

Publication

Construire le monde du hardcore

Authored Book (Verfasser eines eigenständigen Buches)

ID 4605612

Author(s) Müller, Alain

Author(s) at UniBasel [Müller, Alain](#) ;

Year 2019

Title Construire le monde du hardcore

Publisher Seismo

Place of Publication Zürich

ISSN/ISBN 978-2-88351-082-1 ; 978-2-88351-715-8

Series title Terrains des sciences sociales

Keywords Music, Anthropology, Western Europe, Mobility/Mobilities, Subcultures, Japan, Material Culture, Hardcore, Multi-Sited Ethnography, United States, Switzerland, Hardcore punk, Circulation, Straight Edge

Invitation à un voyage ethnographique dans le monde du hardcore, cet ouvrage explore la pluralité des pratiques qui sous-tendent l'existence de cette „ subculture musicale “. Une minutieuse enquête multituée et itinérante de plus de dix ans permet à l'auteur de conduire le lecteur dans les galeries les plus locales de cette scène underground. Du quatrième sous-sol d'un club de Yokohama, à une cabane isolée du campus de l'université de San Diego en passant par Göteborg, Tokyo, Genève ou Lyon, tout un ensemble de logiques et de conventions esthétiques, idéologiques, discursives et kinésiques propres y sont décrites et analysées. Apparu sur la côte est des États-Unis au début des années 1980, le hardcore trouve ses principales origines dans le punk, dont il constitue une forme de radicalisation, aussi bien d'un point de vue musical qu'idéologique. Alors que ses ramifications s'étendent à une échelle quasi globale, ce monde demeure pourtant méconnu du grand public et n'a que très peu suscité l'intérêt des sciences sociales ou de la presse, si ce n'est pour pointer ses aspects les plus spectaculaires : agressivité exacerbée, musique électrique, positionnements idéologiques en opposition au „ système dominant “. Cet ouvrage entend ainsi dépasser ces représentations caricaturales et poser un regard anthropologique sur le quotidien de ses adeptes, mais aussi sur l'ensemble d

edoc-URL <https://edoc.unibas.ch/79014/>

Full Text on edoc No;