

Séminaire de l'EHESS « Approches pluridisciplinaires du rap »
Mercredi 14 janvier 2026 : Analyser le beat hip-hop depuis l'avènement de la trap en France,
par Paul TRANSON

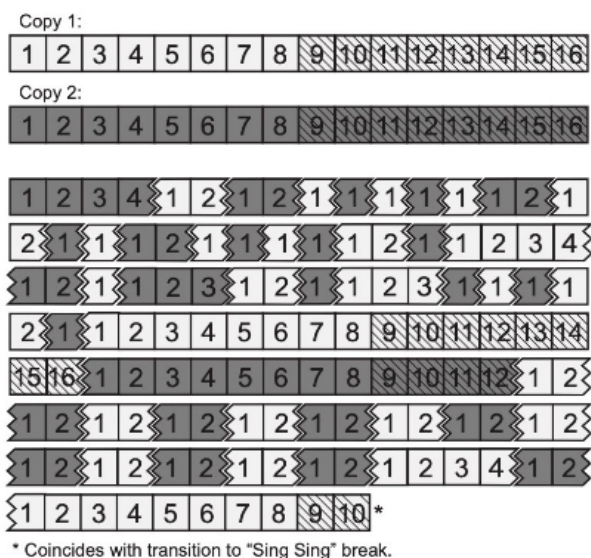
Compte-rendu de Thibaut Merklen

Paul Transon est doctorant à l'Université Paris-Saclay sous la direction de Pierre Couprie. Ses travaux cherchent particulièrement à analyser le *beat* hip-hop depuis l'avènement de la trap en France. Son exposé s'est développé en quatre parties : la première portait sur l'histoire, la nature et la définition du beat hip-hop ; la deuxième se concentrait sur ses processus de réalisation ; la troisième partie s'est penchée sur ses méthodes d'analyse et d'écriture qui sont le cœur de son travail. Enfin, dans une quatrième partie, il nous a proposé une application pratique à partir d'exemples du sous-genre trap.

I. Nature et définitions

Sans pour autant faire une histoire du rap, il a commencé sa présentation par un résumé de l'histoire du *beat* hip-hop. Il s'est notamment interrogé sur l'origine des techniques et de leurs utilisations par les DJ et beatmakers. Souvent, praticiens et savants considèrent DJ Kool Herc comme le premier DJ de l'Histoire. Il est ainsi convenu qu'à l'été 1973, DJ Kool Herc invente ce qu'on appelle la technique du *merry-go-round*. Cette technique utilise deux mêmes disques sur deux platines disposées de part et d'autre d'une table de mixage. Il s'agit de faire lire un extrait du disque sur la première platine, puis d'enchaîner avec le même extrait sur la seconde platine. Pendant la lecture du second extrait, il faut remonter le premier pour créer une boucle.

On pourrait voir dans le *merry-go-round* un ancêtre analogique du *sampling*. La technique est décrite dans un ouvrage du chercheur américain Loren Kajikawa¹. Il y met au point une façon de le représenter en figurant deux barres de seize mesures (voir ci-dessous). On voit ainsi le moment où il passe d'un disque à l'autre et quelles mesures sont jouées.

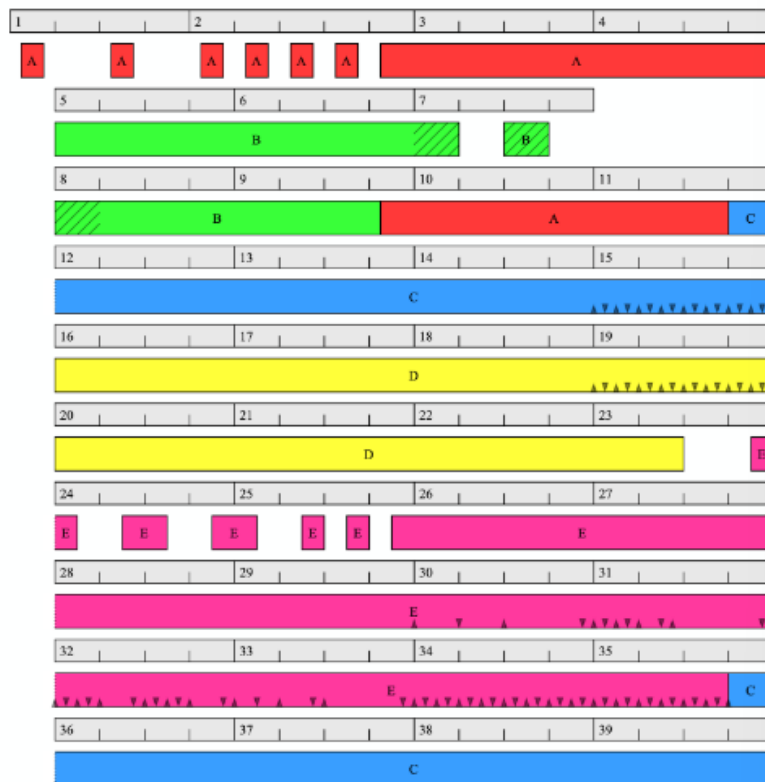


En s'inspirant de cette façon de représenter, Paul Transon nous a proposé l'analyse du premier enregistrement de l'histoire d'un DJ en solo et en qualité studio : « The adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel » de Grandmaster Flash.

Dans l'extrait, il distingue cinq breaks différents qui sont respectivement extraits de : « Monster Jam » de Spoonie G (en rouge) ; de « Rapture » de Blondie (en vert) ; de « Good Time » de Chic

¹ Loren Kajikawa, *Sounding race in rap songs*, Oakland, California, University of California press, 2015.

(en bleu) ; d'« Apache » de Incredible Bongo Band (en jaune) ; et d'« Another One Bites the Dust » de Queen (violet). Il représente le morceau selon le schéma suivant :



Sur le schéma, les parties hachurées représentent une répétition et les petits triangles le *scratching* dont la pointe montre le sens (pousser/tirer).

Paul Transon porte une attention particulière aux possibilités de représentation et de mise en écriture. Le but est d'adapter les représentations à ce qu'il veut montrer. Ce qui l'intéresse spécifiquement avec ce morceau est la façon dont l'artiste alterne d'un break à l'autre et son utilisation du *scratching*. Il épure donc la représentation pour ne garder que ce qui l'intéresse plutôt que de garder une partition classique où il serait difficile de montrer le sens du *scratching* ou les changements de *breaks*. De plus, la partition va à l'encontre de la conception du *sample* étant pensée comme une matière sonore. Le genre de représentation qu'il propose s'inspire de celles qu'on retrouve dans des logiciels de composition, tel qu' Ableton. Transon part de l'idée que si la musique a été écrite de cette façon, c'est ainsi qu'il faut la représenter et la travailler.

Cette technique du *sampling* est la moelle épinière du *beat* hip-hop. À l'époque de « The adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel », le mot « *sampling* » n'est pas encore utilisé. En effet, ce morceau n'est pas, à proprement parler, du *sampling*. Il s'apparente en fait davantage à un DJ set. Pour qu'on commence à parler de *sampling*, il a fallu attendre le développement d'une machine : le sampleur. C'est là que l'expression va véritablement se démocratiser, bien qu'on puisse croire que la technique pré existait la machine.

Paul Transon a ensuite proposé une histoire de la prod hip-hop qu'il conçoit en quatre grands mouvements :

- Des platines vinyles et du breaking (1973-1985)
- Des hardwares et du sampling (1985-1995)
- Du numérique et des home studios (1995-2011)
- Des réseaux sociaux (2011-2022)

Un cinquième mouvement serait en train de se dessiner avec l'avènement de l'Intelligence Artificielle.

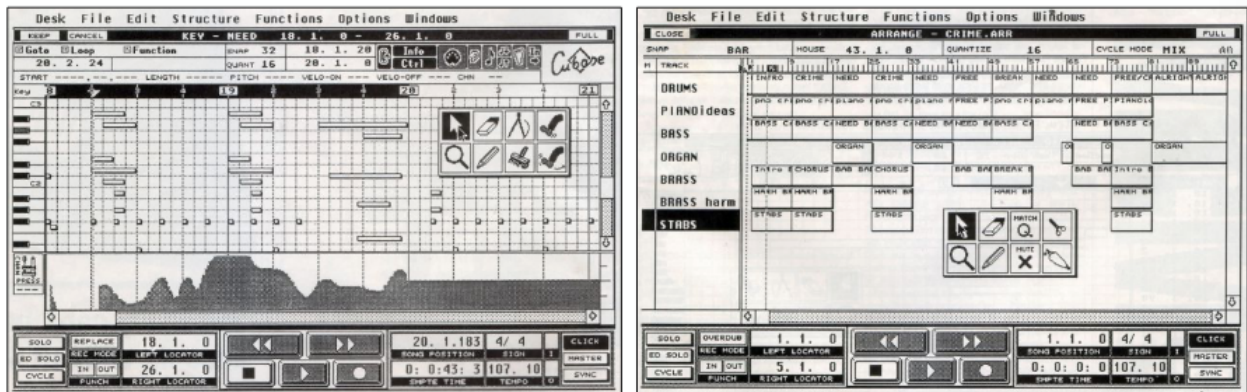
Parmi ces grands mouvements, une des inflexions majeures intervient avec le développement des boîtes à rythmes qui offrent la possibilité de créer des breaks de synthèse et non plus seulement d'emprunter des extraits par le *sampling*.

Si ces possibilités techniques viennent changer drastiquement la manière de créer de la musique, il ne faudrait pas penser que ces innovations (sampleurs, boîtes à rythmes...) sont accessibles à tous. En effet, les premiers sampleurs avaient une valeur de plusieurs dizaines de milliers de dollars. Toutefois, ces outils de création ont rapidement vu leur prix diminuer en même temps que leurs possibilités s'accroissaient, notamment leur temps d'échantillonnage maximum en ce qui concerne les sampleurs. Ce n'est qu'à partir de 1987 avec la sortie de l'E-mu SP-1200 que le sampleur se démocratise véritablement.

Ces possibilités d'échantillonnage posent de nombreuses questions juridiques au monde de la musique. Ainsi s'ouvrent de nombreux procès autour des questions de droits d'auteurs qui vont bousculer toute l'économie du *sampling* et obliger une réinvention de la technique. Les producteurs vont devoir penser à de nouvelles façons de contourner les problèmes juridiques. Ils vont, par exemple, négocier avec les ayants droit pour chaque morceau utilisé dans chaque *sample* ou renoncer au *sampling*. Ils peuvent également dénaturer le *sample* pour qu'il soit méconnaissable ou le faire rejouer et réenregistrer avec de vrais instruments.

Or, rapidement après l'utilisation massive des sampleurs, sont apparus les premiers logiciels de création musicale sur ordinateur dont Cubase 1 signe le début de la révolution. On y trouve déjà l'interface de type *layering* qu'on utilise aujourd'hui dans les logiciels les plus récents (voir ci-dessous).

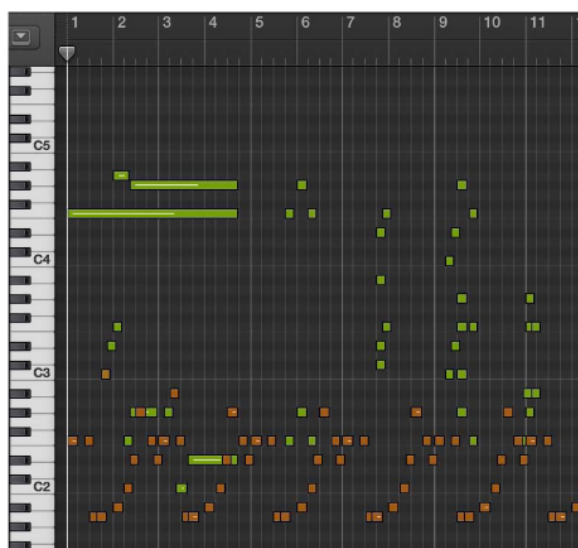
CUBASE 1 (1991)



Aujourd'hui, les deux logiciels qui dominent le marché sont Ableton et FL Studio.

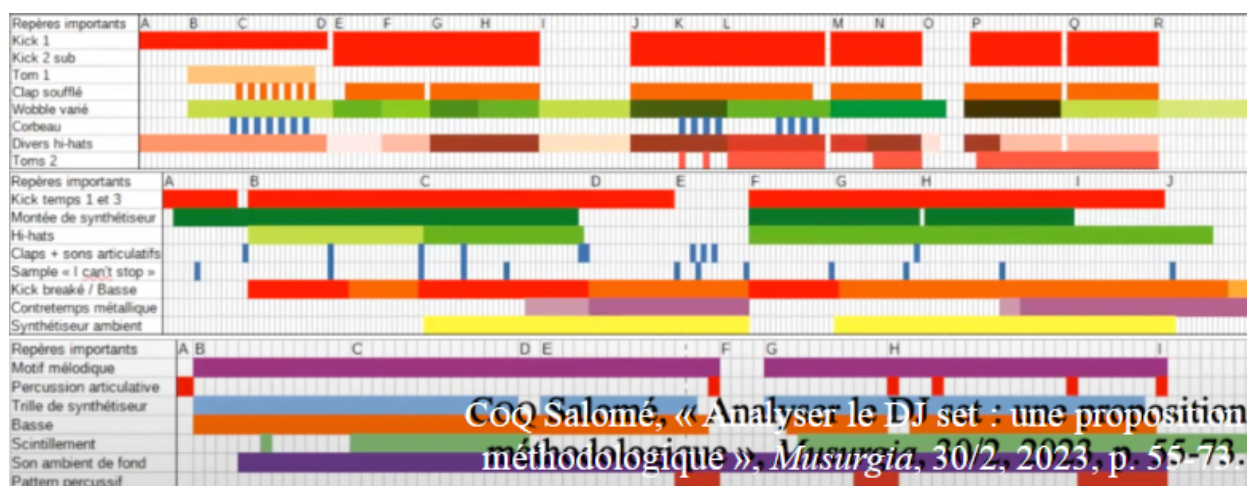
Après avoir retracé dans ses grandes lignes l'histoire du *beat* hip-hop, Transon a proposé une définition de ce dernier. Le *beat* hip-hop se caractérise musicalement, par un aspect cyclique et une superposition de couches (rythmique, harmonique et mélodique) ; culturellement, par l'emprunt, la recherche d'une authenticité et des thèmes propres de la culture hip-hop ; aussi, il se caractérise ontologiquement par une potentielle dualité avec une partie rappée. En effet, la prod hip-hop préexiste au rap, bien qu'elle soit aujourd'hui majoritairement à son service.

La multiplication des symboles dans le modèle de Krims rend la lecture, bien qu'exhaustive, très complexe. Selon Transon, la représentation la plus simple et la plus pratique est celle du *piano roll* (voir ci-dessous dans article de Marc Chemillier, *Variation versus bouclage*, 2021).



Ce modèle est facilement lisible avec le rythme et les temps de la mesure sur l'axe des abscisses et la hauteur de la note sur l'axe des ordonnées. C'est ce modèle qu'utilisent la plupart des logiciels de *beatmaking*. Transon cherche toutefois à perfectionner ce modèle sur le logiciel de notation e-analyse pour en créer un qui soit conçu et destiné pour l'analyse.

Une autre possibilité intéressante est celle du *layering*. Sur ce modèle ce sont des cases qui se superposent et présentent la structure du morceau. Ces représentations peuvent être réalisées sur tableur comme nous pouvons l'observer ci-dessous (article de Salomé Coq, *Musurgia* 30(2), 2023).



Les tableurs ont des limites lorsqu'il s'agit de représenter des rythmes ternaires dans une structure binaire, comme c'est le cas pour les triolets. Il faut alors superposer trois cases de même longueur à deux cases représentant les deux croches du temps. Pour pouvoir faire cela, le tableur oblige à diviser les choses en six cases avec deux groupes de trois et trois groupes de deux cases. Or, sur un tableur, il y a une largeur minimale. Dès lors, si les divisions sont trop petites, la représentation sera très longue, compromettant la lisibilité du morceau. Ce genre de problème est récurrent, c'est pour cela qu'il cherche à développer un logiciel dédié.

Transon nous a ensuite présenté un exemple qu'il avait travaillé dans son mémoire : le morceau « Alright » de Kendrick Lamar sorti en 2015. Le morceau est devenu très célèbre et a été repris lors

