



LA TÊTE ET LES JAMBES

Adepte d'une « *club music* » déstructurée, le producteur anglais Powell (Oscar de son prénom) a beaucoup fait parler de lui en l'espace de quelques carambolages sonores bien sentis, mis en lumière par son propre label Diagonal – on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Stridences industrielles et *beats* éclopés seraient-ils la nouvelle formule magique du *clubbing* qui va de l'avant ?

l'heure où la dance music se cherche de nouvelles figures de proue au sein d'une scène saturée d'outsiders technoise, l'irruption de Powell fait un bien fou et électrifie enfin la tête et les jambes sur un autre air que celui des bourrinades à pied droit. Percutante, offensive, parfois même aussi burlesque et inattendue qu'un slapstick, la musique de Powell ne se laisse pas facilement dompter et c'est au prix de quelques entrechats saccadés sur le dancefloor que la contagion vient à vous gagner. Passant un bon coup de torchon sur la techno régimentée et les beats en rang d'oignons, Powell crée la surprise en faisant jaillir sur des fréquences en dents de scie des lignes de basse dub saillantes, des rythmiques à cloche-pied et des samples hachés menus, selon une esthétique rigoureusement avant-gardiste, recrachant par bribes des réminiscences de postpunk, de musique industrielle, de no wave ou d'EBM. « Ne jamais brosser dans le sens du poil, tout en gardant le cap sur le dancefloor », telle semble être sa devise pour défourailler les pistes des clubs, lui qui se consume d'un amour fou

« Les sons plus doux, plus organiques, me gonflaient. Je haïssais tout ce qui était "joli". J'ai toujours voulu que ça fasse mal. » OSCAR POWELL

pour Suicide, Wire, Whitehouse, Nitzer Ebb, ainsi que pour l'ensemble de leur progéniture dans les arcanes du *sub-underground* des années 1980-1990. Avec Powell, on ne sait jamais sur quel pied danser, et c'est bien pour ça qu'on l'aime.

Ta façon d'envisager la musique de club est unique en son genre. Tu atteins un degré d'abstraction qui n'est pas habituel dans ce genre de productions, souvent calibrées pour une efficacité plus immédiate. Comment des formes non-dansantes et plus bizarroïdes de musique électronique sont-elles arrivées jusqu'à tes oreilles? As-tu grandi en fréquentant les clubs? Oscar Powell: Oui, j'étais un jeune clubber parmi tant d'autres. Il faut bien commencer par quelque part! Pour moi, la révélation initiale est venue du club, j'étais complétement fasciné et abasourdi par l'énergie, la puissance du volume sonore et l'amour qui se dégageait de ces instants-là. J'ai plongé dans le bain au moment où la drum'n'bass était au top. Enfin, elle était au top pour moi! Ed Rush & Optical, Photek, Source Direct... C'est ce

que n'importe quel gamin ayant grandi à Londres allait écouter en club. À partir de là, j'ai suivi la trajectoire habituelle : je me suis acheté des platines, j'ai commencé à choper

plein de disques, à traîner dans les boutiques spécialisées, etc. La drum'n'bass était un point de départ, mais ça ne pouvait pas me suffire très longtemps. Une fois que tu as chopé le virus, tu creuses toujours plus profond, et cette avidité, cette curiosité insatiable t'entraîne tôt ou tard vers des endroits bizarres et merveilleux. J'ai toujours été attiré par le spectre sonore le plus harsh de la musique expérimentale : la fonction abrasive, le penchant pour la provocation, l'effervescence décapante du noise. Je pouvais ressentir là-dedans tout ce qui m'avait conduit à la drum'n'bass, à la techno, à l'EBM et aux autres formes de dance music. Les sons plus doux, plus organiques, me gonflaient. Je haïssais tout ce qui était « joli ». J'ai toujours voulu que ça fasse mal.

Chacun de tes morceaux est un assemblage de sons secs et abrupts, mais aussi très structurés, avec une attention particulière portée aux microdétails, à l'editing. Tu sembles attacher beaucoup d'importance à la manière dont les sons s'organisent entre eux, contrairement à beaucoup de producteurs de musique électronique qui se planquent souvent derrière les plug-ins et les effets de reverb faciles. Oui, c'est exactement la façon dont je procède pour composer un morceau. Il faut que ça reste très aride. C'est ce que j'aime ; la froideur qui s'en dégage, le son mat d'une caisse claire, le bruit sourd et clinquant des machines associées à une batterie. Plein de gens me parlent de tout ce truc anti-reverb, mais ça n'a jamais été un refus conscient de ma part, je ne mets pas un point d'honneur à ne jamais utiliser de reverb! C'est juste une question de goût. C'est là où ma tête a atterri après toutes ces années de boulimie musicale. Je ne me l'explique pas. Je ne pige pas non plus pourquoi certains journalistes s'obstinent à utiliser le terme « minimal » pour décrire ma musique. Si tu écoutes n'importe quel morceau que j'ai fait ces dernières années, ça n'a rien de minimal. C'est même rigoureusement l'inverse, c'est plein à ras bord! Si j'y ajoutais de la reverb, ça déborderait de partout, il n'y aurait plus aucun espace vacant. Ça se transformerait en une soupe atmosphérique facile - comme tous ces trucs qui sortent en ce moment.

Dans tes morceaux, les séquences rythmiques ne sont pas mixées frontalement, elles sonnent de manière sourde, étouffée, comme si elles étaient jouées organiquement, plutôt que générées par des machines. Comment produis-tu de tels sons? Ta musique est-elle constituée essentiellement d'échantillons assemblés les uns aux autres? Quelle importance accordes-tu à la technologie? Je n'aime pas parler des secrets de fabrication de ma musique car j'ai l'impression que ça en détruit l'attrait et que ça en dissipe le mystère. Je n'essaye pas d'être mystérieux à dessein, mais je pense que ça n'a pas beaucoup d'importance, c'est le produit final qui importe. Néanmoins, ma musique implique beaucoup plus l'utilisation de l'ordinateur que ce que la



plupart des gens semblent penser. Au final, elle donne l'impression d'avoir été enregistrée *live*, alors qu'elle est le fruit d'un processus ardu – pour ne pas dire tortueux. Il y a en ce moment une mode pour tout ce qui est enregistré en une prise, avec des synthés analogiques, directement sur un support cassette... Toute cette vague obsédée par le vintage et le rétro. Bien sûr, ce processus débouche parfois sur une musique extraordinaire, qui obéit à l'impulsion de l'instant, quand l'homme et la machine sont parfaitement en phase l'un avec l'autre. Mais il y a plein d'autres moyens de faire de la musique. On ne doit pas perdre cela de vue. On doit garder à l'esprit la capacité de calcul insensée des ordinateurs et tout ce que cela ouvre comme possibilités: du montage infinitésimal, des arrangements ambitieux, etc. Les ordinateurs



peuvent te restreindre, évidemment, mais ils peuvent tout aussi bien t'entraîner vers des voies entièrement nouvelles. J'aime mon ordinateur. Comme mon propre enfant.

En tant que DJ, tu as une capacité sidérante à passer d'un genre à l'autre, d'une époque à l'autre, plutôt que de

«La techno et le noise sont comme un garçon et une fille qui ont grandi de part et d'autre de la même rue [...], et qui sont tombés amoureux le jour où ils ont engagé la conversation. »

rester focalisé sur un tempo 4/4 linéaire. Comment prépares-tu un set ?

Il est nécessaire de bien se préparer à l'avance. Il ne s'agit pas de planifier tout ton set à l'avance, mais de t'assurer que tu connais bien le contenu de chacun de tes disques, quelle partie de quel morceau tu vas utiliser pour la mixer avec un truc d'un style ou d'une époque totalement différent. C'est une tâche ardue, en particulier quand tu te retrouves en situation et que les gens attendent de toi un certain type de performance. Le défi pour un DJ est de créer une forme d'expérience qui scotche le public. Il v a deux movens d'v arriver : la première consiste à greffer bout à bout différentes parties qui t'entraînent dans un voyage linéaire, sans même que tu t'apercoives des enchaînements, la seconde est de donner un tour imprévisible au mix, où tout est possible et où le contraste entre chaque morceau est plus prononcé, comme sur des montagnes russes. De toute évidence, je préfère la seconde option, car ça me permet de faire partager toute la musique que j'aime à l'intérieur d'un DJ set. Autrement, tu deviens vite restreint par un genre ou un tempo donné. Et en règle générale, il n'y a rien de pire que de se fixer des restrictions. « Restriction », c'est un mot affreux, non?

Ta musique puise une grande partie de son influence dans une période charnière de l'histoire: le post punk, la new beat, l'EBM, la musique industrielle, la no wave... Comment expliques-tu que ces musiques-là avaient jusqu'à présent été tenues relativement à l'écart et marginalisées par la dance music, alors qu'elles y sont aujourd'hui assimilées? Je pense que cette assimilation s'est déja produite auparavant, mais de manière moins ostentatoire. La différence maieure, c'est qu'aujourd'hui, on vit avec le passé au bout des doigts, et, de fait, il déteint beaucoup plus sur la musique actuelle. Auparavant, le passé était le passé – c'était révolu. Désormais, il est omniprésent. Et je pense que c'est sain. Aujourd'hui, les jeunes qui font de la musique ont grandi avec Internet – ce sont des enfants de l'ère numérique. Nous avons tout écouté, nos influences sont plus diversifiées que jamais. Tout fonctionne désormais par capillarité, selon un système de vases communicants. Tout converge, tout s'imbrique. Et ce qui en découle est une musique qui combine tous ces éléments en une forme entièrement nouvelle. La musique underground se définissait auparavant par sa rareté : il s'agissait de petits microcosmes disséminés géographiquement, dont le confinement était surtout lié au manque de moyens financiers. La portée de cette musique était limitée par le fait qu'Internet n'existait pas encore. Maintenant que tout est à notre portée, les frontières se sont écroulées. La techno et le noise sont comme un garçon et une fille qui ont grandi de part et d'autre de la même rue, sans jamais se parler, et qui sont tombés amoureux l'un de l'autre le jour où ils ont engagé la conversation. Par contre, nul ne peut prédire combien de temps va durer leur romance...