de ses parents depuis la Jamaïque, a trafiqué le sound system de son père pour organiser sa propre block party dans le Bronx. Au fil des soirées, il remarque que les danseurs ont tendance à se déhancher plus que de raison sur les breakbeats des morceaux qu'il leur passe.

* Pour les termes techniques, se reporter au lexique situé en fin d'ouvrage.

Bien des enregistrements de soul, de rhythm and blues et de funk contiennent ces breakbeats. Une respiration dans un morceau, une cassure rythmique où la batterie joue soudainement seule ou peu accompagnée, qui rompt la structure principale de la chanson. Dans les caisses de vinyles de Kool Herc, il y a « Apache » d'Incredible Bongo Band, « Funky Drummer » et « Give It Up Turnit A Loose » de James Brown, « Scorpio » de Dennis Coffey, « Listen To Me » de Baby Huey, « Melting Pot » de Booker T. & The M.G.'s, « It's Just Begun » de The Jimmy Castor Bunch, « Get Into Something » de The Isley Brothers... Ce qu'il faut comprendre, c'est que ces morceaux sont, à l'époque, plus ou moins des nouveautés, en tout cas tous sortis après 1969. Par exemple, « Apache » est paru en 1972, et Kool Herc commence à l'incorporer à ses sets en 1975. Ses mixes ne font pas dans l'hommage, dans la référence. Ils sont des playlists d'une scène actuelle soul, funk et rhythm and blues qui, certes, voit le disco pointer le bout de son nez et menacer sa place dans le cœur de la communauté noire américaine, néanmoins qui continue de produire à tour de bras.

Les set-lists de Kool Herc sont donc fournies en breakbeats, et puisque les B-boys en veulent plus, il va leur en donner. Il s'équipe de deux platines, achète les exemplaires de ses vinyles en double, et travaille chez lui à rallonger ces parties des morceaux. L'un des exemplaires est placé au début du break, en attente, l'autre joue la chanson depuis le début. Quand ce dernier arrive à la fin du break, il démarre la seconde platine, qui à son tour, joue le solo rythmique. Pendant ce temps-là, il replace le premier vinyle au début du break, le redémarrant lorsque le second a fini de le jouer. Et ainsi de suite à l'infini. Des livres entiers, nombreux, longs et fournis ont été écrits sur cette époque, notamment *Can't Stop Won't Stop* de Jeff Chang. Il est tout de même important de préciser qu'avec cette technique, copiée par les autres deejays new-yorkais notamment par deux autres des « trois rois », Grandmaster Flash et Afrika Bambaataa (dans une moindre mesure), et avec l'arrivée des emcees qui se mettent à déclamer leurs textes sur les batte-

ries de James Brown et consorts, DJ Kool Herc échantillonne un morceau préexistant, le boucle, pour ensuite toaster lui-même dessus ou pour laisser son pote Coke La Rock et les rappeurs du coin de s'y essayer. L'embryon du sampling hip-hop est là.

Cette période post-1979, qui n'a pas encore pensé le hip-hop en termes de morceaux enregistrés en format radiophonique, est aussi le théâtre d'une autre innovation: le *scratching*. Comme le *merry-go-round*, elle est une prémisse de la vague du sampling qui déferlera durant les années quatre-vingt, un avertissement. Employée sous des formes primitives depuis les années quarante, cette pratique est surtout estampillée Grand Wizard Theodore, deejay new-yorkais profitant du développement des platines en *direct-drive* par la marque Technics pour parfaire sa nouvelle discipline durant l'année 1977. *Idem*, l'idée est d'isoler un extrait sonore manuellement, directement sur le disque, et de le répéter en en changeant la rythmique, le timbre, la signification (en coupant une phrase par exemple), la fonction musicale... Le *scratching* ne comprend pas, à ses débuts et dans sa forme la plus répandue encore aujourd'hui, de notion de programmation. Il nécessite une intervention constante, c'est ce qui le différencie du sampling hip-hop. On peut scratcher un sample, on peut sampler un scratch (comme le fera DJ Premier sur « Ten Crack Commandments »), mais la différenciation est indispensable.

Avec le *merry-go-round* et tout ce que cette technique a engendré comme évolutions du hip-hop en tant que musique, DJ Kool Herc développe une nouvelle manière de penser la base instrumentale pour un chanteur. Il impose une norme, si petite et si locale soit-elle. Il crée une demande: celle de la répétition d'une musique extérieure comme support musical à des textes. Reste à de nouveaux acteurs, de nouveaux musiciens, businessmen et dingues du son de fournir l'offre.

« RAPPER'S REPRISE »

LE CONCEPT AVANT LA TECHNOLOGIE

Les emcees ont besoin de musique. Le 25 mars 1979, le groupe de funk Fatback Band, fondé en 1970, a déjà viré disco. Il sort le titre « Kim Tim III (Personality Jock) », souvent considéré comme le premier single hip-hop. Mixant la batterie de Bill “Fatback” Curtis à une boîte à rythmes, il est déjà sur la piste du rap. La structure du morceau est variée, très disco, et la notion de boucle semble être absente. Pendant ce temps, une autre formation voit le jour. Sylvia Robinson, ex-chanteuse de rhythm and blues à succès s’orientant petit à petit vers la production discographique, cherche à exploiter le filon naissant, et engage trois rappers inconnus pour venir enregistrer au studio de son tout nouveau label, fondé avec son fils Joey, Sugar Hill. Tout se fait dans la hâte, la sortie de « Kim Tim III (Personality Jock) » ayant précipité la mise en place du projet. Rien à prouver, pas de statut à défendre, pas de public pour les juger : le terrain est vierge. Sylvia Robinson fait appel au groupe studio Positive Force pour rejouer la ligne de basse et d’autres éléments du morceau « Good Times » de Chic, sorti en juin. Ici, il y a, d’une certaine manière, échantillonnage. Cette ligne de basse n’est pas jouée sur toute la longueur du morceau de Chic, mais seulement à partir de 3 min 12 s. Les Positive Force ont extrait un passage, l’ont légèrement modifié, ont varié la rythmique, et ont complètement déstructuré l’original. Surtout, l’accompagnement se répète durant les 14 min 35 s que dure ce premier morceau du label de Sylvia Robinson, « Rapper’s Delight ». Sur la musique bouclée, ce sampling virtuel des Positive Force, les trois rappers, baptisés Sugarhill Gang, se lâchent.

Le consensuel « Rapper’s Delight » est dans la boîte, mis en rayons le 16 septembre, et fait sortir le hip-hop des ghettos new-yorkais. Il gagne les ondes des radios noires, les charts américains, puis franchit les frontières. Le phénomène se transforme en

raz-de-marée. Il s'agit bien du premier single rap, échantillon de musique « volé » (malgré le fait que ce soit un *replay*) et bouclé, certes par des instrumentistes live. L'assaut de Sugarhill Gang sur le mouvement hip-hop est fatal à une bonne partie des premiers artistes, le rap enregistré devient bankable, et des artistes tels que Spoonie Gee (issu des Treacherous Three), Kurtis Blow, Busy Bee, The Fearless Four ou Grandmaster Flash & The Furious Five se précipitent en studio pour tester la recette. « Superrapin' » de ces derniers, est le second tube hip-hop majeur, basé sur le même principe que « Rapper's Delight » : le *replay* d'un extrait (le début) du titre « Seven Minutes Of Funk » de The Whole Darn Family, sorti en 1976. Sur la version originale, les cinq emcees marquent un blanc afin de permettre à Grandmaster Flash de claquer un solo frénétique de boîte à rythmes. Mais sur le disque, ce passage disparaît, signe que les standards pop poussent les programmeurs radio à gommer les traces de l'identité sonore hip-hop. Il ya encore beaucoup de chemin à faire, et il sera fait.

Mais ce que l'industrie de disque ne peut pas masquer, c'est cette partie essentielle de l'ADN hip-hop qui veut que ce genre encore balbutiant soit tourné, depuis les débuts de DJ Kool Herc, vers les autres musiques. La destruction et le délabrement du Bronx durant les années soixante/ soixante-dix, sa transformation en une terre brûlée, a provoqué chez une partie de ses habitants une « culture du sampling » explicitée par Amir Said dans son livre *The BeatTips Manual*, consistant à prendre des morceaux de la culture mainstream et de les convertir en accord avec ses valeurs, ses besoins. La mode, le langage... Et la musique. Ce mouvement hip-hop est profondément disciplinaire. Outre les *battles*, la compétition, les *clashes* entre emcees et deejays, les origines de son esprit, situés parallèlement dans la culture graff et dans la danse, ont établi un code solide, qui implique que l'on ne fasse pas du hip-hop n'importe comment. Et puisque le potentiel de fans de cette musique se chiffre en millions, les professionnels qui vont par la suite exploiter le filon ferment les yeux sur ce grand vol organisé

des musiques préexistantes. C'est le début de l'ère des groupes de studio, qui répondront à la demande des emcees évoquée plus tôt, et prendront en quelque sorte la place des deejays dans le processus créatif.

« **MAKING CASH MONEY** »

LA VENGEANCE DES DEEJAYS

Les labels qui prennent le train du hip-hop en marche voient dans les musiciens studio une alternative. Ils sont sous contrat avec la maison de disques, disponibles, bon marché, ont un savoir-faire leur permettant aisément de copier, de reprendre. Le but est clair : se passer des deejays, qui n'apportent qu'une plus-value limitée sur disque, pour produire à bas coût. C'est une stratégie économique, décriée dans le milieu des pionniers. Mais des concurrents viennent rapidement disputer ce modèle : les boîtes à rythmes et les premiers échantillonneurs. Car si le hip-hop peut se passer des deejays pour créer, l'envie de beaucoup de musiciens est de conserver le son qu'ils avaient diffusé, profondément ancré dans le hip-hop, tout en conservant une création live, libre et brute. L'ère des musiciens studio à la Positive Force, qui jouent batterie, guitare, basse, synthés et tout le reste, ne fait pas long feu. La seconde moitié de l'année 1980 fait place à la prise en main des nouvelles technologies, et à un son qui ne sera surtout pas similaire à celui du disco. Il faut se démarquer, les Kurtis Blow, Grandmaster Flash et Afrika Bambaataa entreprendront de mener le mouvement.

De là découlent deux conséquences opposées à cette évolution : d'un côté, Kurtis Blow développe un hip-hop non référencé, ne faisant appel à presque aucun morceau préexistant, s'inspirant à la fois des productions funks récentes, et de ses propres compositions. Son titre « The Breaks » en est un bon exemple. Mais d'un

autre côté, Grandmaster Flash retourne à ses premières amours (après avoir pactisé avec le diable sur « Superrapin' ») et se munit de trois platines pour y mettre en pratique toutes les techniques développées durant les huit dernières années. Il sort « The Adventures Of Grandmaster Flash On The Wheels Of Steel » en 1981, sorte de grand collage de titres existants, et marque ainsi le retour des deejays et de leur rôle prédominant dans la composition hip-hop. Dans l'histoire du beatmaking, cette alliance des nouvelles technologies studio et des talents de *djing* sont fondatrices, car elles deviendront la norme cinq ans plus tard. En attendant, il y a d'autres étapes à franchir.

Afrika Bambaataa a aussi senti le vent tourner. Mais en rentrant dans les studios de Tommy Boy en ce début d'année 1982 avec les producteurs Arthur Baker et John Robie, c'est une autre manière d'envisager le beat hip-hop qu'il va apprivoiser. Tout en se basant sur un titre préexistant, « Trans-Europe Express » de Kraftwerk, les trois musiciens composent « Planet Rock », qui sort le 17 avril (voir page 44). Mais trois choses prêtent ici à confusion : d'abord, plusieurs éléments rythmiques et mélodiques semblent empruntés au titre du groupe électronique allemand. Il faut connaître un minimum la musique pour comprendre que la principale mélodie de synthé est rejouée par Bambaataa et ses complices. Nombreux sont les articles expliquant qu'ils ont samplé « Trans-Europe Express ». D'autant qu'une rapide recherche sur le web permet d'apprendre qu'un Fairlight CMI a été utilisé durant les sessions d'enregistrement. C'est la seconde source de confusion. Sorti en 1979, il s'agit du premier échantillonneur numérique mis sur le marché et à être utilisé par des musiciens tels que John Paul Jones (bassiste et claviériste de Led Zeppelin, et premier acquéreur anglais du Fairlight), Stevie Wonder, Kate Bush, Trevor Horn, Peter Gabriel... Pourtant, Arthur Baker, John Robie et Bam ne se servent que de sa banque de son par défaut pour caler des sortes d'explosion sur le break. Le troisième fait portant à confusion, c'est que Kraftwerk a attaqué Afrika Bambaataa en justice pour

avoir « samplé » son titre, et a récolté un joli pactole. Alors qu'il n'en est rien. Cependant, ce titre et les autres qui seront conçus sur le même modèle à cette époque, contribuent d'une mise en pratique d'innovations technologiques dans le but de créer soit du hip-hop, soit des musiques proches comme l'electro funk de Bambaataa.

« THE BRIDGE » LE SECOND BIG BANG

1983 est le début d'une autre ère, celle des boîtes à rythmes. Elles ont déjà conquis les musiques dites électroniques, la new wave, les musiques savantes, des artistes comme Prince, et bien d'autres. À l'époque, la Roland TR-808, créée en 1980, n'est pas encore aussi populaire qu'on pourrait le penser. Les différents modèles de boîtes à rythmes fourmillent dès les années soixante, mais depuis les années soixante-dix, elles sont programmables. Et cela change tout: leur possible rôle dans une formation musicale, leur son, leur utilité comme instrument d'exercice, de remplacement... En 1983 donc, elles font partie du paysage sonore anglo-saxon, radiophonique. Pour le hip-hop, il n'est plus question de travailler avec des musiciens live. Une renaissance, une prise en main du son hip-hop par ses architectes est à l'œuvre. D'autant que les rappeurs comme Melle Mel et Grandmaster Caz commencent à complexifier leurs textes: la rythmique du rap prend le pas sur les textes seuls. Les productions hip-hop s'épurent, les boîtes à rythmes dominent beaucoup de morceaux. Les maîtres en la matière s'appellent Larry Smith, DJ Jam Master Jay et Rick Rubin. Ensemble, ils vont façonner le son d'un trio new-yorkais, Run-DMC. Ils créent des beats inédits, limitant la pratique du sampling au *scratching*, mais ont leur importance dans le domaine: la popularité de leur technique de composition deviendra une norme. Jusqu'à ce qu'un homme change tout, par accident.

En 1984, Marley Marl devient celui qui tisse le lien entre les trois grandes dimensions du sampling hip-hop : la compréhension des techniques des deejays, la science de l'échantillonnage, et les instrumentations traditionnelles. Avant lui, les beats hip-hop sont prisonniers des sons par défaut des boîtes à rythmes. Au Unique Recording Studio de New York, lors d'une session de mixage du morceau « Cosmic Blast » de Captain Rock, il comprend qu'en isolant un kick ou une snare d'un morceau préexistant, et en la jouant sur un autre morceau, il peut changer radicalement la sonorité d'une rythmique. À l'époque, sampler deux mesures entières est technologiquement impossible, et les premiers samplers numériques, comme le Fairlight CMI ou l'Emulator I et II coûtent respectivement 30 000, 7 900 et 8 000 dollars. Seules une ou deux secondes de sample sont envisageables. En branchant les sons isolés dans une TR-808, il parvient à les déclencher sur commande, et à composer un rythme inédit. Ainsi, il peut désormais prendre les éléments rythmiques joués par les batteries *in the clear* (qui jouent seules, sans aucun autre instrument pour les seconder) de n'importe quel morceau, les isoler et les rejouer comme bon lui semble. Par exemple, il peut habiller un morceau avec la snare de « Funky Drummer » de James Brown. Marley Marl n'a qu'à en extraire les éléments, les rentrer dans sa TR-808, et les rejouer avec la même rythmique. Plus besoin de se contenter des sons stricts de boîtes à rythmes, plus besoin de maîtriser le *merry-go-round* pour faire tourner un breakbeat en boucle. Il parfait sa nouvelle technique, et compose le titre « The Bridge » pour MC Shan (qui ne sortira officiellement qu'en 1986) en samplant les éléments de la batterie de « Impeach The President » de The Honey Drippers. Le sampling hip-hop n'est plus virtuel, il est réel.

Il crée des beats hip-hop en pagaille, les enregistre seuls. Il fait même des bandes avec uniquement des sons de snares ou de kicks qu'il emporte en studio pour les faire écouter aux artistes qui s'octroient ses services, pour leur faire choisir leur son de batterie. Mais l'ingéniosité de Marley Marl ne s'arrête pas là. Il

est le premier à comprendre que l'intérêt du sampling ne se limite pas aux batteries *in the clear* et aux breakbeats. N'importe quel élément musical peut être transposé en une forme hip-hop. Surtout, il peut le découper, le *chopper*, le filtrer, en changer la nature. Si James Brown est l'artiste le plus samplé de l'histoire, c'est grâce à lui. En tant que deejay, il a découvert l'impact du Godfather Of Soul sur les foules des *blocks parties* et sur les auditeurs des radios sur lesquels il passait des disques. Le chanteur fait partie de ses fondations, il fera partie des fondations du hip-hop.

Mais c'est aussi à partir de cette année 1986 que le hip-hop devient la cible de critiques de plus en plus acerbes de la part du monde de la musique. Du vol, de la sous-musique, une négation du savoir-faire musical à des fins mercantiles... Ces présupposés sont détaillés par Christian Béthune dans la revue *Volume!* en 2002. Au cours de son article « Sites technologiques, panoramas sonores : les univers esthétiques du rap et de la musique techno », il constate : « Véritable tour de passe-passe technologique, l'échantillonnage, du fait de ses manipulations, accomplirait trois transgressions impardonnables. D'abord, l'échantillon disloque la sacro-sainte unité des œuvres qu'il démembré pour s'en approprier des parcelles ; ensuite il remet en cause l'autorité morale du créateur tant sur la forme que sur le contenu de son travail ; on accuse enfin le sampling de faire fi de la propriété intellectuelle et de spolier les auteurs (et leurs ayants droit) des rétributions légitimes émanant de leurs créations. Considéré comme un véritable pillage, à la fois intellectuel, éthique et financier, le sampling ne saurait en conséquence prétendre à l'universalité de principe dont se réclament tant la morale que l'esthétique, ce qui condamne *a priori* les réalisations qui se livrent à ce genre de manipulations techniques à demeurer des formes mineures d'expression. » Pour compléter, Gilles Tordjman écrit en 1998 dans le magazine *Technikart* : « En musique la succession des genres, leurs oppositions, comme leurs coïncidences, sont avant tout affaire de syntaxe ou de grammaire.

Le sample, quant à lui, définit un changement brutal d'alphabet et de vocabulaire: la note n'est plus l'élément composant. Le phonème de base du sampling est le fragment: cette unité conditionne la reconnaissance d'un ensemble esthétique préexistant tout en le vidant de sa cohérence première. Le sample conserve en niant: il est dialectique. »

« I NEED A BEAT »

E-MU SP-1200, L'ARME DU CRIME

Retour en 1963, année de la commercialisation du Mellotron. Précurseur des échantillonneurs, il s'agit d'un clavier ressemblant à un orgue dans lequel passent des bandes. Lorsque l'on presse une touche, une bande est lue. Seulement, sur les premiers modèles, il est impossible de changer la banque de sons, d'intégrer ses propres bandes. Cela ne sera le cas qu'avec le modèle M400, commercialisé en 1970, et qui connut un succès gigantesque. Led Zeppelin, Pink Floyd, The Pretty Things, Ekseption, Amon Düül II, ABBA, Yes, Black Sabbath, Roxy Music, Genesis et des dizaines d'autres artistes de premier plan l'exploitent en studio, puis en live. À la fin des années soixante-dix, la fièvre des innovations technologiques musicales devient contagieuse. Plusieurs sociétés sentent que les échantillonneurs ont été inexploités, qu'il y a quelque chose à tirer de ce relatif vide. Il y a bien le Fairlight CMI, premier échantillonneur numérique évoqué plus tôt, qui fait son entrée dans certains studios pouvant se le payer, mais il y a la possibilité de faire plus abordable et plus intuitif.

Dans son livre *Les Fous du son*, Laurent de Wilde raconte l'histoire de Dave Rossum. Étudiant en biologie à l'University of California de Santa Cruz, il se passionne pour les instruments électroniques dès 1970, et, avec sa compagne Karen et son ami de lycée Scott Wedge, construit son premier synthétiseur, qu'il

parvient à vendre immédiatement. En 1972, il fonde la société E-mu, et innove par la fabrication d'instruments de premier plan, mettant l'informatique au cœur de son processus créatif. À l'aube des années quatre-vingt, après quelques échecs commerciaux, il décide de concentrer ses efforts sur les échantillonneurs, tentant de résoudre un problème central: sur les produits existants, du Mellotron au Fairlight, il est impossible d'arrêter la lecture d'un sample en cours, ou de la prolonger. Il y a une faille, et il va s'y engouffrer. Pour ses prototypes, il enregistre des banques de sons jouées par des musiciens payés en cash, sans leur expliquer à quoi serviront leurs productions (ce qui aurait eu pour conséquence de devoir payer des royalties pour les utilisations des sons préenregistrés). Il parvient à régler le problème de l'interruption et du prolongement du sample, et sort l'Emulator I en 1981, le Mark II Emulator I (une amélioration contenant notamment un séquenceur), puis, en 1984, l'Emulator II, qui permet d'échantillonner dix-sept secondes de son. Surtout, il est possible de le connecter à un ordinateur pour en exploiter le séquenceur. Une révolution technique, et le succès à la clé pour E-mu.

C'est avec la SP-12 que Dave Rossum va impacter durablement le hip-hop. Parallèlement à ses innovations avec la gamme Emulator, il se penche sur les boîtes à rythmes, dont l'utilisation musicale explose alors, cherchant à sortir un produit abordable et diffusible massivement. Ce sera le cas en 1983 avec la Drumulator. Mais ça n'est pas terminé. Il retravaille sa boîte à rythmes afin que l'utilisateur puisse enregistrer ses propres échantillons de batterie et les intégrer en 12 bits à ce qu'il appellera la SP-12, sortie en 1984, qui contient 1,5 seconde de temps d'échantillonnage. Avec la SP-12 Turbo, ce temps monte à 2,5 secondes, mais la véritable déferlante arrive en 1987 avec la SP-1200. L'instrument central du sampling hip-hop.

La SP-1200 contient cette fois dix secondes de temps d'échantillonnage (2 x 4 blocks), est abordable financièrement, ne contient pas

de banque de son par défaut (tout est intégré par l'utilisateur grâce à un lecteur de disquette)... Les beatmakers, au fil des années, vont développer une astuce pour augmenter la durée d'échantillonnage. Pour enregistrer un sample tiré d'un vinyle, un 33-tours, ils vont le lire à 45-tours grâce au *pitch* de leur platine, donc plus rapidement. Cela a pour conséquence d'augmenter la vitesse de lecture et donc de réduire la durée du sample, mais aussi d'en augmenter de façon conséquente la tonalité (c'est l'effet Mickey Mouse, qui donne l'impression que le chanteur a pris de l'hélium). Le sample enregistré en 45-tours est intégré comme tel à SP-1200, raccourci, rentrant dans la durée limitée d'échantillonnage, mais bien trop haut en tonalité et complètement dénaturé. Sur la machine, ils vont le *dépitcher*, réduire la vitesse de lecture jusqu'à retrouver le tempo d'origine du morceau, et sa tonalité. Cet ultime processus étire le sample, lui donnant un grain particulier, abîmé, qui sera finalement l'une des marques de fabrique du son hip-hop. Pour expliquer cette technique en image, prenons un morceau de carton (l'échantillon sonore) de dix centimètres qui doit rentrer dans une boîte par une fente (la durée d'échantillonnage de la SP-1200) de cinq centimètres. Au lieu de l'amputer de cinq centimètres, il faut le plier, en réduire la taille (le *pitcher* de 33 à 45-tours) à cinq centimètres, le faire passer dans la fente, puis le déplier (le *dépitcher*) à l'intérieur de la boîte. Seulement, le pli a laissé une marque (le grain, la patte sonore de la machine).

Mais même si E-mu a créé le sampler le plus iconique du hip-hop, utilisé par un grand nombre de producteurs, la marque n'a pas le monopole. Ensoniq avait aussi frappé fort avec le Ensoniq Mirage en 1984, un clavier avec sampler et séquenceur intégrés, prenant, avec ses 1 700 dollars, le contre-pied du monstre Fairlight CMI à 30 000 dollars. Le principal concurrent à E-mu, pour les producteurs, reste toutefois la firme japonaise Akai. Dès 1985, elle sort le digital sampler S612 puis la S900 l'année suivante. Les ventes sont énormes, et la marque enchaîne en 1988 avec la MPC60. Sa particularité, son pad de seize touches réparties en quatre lignes

et quatre colonnes permettant de jouer plus instinctivement les rythmiques. La qualité sonore des échantillons est aussi supérieure à celle de la SP-1200. Avec cet attirail à leur disposition, les beatmakers n'avaient plus qu'à laisser s'exprimer leur créativité afin de faire pénétrer le hip-hop dans une autre ère.

« MASS APPEAL »

LES ÉLÈVES DÉPASSENT LES MAÎTRES

Ces innovations techniques modifient profondément et durablement le hip-hop, sous tous ses aspects. Le son, le rythme, le sampling, le rap, le rôle des producteurs, l'imagerie... Dès 1986, de nombreux beatmakers vont mettre en pratique les trouvailles de Marley Marl, les sublimer. C'est le cas du second album de Public Enemy, produit par le collectif de producteurs The Bomb Squad (voir page 62). Le collage de samples est poussé à son paroxysme, comme cela sera le cas sur, par exemple, l'album *Paul's Boutique* des Beastie Boys ou le single « Beats + Pieces » de Coldcut (voir page 56), tous deux sortis en 1989. *It Takes A Nation Of Millions To Hold Us Back* a la particularité d'enlever à ces collages leur volonté de cohérence harmonique. Il faut des erreurs, des approximations, des décalages. C'est certainement l'album qui marque le désir de ne plus respecter à tout prix la technologie, mais de la mettre entièrement au service de la musique, quitte, parfois, à ne pas en exploiter toutes les fonctions. The Bomb Squad parvient à allier rigueur technique et grande liberté quant à la disposition des samples. Ils peuvent être en décalage, coupés courts, se superposer soudainement...

Dans le même temps, le rôle des producteurs et surtout leur place dans les formations hip-hop progressent. Ils deviennent membres à part entière des groupes, davantage mis en avant. Eric B. & Rakim en sont un bon exemple. Voici un duo dont le rappeur, Rakim, est

reconnu par bien des pairs comme celui qui est en train de changer la donne en termes de rap, de rythmique et de structure du phrasé. Et pourtant, il n'éclipse en rien Eric B.. Plusieurs raisons à cette dualité bien plus équilibrée: d'abord, les instruments sont, depuis 1986, de moins en moins considérés comme de simples supports aux emcees. Le fait que Marley Marl ait développé l'idée selon laquelle le hip-hop pouvait sampler n'importe quel élément d'un morceau préexistant pousse les producteurs à se servir dans des titres de plus en plus divers (mais encore très largement limités au catalogue anglo-saxon). La variété des sons, le sampling comme exercice de style et la richesse harmonique du genre explosent. D'autre part, le hip-hop est de moins en moins là pour faire danser. Avec l'explosion de la scène rap rock de Run-DMC et des Beastie Boys (ces derniers devenant, avec leur premier album *Licensed To Ill*, en 1986, le premier groupe de rap à prendre la tête des charts US), il rentre dans les foyers, investit les salons et les stéréos familiales. Le son s'en ressent, plus mélodique, plus dans le *hook*... Plus « pop » diront certains.

Plusieurs albums sont représentatifs de ces évolutions. *In Control* de Marley Marl (1988) est une mise en pratique de toutes ses découvertes, notamment *via* le titre « The Symphony ». Par exemple, il y expérimente le fait de superposer une boucle entière de batterie, et plusieurs éléments séparés. En d'autres termes, la boucle tourne, et il rajoute une *snare*, un *kick* supplémentaire tiré d'un autre morceau, créant une sonorité nouvelle, un groove particulier. Tout le Juice Crew, dont il est le leader, participe à la fête et rappera sur des titres comportant cette patte sonore. L'année suivante sort l'un des albums de hip-hop les plus expérimentaux de l'époque: *3 Feet High And Rising* de De La Soul, qui pose en partie les bases de la scène dite « alternative » américaine. Le producteur Prince Paul est à la baguette, usant de samples plus longs, de mesures entières, et développant l'idée selon laquelle le sampling hip-hop ne se limite plus à une boucle principale et des *scratches* par-dessus. Il superpose une basse, des cuivres, une *drum*, et excelle dans le

domaine. En 1991, DJ Premier commence à être réputé pour sa science du *chopping*, pour son habilité à faire d'un sample très court une boucle bien pensée, mais aussi pour son amour pour les *scratches-hooks* (voir page 194, « The Format » d'AZ). Avec lui, le *beatmaking* entre dans une autre dimension, que ce soit au niveau de la cohérence des différents éléments rythmiques, mélodiques et harmoniques, ou pour son sens du groove qui sera copié maintes et maintes fois. Les albums *Step In The Arena* et *Daily Operation* sont majeurs. Mais en 1992, un autre disque peut être certainement considéré comme le plus important de cette période dans le domaine du *sampling*: *Mecca And The Soul Brother* de Pete Rock & C.L. Smooth. Tant au niveau des échantillons qu'au niveau de la programmation des drums, Pete Rock devient la référence du moment. Par exemple, il entreprend de sampler une boucle, puis de la sampler une seconde fois, cette fois en la filtrant passe-bas (ne laissant passer que les basses fréquences, et donnant un effet assourdi au son), et superpose les deux, pour donner une savante profondeur à ses productions (T.R.O.Y. – Pete Rock & C.L. Smooth). Il est l'archétype du *beatmaker* mettant le paquet sur les filtres, ne se contentant plus de couper, *chopper*, boucler ou superposer les samples.

De l'autre côté des États-Unis, Dr. Dre sort son premier album solo, *The Chronic*, en 1992, qui fera du son west coast le son dominant du pays, pour quelque temps seulement. S'inspirant du p-funk de George Clinton, il développe le g-funk depuis déjà quelques années, avec des samples hérités de morceaux préexistants plus *smooth*, basés sur les synthés, et pratique aussi le *replay* de morceaux de funk, renouant alors avec une tradition que les avancées de Marley Marl avaient remise au placard. Aussi, évoquer cette période sans parler du groupe A Tribe Called Quest est difficilement envisageable. Même si le groupe entier est crédité pour la majorité des productions, c'est Q-Tip qui mène la barque en studio, et qui parvient, notamment sur l'album *Midnight Marauders* en 1993, à *digger* des sons bien plus confidentiels, et

à les lier à des samples grillés. Il développe aussi sa propre patte de *chopping*, différente de celle de DJ Premier, moins technique, laissant aux drums le soin de rythmer les morceaux, laissant peu d'espace au silence. La même année, c'est RZA qui confectionne l'album *Enter The Wu-Tang (36 Chambers)* avec son crew, le Wu-Tang Clan. Il est souvent considéré comme le producteur ayant fait fi de lacunes techniques, dans un premier temps, pour ensuite donner un côté sale, brut et sombre à ses instrus (voir page 162). Il cale ses samples à l'oreille, sans user du correcteur de tempo, ce qui a pour conséquence de le placer parmi les créateurs du son hip-hop off-beat (développé sur « Can It Be All So Simple »). Pas étonnant que J Dilla et Madlib soient des inconditionnels. Mais l'autre grande marque de fabrique de RZA réside dans l'utilisation de samples accélérés, *pitchés*, de soul. Avec DJ Clark Kent, il est une référence dans le domaine, et le titre « Wu-Tang Clan Ain't Nuthing Ta F' Wit » en est un bon exemple.

Pour illustrer ces avancées et le chemin parcouru par ces grands albums et producteurs, il suffit d'écouter successivement *In Control* de Marley Marl (1988) puis *Illmatic* de Nas (1994). Tous les albums cités dans ce chapitre ne représentent que la partie émergée d'un iceberg composé de producteurs moins connus, d'ingénieurs du son, de spécialistes de la programmation, d'albums, de singles, de faces B... C'est surtout durant cette période que le hip-hop s'est divisé en branches musicales distinctes. De nombreuses ébauches de sous-genres ont fait leur apparition. De La Soul et Dr. Dre, A Tribe Called Quest et The Notorious B.I.G., Wu-Tang Clan et Gang Starr... Rien de bien comparable. La principale différence majeure intervient au niveau de l'utilisation des samples et du rapport aux musiques préexistantes.

« DON'T SWEAT THE TECHNIQUE »

MOBILES ET MODES OPÉRATOIRES

Durant la période 1986-1994, les évolutions du sampling hip-hop ont été gigantesques. Techniquement, technologiquement, artistiquement, philosophiquement... Ces années ont permis de distinguer plusieurs manières d'aborder cette sous-discipline, plusieurs grandes formes de samples, détaillées dans le livre *The BeatTips Manual* d'Amir Said. D'abord, on retrouve le *piggy-back* sampling. Elle est certainement la forme la plus aisée à comprendre et à reproduire techniquement. Il s'agit d'échantillonner un extrait, en général une ou deux mesures du morceau d'origine, et de ne lui apporter qu'un minimum de modifications. Ainsi le sample est aisément identifiable, contient plusieurs éléments, et se contente d'être bouclé. De nombreux tubes ont été composés de la sorte.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « Regulate » de Warren G feat. Nate Dogg, « Can I Kick It » d'A Tribe Called Quest, « My Name Is » d'Eminem, « Hard Knock Life (Ghetto Anthem) » de Jay-Z.

Puis, on trouve les breakbeats ou les mixes de samples. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une technique comparable à celle d'un deejay qui voudrait, lors de son mix, réaliser un collage linéaire de titres. Les producteurs hip-hop ont transposé cette idée en morceaux, notamment durant les années quatre-vingt. De multiples samples sont piqués dans des chansons différentes et tissés comme un patchwork de sons, de références. Le travail sur les sons des samples eux-mêmes est moins précis, les titres composés grâce à cette technique sont souvent énergiques, bruts, voire agressifs.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « Beats + Pieces » de Coldcut, « Rebel Without A Pause » de Public Enemy, « Straight Outta Compton » de N.W.A, « The Big Payback » d'EPMD.

La troisième grande forme est celle des samples complexes. Si l'on considère que cette catégorie regroupe les samples *pitchés* de manière notable, *choppés*, filtrés et découpés, alors c'est certainement celle qui contient le plus de références. L'extrait est ici déconstruit, complètement détourné de son intention artistique originale. Le sample est travaillé comme une matière première, et, qu'il soit facilement grillable ou non, il est difficile à identifier pour une oreille non formée au repérage des originaux dans les titres hip-hop.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « Mass Appeal » de Gang Starr, « Shook Ones Part. II » de Mobb Deep, « Zodiac Shit » de Flying Lotus, « YAH. » de Kendrick Lamar.

Pouvant chacun s'imbriquer dans ces trois grandes formes de sampling, quatre grands types d'échantillons sont aussi à distinguer. Dans un premier temps, il y a les phrases complètes, qui sont utilisées, entre autres, pour pratiquer le *piggy-back* sampling. Mais pas seulement. Elles peuvent être allègrement *pitchées*, filtrées... Une phrase complète tournant en boucle peut parfaitement être modifiée sans être déstructurée, découpée ou *choppée*.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « Mind Playing Tricks On Me » des Geto Boys, « Runnin' » de The Pharcyde, « Ms. Fat Booty » de Mos Def, « Hotline Bling » de Drake.

Second grand type de samples, les phrases partielles. Il s'agit tout simplement d'une phrase complète amputée, mais contenant tout de même plusieurs éléments, ou plusieurs notes, un phrasé rythmique ou une partie mélodique. Non seulement le morceau préexistant est plus difficile à identifier, mais ce processus sous-entend d'avoir des aptitudes à *chopper* les samples, à les découper, les rallonger en doublant un sous-extrait, par exemple. Il requiert une oreille musicale développée et une maîtrise certaine des techniques de sampling.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « ATLiens » d’Outkast, « Ten Crack Commandments » de The Notorious B.I.G., « What’s Golden » de Jurassic 5, « The Format » d’AZ.

Les sections constituent un groupe un peu bâtarde. Leur seule différence notable avec les phrases partielles est qu’elles sont plus courtes dans le temps, qu’elles requièrent donc des talents de *chopping* encore plus développés.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « Murder Rap » d’Above The Law, « Pussyhole (Old Skool) » de Dizzee Rascal, « The People » de Common feat. Dwele, « The Narrow Path » de Blu & Exile.

L’un des types de samples les plus répandus est regroupé sous ce que l’on appellera les éléments isolés. Il peut s’agir d’un court extrait de clavier, de tambourin, d’un kick, d’une snare, d’une voix... Plus ou moins longs (sans non plus constituer une phrase complète), les éléments isolés permettent entre autres aux producteurs de ne pas créditer les artistes samplés, car le doute peut toujours planer sur la provenance du fragment. Les breakbeats dont chaque élément est extrait dans une boîte à rythmes ou par ordinateur pour être ensuite rejoué avec une rythmique identique à celle d’un morceau préexistant rentrent dans cette catégorie. Mais elle est plus généralement évoquée pour définir des éléments isolés ne provenant pas de breakbeats complets.

🔊 Exemples abordés dans le livre: « P.S.K. – What Does It Mean? » de Schoolly D, « South Bronx » de Boogie Down Productions, « Grand Verbalizer, What Time Is It? » de X-Clan, « Pussy Print » de Gucci Mane & Kanye West.

Il est aussi intéressant de constater à quel point le sampling hip-hop peut être motivé par d’autres raisons que celles purement musicales. Bien souvent, les extraits choisis sont en cohérence avec le

discours du texte rappé, avec les opinions du groupe... Le morceau samplé peut même inspirer le nom du titre hip-hop. C'est le cas de « The Big Payback » d'EPMD qui sample « The Payback » de James Brown (voir page 76), de « Alone Again » de Biz Markie qui sample « Alone Again (Naturally) » de Gilbert O'Sullivan (voir page 88), de « Hard Knock Life (Ghetto Anthem) » de Jay-Z qui sample « It's The Hard Knock Life » de la bande originale d'*Annie* (voir page 150)... Parfois, des paroles contenues dans le sample vont servir à compléter le texte du rappeur, quitte à les détourner. Cela se retrouve dans des titres hip-hop à dimension politique, comme lorsque les X-Clan samplent « Sorrow Tears And Blood » de Fela Kuti sur leur « Grand Verbalizer, What Time Is It? » (voir page 86), ou, plus régulièrement, dans des chansons d'amour (le sample de « Big Yellow Taxi » de Joni Mitchell par Janet Jackson feat. Q-Tip sur « Got 'Til It's Gone », voir page 142) ou pour des hommages à des personnes disparues (le sample de « Every Breathe You Take » de The Police par Puff Daddy feat. 112 & Faith Evans sur « I'll Be Missing You », voir page 144). Les exemples pleuvent.

Donner un sens discursif à son sample est une pratique qui est arrivée dans le hip-hop au cours des années quatre-vingt-dix, même si quelques exemples plus anciens existent dans une moindre mesure. C'est lorsque le rap s'est défait de sa stricte image de musique sur laquelle on peut danser que les thèmes ont explosé en son sein, et que les origines des samples sont devenues plus variées.

« THE BIG PAYBACK »

LA FIN DE L'IMPUNITÉ

Dans une interview à la Red Bull Music Academy, Prince Paul, notamment connu pour son travail de production avec De La Soul, raconte : « Dans le temps, on prenait des samples partout,