

LES MYTHOLOGIES HARD ROCK ET MÉTAL : BRICOLAGE IDENTITAIRE OU RÉCIT ORIGINAL ?

Nicolas Bénard

De Boeck Supérieur | *Sociétés*

2009/2 - n° 104
pages 65 à 72

ISSN 0765-3697

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-societes-2009-2-page-65.htm>

Pour citer cet article :

Bénard Nicolas, « Les mythologies hard rock et métal : bricolage identitaire ou récit original ? », *Sociétés*, 2009/2 n° 104, p. 65-72. DOI : 10.3917/soc.104.0065

Distribution électronique Cairn.info pour De Boeck Supérieur.

© De Boeck Supérieur. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

LES MYTHOLOGIES HARD ROCK ET MÉTAL : BRICOLAGE IDENTITAIRE OU RÉCIT ORIGINAL ?

Nicolas BÉNARD *

Résumé : La mythologie désigne l'ensemble des récits mythiques liés à une civilisation, une religion ou un thème particulier. Les mythologies Hard Rock et Métal puisent dans un cortège de représentations parfois elles-mêmes issues de mythes existants (traditions antiques, nordiques et celtiques). D'autres mythes se construisent autour de représentations ancrées dans l'imaginaire moyenâgeux, l'obscurantisme ou différents phénomènes artistiques. Par ailleurs, chaque nation offre son lot d'artistes dont l'imaginaire est profondément enraciné dans l'intimité d'une culture nationale prégnante. Quelle vision du monde, quels messages, quelles pratiques culturelles les artistes souhaitent-ils associer à leur art ? Si les emprunts, ou l'intertextualité, s'apparentent parfois à une forme de « bricolage » culturel et identitaire, les productions Hard Rock et Métal composent néanmoins un récit original.

Mots clés : métal, mythologies, imaginaire, culture.

Abstract : Mythology refers to mythological narrations related to a civilization, a religion or a particular subject. Hard Rock and Metal mythologies derive from a set of representations. Some of them come from antic, Nordic or Celtic myths. Other mythologies build themselves with representations coming from medieval imagination, obscurantism or different artistic phenomena's. Moreover, every nation provides artists whose imagination takes deeply root in a national culture. What vision of the world, what messages, what cultural practices do the artists want to share with their music? If borrowings, or intertextuality, look sometimes like a kind of "do-it-yourself" identity temptation, Hard Rock and Metal productions create an original narration.

Keywords : metal, mythologies, Imagination, culture.

* Docteur en histoire

Chercheur associé au Centre d'Histoire Culturelle des Sociétés Contemporaines – CHCSC
Université de Versailles – Saint-Quentin-en-Yvelines

Le Hard Rock prend forme en Grande-Bretagne, à la fin des années 1960, avec des groupes de « rock dur » comme les Yardbirds, Cream ou Led Zeppelin. Le blues est à l'origine du rock et donc, par extension, du Hard Rock. Celui-ci propose cependant une approche différente, notamment par l'utilisation de guitares au son dit « saturé » et de tempos rapides.

La rupture avec le blues et le rock intervient réellement avec le premier album éponyme des Anglais de Black Sabbath, publié en 1970¹. Ce groupe originaire de Birmingham joue une musique plus sombre avec des textes et une imagerie teintés d'ésotérisme. Black Sabbath connaît ses plus grands succès au cours des années 1970 en vendant près de dix millions de disques. Pour la plupart des formations actuelles, Black Sabbath représente l'essence du Hard Rock qui, suite à la diversification des styles qui s'opère dans les années 1980, prend désormais le nom de Métal, le Hard Rock n'étant plus qu'un sous-genre parmi beaucoup d'autres.

La mythologie est l'étude des mythes et de leurs significations. Plus couramment, elle désigne l'ensemble des récits mythiques liés à une civilisation, une religion ou un thème particulier. Dans toute mythologie, il existe un acte fondateur. Dans la cosmogonie grecque, par exemple, il s'agit du Chaos originel (Salles, 2005). Dans le Métal, c'est Black Sabbath qui représente cet acte fondateur. Concernant la fonction du mythe, on a souvent cru que la légende servait aux hommes à trouver des valeurs de morale et de courage, des exemples à suivre. Aujourd'hui, les mythologues s'accordent à dire qu'une des fonctions essentielles du mythe, c'est de permettre l'établissement d'une généalogie afin de se doter d'ancêtres prestigieux (Salles, 2005). Dans le Métal, en associant son nom et son histoire au « mythe Black Sabbath », on s'inscrit dans une généalogie similaire.

Il n'existe pas une, mais plusieurs mythologies Métal. Ces mythologies puisent dans un cortège de représentations parfois elles-mêmes issues de mythes existants. Les plus fréquents proviennent des traditions antiques, nordiques et celtiques. D'autres mythes se construisent autour de représentations issues de l'imaginaire moyenâgeux, de l'obscurantisme ou de phénomènes artistiques divers.

Par ailleurs, chaque nation offre son lot d'artistes dont l'imaginaire est profondément enraciné dans l'intimité d'une culture prégnante, avec des revendications identitaires que l'on peut comparer à certaines manifestations nationales (et nationalistes) passées. Si les mythologies Hard Rock et Métal sont complexes à analyser, il est possible de répertorier les principales composantes qui, réunies, forment un récit original.

L'imaginaire *black metal*

Le *black metal* apparaît au milieu des années 1980 avec le groupe suisse Hellhammer. Si le genre n'est pas né en Scandinavie, c'est dans cette région du Nord de l'Europe qu'il acquiert ses lettres de noblesse. L'initiateur du mouvement est le

1. Warner.

groupe Bathory. Ces Suédois développent un courant musicalement novateur accompagné d'une dialectique néo-païenne très inspirée des mythes nordiques et scandinaves. Ces mythes sont constitués de légendes qui se sont propagées dans l'Europe du Nord. Ils nous sont connus par le biais de plusieurs écrits rédigés par des chrétiens : les deux Eddas, l'Edda poétique et l'Edda en prose, textes datés du treizième siècle.

Quelles sont les conditions d'émergence de ce style musical dans cette région du Nord de l'Europe ? Il importe de revenir sur l'histoire récente des pays qui forment le *Norden*, vaste espace géographique et culturel qui regroupe la Suède, la Norvège, la Finlande, le Danemark, l'Islande et quelques îles (Groenland, Féroé, etc.) Les sociétés nordiques subissent entre 1945 et 1975, durant ces trois décennies qui sont le théâtre de l'essor du modèle nordique, une importante laïcisation. Les pratiques religieuses sont en recul. Malgré l'américanisation qui s'opère par l'intermédiaire du cinéma ou de la musique, les sociétés nordiques défendent leur patrimoine culturel. À partir des années 1980, ce modèle nordique est remis en cause au sein de ces sociétés dans lesquelles la vie spirituelle poursuit son déclin. On observe une reprise de quêtes transcendantes, qui passent aussi bien par le canal du luthéranisme que par celui des sectes, ou d'une religiosité plus ou moins mystique. Au début des années 1990, le phénomène se diffuse au reste de l'Europe et la France est également touchée.

Le « Métal noir » se présente comme un phénomène culturel où musique et spiritualité ne peuvent être dissociées. En filigrane, on observe une dénonciation de ce que les artistes perçoivent comme les excès du christianisme. On peut aussi parler, à ce propos, d'une sorte d'« obsession eschatologique », à l'instar de ce qui tenaillait les populations catholiques dans la France du seizième siècle : un besoin de théâtraliser la fin des temps. Les catholiques exprimèrent cette pulsion à travers le massacre qui, pour reprendre les termes d'Alain Corbin, « anticipe la violence imaginaire du châtement infernal » (Corbin, 2009). Il s'agit alors d'un rite de purification. Les amateurs de black metal, eux, cherchent à purifier, par le feu ou par le sang, de manière évidemment métaphorique, le terreau catholique, pour valoriser l'Enfer. L'obsession est bien là.

On trouve, en amont des pratiques associées au black metal, le satanisme, dont le zoroastrisme – religion fondée par Zarathoustra au septième siècle avant J.-C. – est une des bases. Les pratiquants reconnaissent Satan dans son acception païenne, c'est-à-dire comme une force de la nature. On distingue trois formes principales de manifestation du satanisme au sein de l'idéologie black metal. La première forme est d'essence philosophique et puise son influence dans une certaine vision de la pensée de Friedrich Nietzsche : Satan est utilisé comme le symbole de la vie, de la nature cruelle de l'homme et de la puissance de la nature. Il est aussi l'emblème suprême de la liberté.

La deuxième forme de satanisme s'apparente à une rébellion contre la chrétienté. L'idéologie est utilisée pour rejeter la religion, considérée comme asservissante. L'adoration de Satan dans l'art n'est pas nouvelle. Les artistes ont souvent

pris comme thèmes de leurs œuvres la sorcellerie et la représentation de la sorcière. L'image de Satan n'est pas loin. Elle s'affiche dans le black metal comme une réaction face à l'Église. Les artistes se présentent alors comme les nouveaux sorciers, dont les prédécesseurs ont été, pendant des siècles, « l'incarnation vivante, souffrante et mourante du malheur » (Palou, 1957).

La troisième forme se manifeste plus sous l'apparence d'un « satanisme de pacotille ». L'objectif est de détourner les symboles et l'imagerie dans un but provocateur.

Le néo-paganisme

Le *pagan metal* (ou Métal païen), qui voit le jour en Scandinavie au début des années 1990, avant de se diffuser au-delà, puise ses sources d'inspiration dans la mythologie nordique. Ce mouvement s'associe à une dialectique naturaliste ainsi qu'à un profond rejet des religions monothéistes. Le phénomène *pagan metal* se développe en Europe dans un contexte spécifique : déclin de la vie spirituelle, crise des valeurs traditionnelles, croissance économique et sensibilisation environnementale.

Au sein de cet univers, pour renforcer leur message, les artistes utilisent des symboles issus des mythologies locales. Le nom des groupes et le graphisme (anciens alphabets, images de la nature et de figures héroïques), associés aux textes, se font l'écho de ces revendications néo-païennes. Ces réflexions rappellent autant le scandinavisme – l'idée émise au dix-neuvième siècle d'un rapprochement entre les peuples scandinaves – que la Révolution conservatrice allemande. Ce puissant mouvement culturel et spirituel, très inspiré de l'œuvre de Friedrich Nietzsche, veut faire table rase du passé pour établir un nouvel ordre de vie. Des intellectuels tels que Ernst Jünger, Oswald Spengler et Arthur Moeller van den Bruck s'interrogent sur la modernité au lendemain de la Révolution industrielle. Selon eux, la société traditionnelle se désagrège avec l'industrialisation, la montée de l'individualisme et l'apparition de classes socio-économiques. Ces néoconservateurs s'appuient sur la notion de « vie » face à celle de la « raison ». En relation avec cette doctrine se développe un phénomène de néo-paganisme qui aspire à faire revivre la mythologie nordique. On retrouve dans le *pagan metal* une volonté similaire de faire rejaillir des références issues des mythes nordiques et scandinaves avec, en filigrane, un concept de retour à la nature, de rejet de la modernité.

Ce néo-paganisme s'est étendu à la plupart des pays européens. Les Portugais de Moonspell jouent du *Lusitanian metal* (Métal lusitanien) ; les groupes scandinaves, de leur côté, ont inventé le concept de *Viking metal* (Métal viking). Les formations de *pagan metal* défendent une société nouvelle, réinventant relations et échanges culturels, rejetant l'héritage chrétien européen. Ce phénomène peut être perçu non seulement comme la glorification – ou la nostalgie – d'un âge d'or, mais comme l'expression d'un désenchantement face à un monde subverti par la globalisation et l'uniformisation.

Le héros chevaleresque, la guerre, la mort

Les thèmes de la guerre et de la mort sont traditionnellement associés à l'imaginaire Métal. Aujourd'hui encore, le Métal est défini par des codes graphiques originaires du *heavy metal* initié, au début des années 1980, par des groupes comme Judas Priest et Saxon. Les éléments récurrents (le chevalier, l'aigle, le dragon) puisent leurs influences non seulement dans le symbolisme², mais dans la mythologie celte et nordique, la littérature et le cinéma de *fantasy* ou encore les *comics*. Quant à l'aigle, on le retrouve dans la mythologie grecque ainsi qu'à divers épisodes de l'histoire : l'aigle romain, l'aigle de Napoléon I^{er}, l'aigle allemand, etc. Avec Manowar apparaît une forme de représentation issue de la littérature et du cinéma d'*heroic fantasy*, et même des jeux de rôle : celle du guerrier vivant dans un univers fantastique, entre *Conan le barbare*³ et *Le Seigneur des anneaux*⁴. Ces images expriment un rejet du contemporain. La musique est alors un refuge où ces symboles véhiculent la nostalgie d'un âge d'or.

La mort est personnifiée, du moins symbolisée, depuis l'Antiquité. Les mythologies égyptienne, grecque, nordique ou aztèque intègrent des divinités de la mort. Au quinzième siècle, le courant de l'Art fantastique représente l'image de la mort. Hans Baldung peint des corps en décomposition. Ce pourrissement physique symbolise le sentiment d'échec ou l'impuissance individuelle de l'homme à une époque de profonds changements, charnière entre le Moyen Âge et la Renaissance. Plusieurs de ses œuvres évoquent le mythe de la sorcière, les démons. Elles sont très inspirées de la mythologie antique et associent des figures allégoriques empreintes de mysticisme et de pessimisme. L'utilisation de la mort comme thème graphique dans le Hard Rock remonte aux années 1970. Alice Cooper développe une imagerie horrifique à grands renforts de maquillage et de sang. Le chanteur s'inspire du cinéma de genre et utilise, sur scène, des instruments de torture (guillotine, chaise électrique, potence). L'imagerie théâtrale et grand-guignolesque d'Alice Cooper s'oppose à des réalisations plus violentes autour de cimetières, de squelettes et de crânes. L'influence des personnages de zombies, ainsi que du cinéma *gore* qui se développe dans les années 1970, est évidente. Les films *gore* sont des transcriptions symboliques de certains sentiments agressifs, violents qui habitent l'être humain. Celui-ci y trouve une échappatoire face aux angoisses qui l'habitent. L'image de la mort s'associe dans le Métal au rejet d'une société jugée superficielle, une société qui ne répond plus à certaines questions fondamentales.

2. On pense par exemple à *Saint-George et le Dragon* du peintre Gustave Moreau.

3. Personnage de fiction apparu dans les années 1930, dans les *pulp* américains, sous la plume de Robert E. Howard (1906-1936). Les aventures de Conan se passent dans un passé mythique, l'« âge hyborien ». John Milius et Richard Fleischer ont réalisé deux adaptations cinématographiques des aventures de Conan le Barbare (*Conan le barbare* et *Conan le destructeur*, respectivement en 1982 et en 1984, avec Arnold Schwarzenegger).

4. Roman épique et merveilleux écrit par J.R.R. Tolkien et publié dans les années 1950.

Les références visuelles à la guerre sont elles aussi fréquentes. Les scènes de guerre dans la peinture remontent au Moyen Âge. Le peintre Jean Fouquet, au quinzième siècle, place la guerre au centre de ses *Grandes Chroniques de France*. La guerre de 1870 et la Première Guerre mondiale marquent aussi des artistes comme Alphonse de Neuville et Édouard Detaille. Le but est de provoquer des émotions auprès du public qui n'a pas encore accès aux médias contemporains. Dans le Hard Rock, l'utilisation de ces images participe d'une volonté de réagir face à la violence des sociétés, une violence largement véhiculée par les médias. Elle révèle aussi un intérêt pour la diffusion d'images de guerre, une diffusion accrue, depuis les années 1980, par la télévision.

Intertextualité, interculturelité

Le Métal peut enfin apparaître, *a priori*, comme un vecteur culturel, c'est-à-dire comme un moyen de diffuser une culture, ou plutôt la façon dont elle est perçue. Ce phénomène d'intertextualité⁵ est apparu au début des années 1980. Peut-on aussi parler d'interculturalité, c'est-à-dire de connexion entre différentes cultures ?

L'Histoire est un sujet qui revient de manière récurrente dans le Métal, utilisé comme une parabole. Les artistes expriment la nostalgie d'un passé révolu par le biais de symboles forts : personnages célèbres, exploits et batailles héroïques, épisodes glorieux... On trouve en filigrane l'influence des grandes épopées cinématographiques hollywoodiennes de par la focalisation sur des personnages ou des événements marquants et la volonté de diffuser, de manière symbolique, un message sur la liberté.

L'histoire de l'Art est parsemée de créations dont l'inspiration provient des grands récits mythiques. L'épopée de Gilgamesh, la Bible, l'*Illiade* et l'*Odyssee*, l'*Énéide*, les Eddas ou, plus récemment, le *Kalevala* sont autant de textes dont la dramaturgie, le lyrisme ou l'héroïsme ont, de tout temps, influencé peintres, sculpteurs, compositeurs et écrivains. Il faut mentionner, à ce propos, la continuité dans laquelle semblent s'inscrire ces récits légendaires. Les mythes de la Création et du Déluge dans l'Ancien Testament, de même que celui du héros grec Héraclès, trouveraient en effet leurs origines dans la mythologie mésopotamienne. Depuis une dizaine d'années, on observe, au sein de l'imaginaire Métal, des références régulières à ces mythologies universelles. Qu'ils proviennent de traditions issues de l'ancienne Mésopotamie (avec les groupes Tiamat et Septicflesh), du Proche-Orient (Orphaned Land, Amaseffer), de la Grèce et de la Rome antiques (Virgin Steele, Ex-Deo), de la Scandinavie (Bathory, Amon Amarth), ou de constructions patriotiques telles que le *Kalevala* (Amorphis), ces récits mythiques trouvent un

5. La notion d'intertextualité a été développée pour la première fois par Julia Kristeva, dans un article publié en 1967 dans la revue *Critique*. Ce concept s'applique à l'origine aux œuvres littéraires qui s'inspirent d'autres écrits. Aujourd'hui, l'intertextualité lyrique (qui s'exprime au travers de romans, de poèmes, de paroles de chansons, etc.) peut être littéraire ou cinématographique selon sa source d'inspiration. Voir Samoyault, 2005.

écho favorable chez les artistes estampillés Métal. Les Finlandais d'Amorphis ont consacré plusieurs chansons au *Kalevala*, épopée finnoise composée de légendes poétiques recueillies par Elias Lönnrot⁶. En s'inspirant du *Kalevala*, Amorphis se pose comme le défenseur d'une identité culturelle finnoise. Certaines figures issues de la mythologie grecque sont utilisées dans un sens métaphorique : Prométhée, par exemple, symbolise une personne qui défie les conventions, qui pense différemment. Autre mythe récurrent : les grandes cités. Jéricho, Jérusalem, Babylone, Rome sont perçues comme autant de symboles d'une richesse, d'une opulence, notamment en termes de développement artistique. Elles représentent aussi l'intemporalité, l'immortalité. Elles sont la représentation nostalgique d'un passé, un point d'ancrage en dehors des sociétés contemporaines que les artistes ressentent comme moins « prestigieuses ». Doit-on percevoir, derrière ces actes de réappropriation mythologique, un vieux réflexe identitaire ? Un réveil traditionaliste ? Le recours à ces références participe-t-il plutôt d'une volonté universaliste d'associer à un phénomène culturel très contemporain un imaginaire antédiluvien ? Les références à l'Histoire et aux mythologies sont surtout utilisées à des fins symboliques. Le message culturel passe au second plan. Dans tous les cas, ces échanges interculturels témoignent de la diversité, comme de la xénophilie, des membres qui animent la communauté.

La science-fiction est une influence majeure depuis la fin des années 1960. Les références aux littératures de l'imaginaire semblent alors permettre aux artistes Hard Rock de s'affranchir d'une réalité oppressante, notamment la crise économique qui sévit dans les pays occidentaux. Dans le domaine de la *fantasy*, l'écrivain britannique J.R.R. Tolkien (1892-1973) est LA source d'inspiration principale. Ses œuvres reflètent certaines craintes, mais aussi l'espoir et une certaine « morale » : les valeurs de courage, de solidarité, la victoire du Bien sur le Mal, etc. D'une manière générale, les artistes s'inspirent d'œuvres littéraires où prime l'aspect dramatique ; les thèmes véhiculés sont ceux de la souffrance, de la trahison et de la mort.

On trouve enfin, dans certains pays à l'histoire récente troublée, des artistes qui s'affirment par le biais d'un imaginaire qui puise dans des références identitaires. Ce réflexe identitaire s'inscrit dans une volonté de défendre une culture qui, à un moment de l'histoire, a été dominée. Ainsi, les membres de Melechesh affirment jouer du *Mesopotamian metal*, ou Métal mésopotamien. Les musiciens utilisent en outre plusieurs termes d'ancien assyrien dans leurs morceaux. On perçoit les revendications d'un groupe dont les membres sont issus de minorités d'un pays de confession majoritairement juive. La grande majorité des Assyriens d'Israël sont en effet originaires de Turquie et sont reconnus comme une minorité chrétienne non arabe. En Turquie (à l'époque, l'empire ottoman), ils ont été victimes de massacres, en même temps que les populations arméniennes, en 1915. Originaire de Lettonie, Skyforger se présente comme une formation de « Métal païen letton ». La

6. *Le Kalevala ou Les vieilles chansons caréliennes du peuple finnois d'antan* a été publié pour la première fois le 28 février 1835.

graphie du nom du groupe reprend d'anciens caractères lettons. En outre, les musiciens s'affichent, sur les photographies ou lors des concerts, avec [ce qu'ils perçoivent comme] des vêtements traditionnels. Enfin, les textes sont écrits et chantés dans la langue balte et s'inspirent d'événements importants de l'histoire de la Lettonie, ainsi que des mythes fondateurs. Le cas de la Lettonie est intéressant dans la mesure où, lorsque les patriotes lettons, au début de la Première Guerre mondiale puis après la chute de l'URSS, veulent élaborer une mythologie nationale, ils se trouvent devant une réalité historique particulière. Aucun passé prestigieux ne peut être revendiqué, contrairement au cas de ses voisins baltes, la Lituanie et l'Estonie. Davantage que le drapeau national et les armoiries, c'est sur le registre militaire (la représentation des régiments de tirailleurs dans l'armée russe face à l'Allemagne nazie) que se crée le sentiment identitaire. Skyforger construit son discours sur une dialectique similaire : une glorification du fait militaire letton et de ces fameux tirailleurs.

Si la cosmogonie Métal se fonde sur un acte de création pure - l'apparition de Black Sabbath, figure primordiale -, le mythe originel a laissé place à une kyrielle de récits très différents. Les messages diffusés couvrent un spectre assez large, même si l'on devine, de manière assez générale, une volonté de s'extraire du quotidien pour se tourner vers un passé idéalisé. Si l'intertextualité est bien réelle, on s'aperçoit que l'interculturalité fait aussi partie du paradigme Métal. L'émergence de la Chine et de l'Inde, deux puissances encore hermétiques au genre, pourrait encore accélérer ce processus.

Bibliographie

- Bénard Nicolas, 2008, *La Culture Hard Rock*, Paris, Dilecta.
- Bénard Nicolas, 2004, « De la légende viking au Hard Rock : les références culturelles du Métal nordique », *Nordiques*, n° 5, été-automne, p. 55-68.
- Corbin Alain, 2009, *Le Village des « cannibales »*, Paris, Flammarion, (réédition).
- Mombelet Alexis, Walzer Nicolas, 2005, « La religion metal », *Sociétés*, n° 88, février, De Boeck Université.
- Palou Jean, 1957, *La Sorcellerie*, Paris, PUF.
- Salles Catherine, 2005, *La Mythologie grecque et romaine*, Paris, Hachette.
- Samoyault Tiphaine, 2005, *L'Intertextualité. Mémoires de la littérature*, Paris, Armand Colin.
- Walzer Nicolas, 2008, *Anthropologie du metal extrême*, Rosières-en-Haye, Camion Blanc.
- Weinstein Deena, 1992, *Heavy Metal: a Cultural Sociology*, New York, Lexington Books.