

Let it Bleep

par Gonzague Duplex, illustration James Burton

Leur marque de fabrique : explorer sans fin une sonorité synthétique issue de l'univers de Kraftwerk, et donner les pleins pouvoirs aux artistes. Ecurie de grands noms comme Aphex Twin ou Autechre, le label électro Warp fête son 20^e anniversaire.

Vue sous certains angles, l'histoire paraît vraiment ingrate. A Sheffield, ville industrielle du nord de l'Angleterre, à la fin des années 80, Steve Beckett et Rob Mitchell tiennent la seule boutique de disques "inde" (new wave, indus, house) de la ville, elle porte même un nom vraiment tarte – Fon Records. A cette époque, Maggie Thatcher a payé sa tournée et l'Angleterre entière est dans le coma. A l'image de Detroit ou de Chicago aux Etats-Unis, Manchester se remet difficilement de la crise, mais crée une scène musicale centrée autour d'une institution, le label Factory. Techno, house et new wave dissipent les inquiétudes d'une nation, Sheffield vit son Summer of Love 1989 et le mouvement rave est un cheval gagnant. Fauchés, Steve Beckett et Rob Mitchell ont le courage, l'inconscience et la naïveté de se jeter à l'eau. Les deux Anglais montent un label. Warp.

L'innovation perpétuelle en plus. Warp est aujourd'hui aux musiques électroniques ce que Sun Records est au rock ou Motown à la soul – une marque fantasmagorique, un nom prestigieux qui supprime l'immense notoriété de ses artistes. Indépendant depuis ses débuts, Warp fête à la Cité de la musique à Paris vingt ans de prises de risque et de hasards à écrire patiemment l'histoire de l'Intelligent Dance Music. Sa marque de fabrique est d'avoir pris le *bleep* comme sujet d'étude. Cette sonorité artificielle, furtive et "percussive", si caractéristique de l'univers de Kraftwerk, est l'objet de toutes les expérimentations auxquelles Warp a ouvert un espace d'entière liberté. Le dancefloor n'est plus exclusivement un lieu de défoulement ou de préliminaires, et la techno s'écoute sur CD.

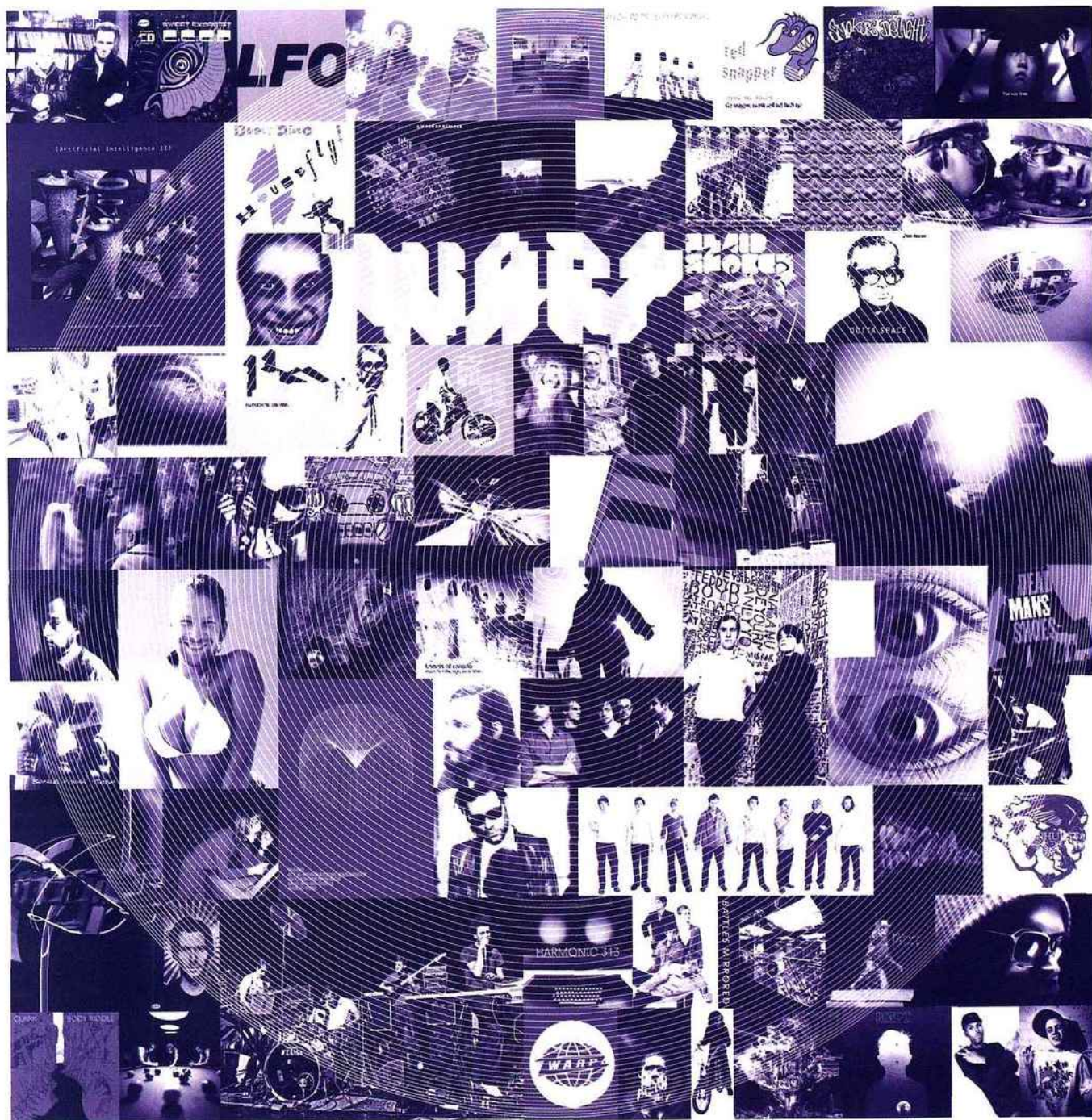
Pourtant cultes, les toutes premières sorties du label ne sont pas si révolutionnaires que ça, le *bleep* reste encore timide, bien enfoui. Les artistes affluent, Beckett et Mitchell ne relâchent jamais leur attention. Le carton arrive vite, en 1990, LFO touche le jackpot avec son single éponyme et assure une soudaine visibilité au label. Opposés aux logiques d'industrialisation du disque, Beckett et Mitchell s'assurent peu à peu une légitimité sur la scène techno et rencontrent miraculeusement des artistes kamikazes, dont l'imagination dépasse de loin les critères établis par les grandes majors. La clé du mystère réside probablement là. Beckett et Mitchell s'engagent à protéger leurs artistes, à qui ils donnent les pleins pouvoirs. C'est en cela que chacun devient vite une référence dans son domaine, et que le label rayonne. Mais les choses vont vite

prendre une dimension historique et des noms comme Aphex Twin (dont un album est attendu pour cette année), Squarepusher, Nightmares on Wax, Plaid, Autechre ou Boards of Canada deviennent vite des objets de culte auprès d'un public relativement averti.

L'acid house des débuts, ses codes, son équipement caractéristique changent. Et les artistes à l'âge adulte de proposer leur vision affinée, extrême et déstructurée d'une musique – et d'une époque – fascinée par l'étendue des possibles que propose la manipulation technologique. Chacun d'eux, avec ses connaissances et sa relative naïveté, respecte ce commandement de Kraftwerk : ne jamais dévoiler ses techniques de fabrication de musique, encore moins en concert. Le public, subjugué par le mystère, ne parvient pas à comprendre le mécanisme de cette émotion nouvelle. En pleine expansion, le microcosme du home studio (qui deviendra par la suite la culture *geek*) sort petit à petit de sa chambre ou il aime tant vivre reclus. Des 1994, Warp devient une entité officiellement prescriptive. Son univers visuel contribue à son expansion. Lorsque les graphistes de The Designers Republic ancrent la "marque" dans son époque, le jeune vidéaste Chris Cunningham fait des cabrioles avec son ordinateur, ses clips psychotiques subjuguent les foules et assurent une caution sulfureuse sur MTV.

Au tout début des années 2000, le cofondateur Rob Mitchell disparaît, emporté par une maladie. Le label déménage à Londres pour mieux anticiper les mutations de la musique et l'effondrement des chapelles artistiques, engage de nouvelles éminences, enregistre les chansons de Vincent Gallo, s'ouvre au hip hop "bleep", au folk rock (Maximo Park), au math rock (Battles) et à la soul. A la plus grande surprise des fans, les nouveaux partis pris suscitent pour la plupart un vif intérêt. Comment pourrait-il en être autrement ? En 2008, Jamie Lidell fait un carton plein, une réussite sans précédent dans l'histoire du label sur le marché français. Un an plus tard, Warp Films, initialement société de production de vidéoclips et de courts métrages, recrute notamment Shane Meadows à qui elle donne complète liberté pour réaliser des longs-métrages percutants et primes comme *Dead Man's Shoes* et *This Is England*. La même année, le site marchand de téléchargement légal *bleep.com* sort de terre et devient progressivement plate-forme officielle des labels indépendants. Il en réunit aujourd'hui pas moins de trois cents. Vingt ans après les débuts de l'aventure sous le nom de Fon, Warp magnétise toujours et court à contre-courant, de succès d'estime en vagues réussites commerciales. C'est pourtant de l'angle mort que surgit toujours la surprise.

Warp 20 Cité de la [musique](#) www.citedelamusique.fr Les 8 et 9 mai prochains
www.warprecords.com www.bleep.com



© Warp 2009.