

Depuis son précédent album *Replica*, qui l'avait placé sur le piédestal des musiciens électroniques les plus en vue de sa génération, Daniel Lopatin n'a pas chômé : il s'est fendu d'une collaboration avec Tim Hecker, a mis la gomme sur son label Software, pris du bon temps avec le groupe Ducktails, co-signé la bande-son du film *The Bling Ring* de Sofia Coppola et remixé Nine Inch Nails. Tout ça avec la nonchalance d'un branleur trentenaire qui s'essaye à la musique « sérieuse » sans trop se prendre au sérieux. Avec son nouvel album *R Plus Seven*, sorti chez Warp, OPN arpente toujours des dédales sans fin, mais en prenant soin cette fois d'y semer des cailloux pour retrouver son chemin. Très porté sur la métaphysique et le réalisme spéculatif, Lopatin laisse entrevoir un monde parallèle où la pop serait devenue un collage abstrait de mélodies synthétiques, réminiscences d'un âge où la technologie numérique encore balbutiante délivrait son lot de sons (et d'images) à la fois cheesy et futuristes. On y flotte en apesanteur dans un univers de science-fiction anorganique, où des sons MIDI gonflés à l'hélium entrent en collision avec des saccades de voix artificielles, distillant paradoxalement une mélancolie très terre-à-terre. Et ce qui pourrait s'apparenter à du new age insipide de la fin des années 1980, quelque part dans une non-zone entre Philip Glass, 10CC et la musique d'Ushuaïa, se transforme mystérieusement en symphonie fragmentée du futur. À l'occasion de sa venue à Paris, il tombe le masque et nous explique la genèse de cet album hautement conceptuel. Ah, et pour les demandes concernant son dealer de weed, veuillez vous adresser au magazine qui fera suivre...

ONEOHTRIX POINT NEVER

Sur *Replica*, tu es parti d'un postulat, qui consistait à n'utiliser que des échantillons de publicité des années 80/90. Ce genre d'idées te vient au moment même où tu te mets à faire de la musique ou est-ce une méthode rigoureuse, un genre de protocole ? Je dirais que je ne suis pas rigoureux de la même manière qu'on peut l'être dans le champ de la musique expérimentale traditionnelle, dans lequel la méthodologie s'apparente à un principe d'intégrité. La musique expérimentale consiste purement et simplement à tester une idée, à la mettre en mouvement, à la modeler jusqu'à son point de rupture, à la questionner jusqu'à épuisement. Je n'ai jamais fonctionné de cette façon. J'utilise informellement certaines procédures, mais de manière plus ou moins désinvolte. En ce qui concerne *Replica* par exemple, ce sont les samples qui dictaient les mélodies et non l'inverse. Sur *R Plus Seven*, je suis parti de rien, de zéro. Je me suis d'abord mis en tête de composer de manière plus traditionnelle, mais c'était ténaissant, car quand tu cherches à aller directement de la pensée à l'expression sans avoir de formation classique, tu réalises très vite qu'il existe une barrière qui sépare ce que tu veux faire de ce que tu sais faire. Et j'adore cette limitation. Cette barrière est devenue une métaphore de mon travail. Les obstacles, les interruptions et l'incapacité de compléter quelque chose m'ont renvoyé à des idées sémiotiques, à des bribes de langage qui forment le noyau du disque. J'ai

collecté énormément de matière première que j'utiliserais peut-être par la suite dans le cadre d'un projet d'installation sonore. Pour faire court sans être trop fastidieux, j'ai commencé par composer plusieurs petites chansons de rien du tout. J'étais super sceptique, parce que ça ne fonctionnait pas, il manquait quelque chose. Je me suis dit, garde confiance en toi, tu vas arriver à produire ce que tu recherches, mais passe d'abord par l'étape chanson. Si j'avais soumis à Warp ces maquettes telles quelles, ça aurait été de la musique médiocre, de l'ordre de l'enfantillage. En redéveloppant chaque morceau en système MIDI, l'ensemble est devenu beaucoup plus fluide, j'avais un contrôle incroyable sur le grain de chaque note, je pouvais zoomer sur le moindre détail de manière microscopique, changer la hauteur, réduire ou allonger la durée... Je me suis mis à travailler sur de minuscules échantillons, à les broder méticuleusement, à étirer les sons dans tous les sens. Je me suis retrouvé à nouveau dans mon élément, en phase avec ma propre conception de la musique.

Comment as-tu choisi les samples sur l'album *Replica* ? Sont-ils des réminiscences de ton enfance ? Non, ils étaient totalement arbitraires. J'avais avant tout besoin de matière sonore. J'ai opté pour des spots de pub uniquement parce qu'ils étaient courts et facilement accessibles. La durée d'un spot est tellement courte que j'en ai décortiqué près de trois cents. En trente secon-

des, il y a déjà de quoi piocher des tas d'idées. Si je m'étais contenté d'extraire des samples d'un seul et même film, du genre *Terminator 2*, ça aurait été un désastre. Et puis, l'idée même de sampler un film est foireuse en soi. Et vraiment pas pratique en ce qui me concerne. Un film est un travail achevé, or je veux travailler avec un matériel qui soit pratique et malléable par nature et qui soit détaché de toute connotation musicale ou cinématographique. Pour moi, c'est juste de la matière première, rien de plus. N'importe quel archiviste, n'importe quel étudiant, n'importe quel artiste, n'importe quel philosophe procède de la même manière : il s'appuie sur un matériau qui se réfère à l'histoire immédiate, celle qui est en train de se faire et sur laquelle il doit déjà prendre du recul.

Mais comment as-tu fait le tri à l'intérieur même de cette « matière première » ? C'était une démarche purement intuitive et non liée à une quelconque nostalgie ou à un fétichisme des années 80/90, ce piège dans lequel tout le monde est en train de tomber. Si j'ai utilisé spécifiquement des pubs de cette époque et non, mettons, des années 50, c'est pour une raison simple : il s'agit d'une période cruciale pour la musique, équivalente à celle de la Renaissance, à travers l'apparition de technologies entièrement nouvelles comme le synthétiseur, le sampler ou le séquenceur. C'est comme si j'étais un musicien de la période classique qui aurait voulu comprendre comment la musique en était arrivée à la période

baroque. Bach ne pouvait pas accentuer la vélocité de sa musique pour une raison simple : le piano n'avait pas encore été inventé et le clavicorde ne lui permettait de produire qu'un seul putain de son ! Pour moi, c'est la même chose avec les années 50. J'ai pigé ce qui s'est fait pendant cette période, je l'ai assimilé, c'est là, mais c'est mort. Or, j'avais besoin de puiser dans une période qui soit historiquement complexe et intéressante au niveau des textures. Non pas pour leur connotation rétro, mais pour leur absence de qualité musicale intrinsèque. La sentimentalité n'a rien à voir là-dedans. Je me sens comme un étudiant qui mettrait le doigt sur une période importante et tenterait de la recontextualiser dans une histoire plus large, de lui prêter une signification actuelle.

Le système MIDI a donc pour toi une connotation plus actuelle ? Oui, car on est loin d'avoir fini d'en explorer toutes les possibilités. Regarde James Joyce en littérature, il a assassiné la prose traditionnelle, il a remis à plat tout ce qui avait été fait précédemment et a enfoncé un couteau à l'intérieur. C'est un mal nécessaire pour passer à autre chose. Il y a un avant et un après Joyce. Et quand je vois ce qui se fait en musique de nos jours, j'ai l'impression que c'est toujours la même rengaine, je trouve ça relativement sous-développé. Je ne me satisfais pas du genre de trucs qui se fait aujourd'hui, de toute cette tendance rétro. J'aimerais bien enfoncer un couteau dans la musique. Et qu'on passe



à autre chose. Je suis persuadé qu'en écoutant mes albums, plein de gens doivent se dire que je n'enfonce aucun couteau dans quoi que ce soit et qu'il existe des tas d'autres musiciens bien plus intéressants que moi. En ce qui me concerne, j'essaye de trouver un point d'achoppement dans le vide qui me permet de déborder du cadre et de casser les conventions d'une manière qui me satisfait, afin de pouvoir dire : voilà ma vision honnête de la musique.

Pourtant, l'album que tu as enregistré avec Joel Ford (sous le nom Ford & Lopatin) avait une coloration résolument rétro, bourrée de références aux teen movies, à la sciencefiction et aux gimmicks les plus kitsch des années 1980. Tu as en quelque sorte transposé tout ce qui a façonné ton adolescence dans un futur virtuel... Oui, complètement. Mais il faut savoir une chose : c'était la première fois de notre vie qu'on signait un contrat pour enregistrer un album. Et qu'on était payés pour ça ! On avait un studio entier à notre disposition, on pouvait faire tout ce qu'on voulait ! On fumait des paquets de weed, on a voulu pondre un genre d'opera rock barré. L'histoire d'un gamin complètement hypnotisé par la télévision. On s'est juste bien éclatés en déconnant avec notre langage mutuel. Joel et moi avons grandi ensemble, on a donc combiné toutes les choses qu'on kiffe l'un comme l'autre : l'italo-disco, le computer funk, le soft rock FM... des trucs dans ce goût-là.

Quelle que soit l'utilisation que tu en fais, ta musique est tout de même constellée de références de bon gros nerd aux années 1980/90. Tu en retraces une certaine histoire sous forme de flashes sonores, de textures... C'est vrai, je ne cherche pas à renier ça complètement. En particulier avec ce projet, c'est un peu comme une private joke entre vieux potes. Étant donné que je travaille d'habitude sur un autre registre, ça a créé un semblant de confusion chez les gens. Quand tu es un musicien sérieux, on dirait que tu n'as pas le droit de faire un truc fun, sinon c'est forcément considéré comme de la merde.

Pu sembles attaché de manière conceptuelle aux premiers balbutiements de la technologie numérique, à tout cet environnement audiovisuel qui paraît désormais obsolète... Oui, bien sûr. William Orbit, Severed Heads, Zoolook de Jean-Michel Jarre... des choses comme ça. Ou même le dessin animé *Eon Flux*, qui passait sur MTV dans les années 1990. La musique était super cool. Je m'accroche aux idées provenant de l'époque où le MIDI commençait à se démocratiser et que les gens qui s'en emparaient commençaient à en faire des choses intéressantes. J'essaye d'améliorer ce langage, de découvrir comment il fonctionne, de le prolonger dans d'autres directions. J' imagine que c'est un peu comme si tu étais un prof de basket de lycée qui entraînerait les mêmes élèves pendant quelques années jusqu'à ce

que d'autres leur succèdent et que tu les voies répéter les mêmes gestes, les mêmes techniques, encore et encore. Je suis comme ces élèves, j'ai l'impression d'en être encore à ce stade « mimétique » de l'apprentissage. J'ai encore besoin d'apprendre en reproduisant des gestes qui ont déjà été faits par des milliers d'autres avant moi. Je tente certaines choses, mais je repose encore sur les épaules de géants. J'ai besoin d'étudier les fondements élémentaires de ce langage, de le comprendre et de l'assimiler pour mieux pouvoir le déconstruire et définir à partir de ça une expression qui m'est entièrement personnelle. Ce nouvel album correspond à ma découverte et à mon apprentissage accéléré du MIDI au plus haut niveau. Je n'avais jamais bossé comme ça avant.

La manière dont ta musique se réfère au monde hyper technologique qui nous entoure d'une manière poétique, presque absurde, m'évoque un peu la démarche de James Ferraro, avec lequel tu as déjà collaboré. Oui, c'était encore le cas quand on traînait plus ensemble. Il y avait une part de dialogue mutuel et d'aventure partagée qui s'est dissipée depuis. On s'est perdu de vue, mais il me manque. J'accorde une importance profonde à notre amitié. Je m'intéresse toujours à ce qu'il fait, mais avec James, on ne sait jamais à quoi s'en tenir. Il est difficile à suivre.

Vous avez tous les deux l'art de décontextualiser des choses a priori banales qui font partie intégrante de l'environnement urbain,

les ef-fets sonores des ordinateurs, les jingles de pubs, la soupe FM, la 3D la plus cheap, les films commerciaux des années 80... Chacun à votre manière, vous en révélez leur bizarrerie intrinsèque, alors qu'il s'agit à l'origine d'objets aculturels, en quelque sorte « sans qualités ». Vous accordez de l'importance à de purs produits industriels, a priori déconsidérés par l'art et la culture. Pour ma part, j'assimile ça à l'anthologie orientée objet, au nouveau matérialisme. C'est un concept qui a été énoncé par des penseurs comme Bruno Latour ou Manuel de Landa, qui s'intéressent à la conscience secrète des objets et au monde immatériel dont on ne sait en définitive pas grand-chose. Je crois qu'indirectement, ça m'influence beaucoup. En particulier à travers mon amitié avec Nate Boyce, un artiste plasticien avec lequel je collabore. Je ressens aussi une forte affinité avec le travail de Mark Leckey, l'artiste anglais. En particulier son travail autour de la figure de Félix le Chat. La toute première image diffusée à la télévision était celle de Félix le Chat, il est l'origine de la toute première transmission audiovisuelle. Le boulot qu'il a développé autour de cette idée m'intéresse beaucoup. Je m'intéresse beaucoup à la musique en des termes phénoménologiques, mais dans le sens inverse de Pierre Schaeffer. Je remonte à l'objet par le son plutôt que d'extraire le son de l'objet, c'est un processus inversé.

Les pionniers de la musique concrète cher-
chaient à s'emparer de la destinée des sons
du monde réel pour leur attribuer une dimen-
sion plus abstraite. Inversement, je cherche à
donner aux choses abstraites une incarnation
concrète, à leur attribuer un destin, une origine.
Je n'y avais jamais pensé avant, à vrai dire, mais
je m'en aperçois en le formulant ! C'est comme
un principe phénoménologique inversé.

Tu dois kiffer le concept de « réalisme spé-
culatif »...

Ouais, je kiffe à mort ! J'apprécie particuliè-
rement Bruno Latour, je commence tout juste à
m'y plonger. Mais je suis encore immature, la
lecture que j'en fais est sûrement un peu légère.
Au-delà de l'aspect conceptuel, *R Plus Seven*
est plus proche d'un album pop que ne
l'était *Replica*. Il y a un aspect émotionnel,
presque mélancolique par moment. Ça se
distingue en tout cas très nettement du re-
vival *kosmisch* et de toute cette scène rétro-
futuriste à laquelle tu as été un peu rapide-
ment assimilé.

Oui, je vois ce que tu veux dire. Reproduire le
passé ne m'intéresse en aucune manière. C'est
ennuyeux et inepte. Quand j'ai commencé avec
Betrayed In The Octagon et quelques autres
trucs, c'était une démarche très simple, pres-
que naïve. J'étais aussi bien fan de John Car-
penter, d'italo disco et de Danny Wolfers – alias
Legowelt – que de choses plus noïse comme
Double Leopards. J'ai donc procédé à une sor-
te de collision contre nature entre ces influen-
ces disparates. Sur mes premiers albums, tu te
retrouvés donc avec de l'italo, du drone, des
thèmes influencés par John Carpenter et des
choses plus abstraites au milieu de tout ça. Il
m'était utile de reproduire tout ce que j'aimais,
c'était comme une phase d'apprentissage.
Mais ce n'est plus le cas aujourd'hui, je ne fais
plus du tout la même chose. À un moment je
me suis dit, OK c'est bon, maintenant je peux
aller plus loin.

Ça fait un moment que tu as dépassé le pas-
tiche, ta musique est beaucoup plus tournée
vers l'avenir qu'elle n'a pu l'être. Ce qui n'est
pas le cas de tous ces groupes rétromania-
ques, soit dit en passant. D'un autre côté, ça
paraît logique : après le krautrock, c'est au
tour de la early house et du post-punk d'être
à la mode. Le fameux cycle des trente ans...
Plutôt que des influences musicales, le com-
muniqué de presse de Warp mentionne ton
admiration pour Georges Perec et l'OuLiPo
(Ndr : Ouvrir de Littérature Potentielle, un
mouvement littéraire expérimental et ludi-
que des années 1960 dont les grandes figu-
res furent Perec, Queneau ou Calvino).

Je préfère mettre les choses au point pour ne
pas paraître trop prétentieux. Dans l'escalier de
l'hôtel où l'on se trouve en ce moment, il y a
une citation de Warhol encadrée et accrochée
au mur : « Je ne lis jamais, je regarde seule-
ment les images. » En ce qui me concerne, je
pourrais dire : « Je ne lis jamais, je consulte
seulement les articles de Wikipedia. » (*Rires*).
J'ai découvert Perec en faisant des recherches
sur Wikipedia autour de la linguistique. Il était
fait mention du concept de « désambiguïsation
lexicale », qui m'a renvoyé à *W ou le Souvenir
d'enfance*, un bouquin de Perec. À vrai dire, j'en
ai juste lu la description et le résumé, mais ça
a suffi à me fasciner. C'est l'idée même du livre
qui m'a captivé, sa fonction allégorique. Je n'ai
pas ressenti le besoin de le lire, ça m'a instan-
tément aiguillé sur des jeux linguistiques que
j'avais envie d'appliquer à ma musique. Je me



JE NE ME SATISFAIS PAS DU GENRE DE TRUCS QUI
SE FAIT AUJOURD'HUI, DE TOUTE CETTE TENDANCE
RÉTRO. J'AIMERAIS BIEN ENFONCER UN COUTEAU
DANS LA MUSIQUE. ET QU'ON PASSE À AUTRE CHOSE.

suis servi de certains procédés liés à la poésie,
certaines techniques qu'utilisait l'OuLiPo. Des
exercices de déconstruction du langage très
simples, à partir de scripts que j'avais moi-
même rédigés et que j'ai soumis par la suite à
un processus génératif.

Euh, ce n'est pas encore très clair. Peux-
tu nous expliquer mieux ta démarche ? De
quelles sortes de « scripts » s'agissait-il ?

Pour faire court, parallèlement à ces jeux de
langage propres à l'OuLiPo, je me suis inté-
ressé à la fiction interactive, à ce qu'on appelle
les Computer Adventure Games qui remontent
à l'avènement de l'ordinateur domestique. Ce
sont des jeux de rôle où tu donnes des instruc-
tions à un personnage en tapant des phrases
qui conditionnent ses déplacements ou ses
actions. Tu te retrouves avec des énigmes à
résoudre sous forme de jeux textométriques
pour pouvoir avancer. Ça donne parfois des
choses vraiment absurdes, très évocatrices et
stimulantes pour l'imaginaire. Par exemple, en
fonction de ce que tu écris, l'ordinateur te parle
à la deuxième personne, du genre : « tu entres
dans une grotte. » Putain, rien que ça, c'est car-
rément psychédélique ! (*Rires*) Juste avec cette
amorce-là, ça me suffit, je peux délirer dessus
pendant des plombes. Pourquoi suis-je entré
dans cette putain de grotte ? Qu'est-ce que je
fous là ? J'ai découvert qu'il existait toute une
culture autour de ces jeux de rôle génératifs et
que ce genre de jeux étaient encore conçus
aujourd'hui. Il existe un documentaire à ce su-

jet, qui s'appelle *Get Lamp*. C'est passionnant,
j'ai appris des tas de choses à travers des pen-
seurs de cette scène. J'ai fouillé sur Internet
pour trouver les manuscrits de leurs jeux, les
permutations de texte, les solutions des énig-
mes ; je suis tombé sur des plans détaillés de
l'architecture de certains jeux, avec la descrip-
tion et le nom de chaque pièce. J'ai procédé à
un copier-coller de tout ce que je pouvais trou-
ver, et je me suis mis à décortiquer tout ça, à
isoler certaines phrases, certains mots, à trans-
former ce matériau textométrique en poésie
abstraite, sur le modèle de l'OuLiPo. Et j'ai en-
suite utilisé un logiciel de Text-to-Speech pour
lire le résultat ; tu entends ce genre de voix arti-
ficielle dans les pubs pour Virgin par exemple :
une voix à l'accent anglais qui semble presque
réelle mais qui garde un grain un peu bizarre.
Ça permet de condenser un slogan promotion-
nel dans un laps de temps plus court, ce qu'une
voix humaine serait incapable de faire. Bref, j'ai
utilisé certaines de ces voix pour lire ces scripts
et je me suis retrouvé avec vingt à trente mi-
nutes d'enregistrements audio qui décrivent
des trajets à l'intérieur de ces univers virtuels.
Avec l'aide d'un ingénieur du son, on en a sé-
lectionné à l'arrache quelques extraits que l'on
a segmentés et assignés aléatoirement à un
clavier. Une fois répartis sur le clavier, je n'avais
plus qu'à utiliser les sons MIDI pré-existants,
sampler les parties qui contenaient les scripts
et voir ce que ça donnait quand on laissait tour-
ner le système d'une manière aléatoire. La plu-

part du temps, on n'en tirait pas grand-chose,
juste quelques onomatopées marrantes ou
bizarres. Des fragments de texte qu'on entend
par à-coups sur l'album. Comme cette voix de
femme qui prononce le mot « cliché » sur le
morceau « Americans ». C'est un peu frustrant
de ne conserver parfois qu'un seul mot à l'issue
d'un tel processus, mais j'ai un projet d'instal-
lation sonore derrière la tête qui développerait
un procédé similaire. Ce serait un truc vraiment
délirant, qui s'expérimente dans la durée, sur
au moins une vingtaine de minutes. Alors que
sur l'album, ce procédé est au service de mélo-
dies, d'un format plus pop.

Warp ne t'a pas mis de pression pour que tu
fasses un album plus « grand public » ?

Non, ils sont vraiment cool, ils m'ont laissé faire
absolument ce que je voulais. Et je leur ai livré
l'album une fois qu'il était entièrement fini, je ne
leur ai laissé aucun droit de regard au cours de
l'élaboration. C'est pour ça que je voulais l'en-
registrer chez moi, pour satisfaire mes propres
envies et n'avoir aucune pression extérieure. Je
savais où je voulais aller et j'ai fait le disque
que je voulais faire. Et quand je leur ai filé mon
album fini, c'était ça ou rien. C'est ma manière
d'être loyal avec les labels ! (*Rires*)

Comment as-tu été amené à co-réaliser la
bande-son de *The Bling Ring*, le film de So-
fia Coppola ?

J'ai été contacté par Brian Reitzell, le com-
positeur attiré de Sofia Coppola, qui était fan
de ma musique. C'était de sa propre initiative.
C'est un type vraiment cool et passionné de
musique. Il fait ce qui lui plaît, très loin des cli-
chés du showbiz hollywoodien. Je suis allé lui
rendre visite plusieurs fois à L.A., où il a monté
son propre studio qui est juste incroyable. On a
délié ensemble sur son Yamaha CS80, un
synthé des années 80 qu'on adore autant l'un
que l'autre. Il a tout un tas de matos vintage,
genre une vieille réverb super rare fabriquée en
France dans les années 60. Il a joué avec Air
pendant quelques années, c'est un peu leur
bras droit. Il était batteur de Redd Kross, le
groupe punk. Il bosse aussi sur des musiques
de commande pour des gros films mainstream,
genre *Le Chaperon rouge*. Il est responsable
du regain d'intérêt pour le soft rock. C'est lui
qui avait conçu la bande-son de *Virgin Suici-
des* : Todd Rundgren, 10CC, tout ce côté West
Coast des seventies. On s'est rencontrés quel-
ques fois avant de travailler ensemble, il voulait
d'abord jauger de ma fiabilité, car c'est une
sacrée responsabilité, il ne pouvait pas pren-
dre le risque que je le plante. C'est une grosse
somme de travail et il faut être capable d'être
suffisamment flexible pour se plier aux exi-
gences de Sofia Coppola. On s'est super bien
entendu et on s'y est donc collé. Au départ,
Sofia ne voulait pas d'une musique originale,
elle voulait une bande-son avec des morceaux
déjà existants, comme dans la plupart de ses
films. C'est Brian qui l'a convaincue de nous
faire confiance.

Ça a donc marché.

Oui, mais une fois qu'on l'avait déjà composée.
Il y avait de fortes chances pour que ce ne soit
pas accepté au bout du compte. Au final, j'ai
été étonné par la quantité de musique dont elle
s'est servie dans le film, j'étais agréablement
surpris. Alors que je m'attendais au pire.

ONEOHTRIX POINT NEVER
R Plus Seven
(Warp/Differ-ant)
pointnever.com



WILLIS EARL BEAL
Nobody Knows.

La nouvelle perle du chanteur de blues de Chicago
Inclus «Coming Through» en duo avec Cat Power

EN CONCERT À PARIS
LE 7 OCTOBRE / LE POINT EPHÉMÈRE

ALBUM DISPONIBLE EN CD / LP / DL

LEE RANALDO & THE DUST
Last Night On Earth

Nouvel album du guitariste de Sonic Youth

EN TOURNÉE FRANÇAISE EN NOVEMBRE

- 14 : METZ / LE MUSÉE DE LA COUR D'OR
15 : METZ / CAVEAU DES TRINITAIRES
18 : FEYZIN / EPICERIE MODERNE
20 : VILLENEUVE D'ASCQ / FESTIVAL TOUR DE CHAUFFE
23 : BOULOGNE BILLANCOURT / BB MIX FESTIVAL
25 : POITIERS / CONFORT MODERNE
26 : TOURS / TEMPS MACHINE

ALBUM DISPONIBLE EN CD / LP / DL



BODY/HEAD
Coming Apart

Dernier projet expérimental de Kim Gordon
avec le guitariste Bill Nace

EN TOURNÉE FRANÇAISE
29 OCTOBRE : REIMS / LA CARTONNERIE
30 OCTOBRE : BELFORT / LA POUDRIERE
1^{ER} NOVEMBRE : LYON / LE KAO
2 NOVEMBRE : PARIS / CENTRE POMPIDOU

ALBUM DISPONIBLE EN CD / LP / DL

