

# Transe, musique, liberté, autogestion

## Une immersion de douze ans dans le monde des *free parties* et des *teknivals*

GUILLAUME KOSMICKI

Cet article s'agence sous forme d'un bilan de douze ans passés dans le monde de la techno, de 1994 à 2006. C'est plus précisément de celui de la techno clandestine et contestataire qu'il s'agit, dont les manifestations festives, les *free parties*<sup>1</sup> et les *teknivals*<sup>2</sup>, ont conduit l'auteur à travers toute l'Europe, en France en premier lieu, mais aussi en Espagne, en Italie, en Allemagne, en Hongrie, en Slovaquie, en République tchèque et en Pologne, sur la piste des *travellers*<sup>3</sup>. A l'image de la recherche qui a été menée, on se concentrera dans un premier temps sur une analyse des rapports particuliers qu'entretiennent les participants de ces fêtes avec la musique qui les rassemble, et principalement sur les phénomènes de transe, constitutifs de ces événements. Nous nous attacherons ensuite au sens attribué aux pratiques particulières de la *free party*, en précisant quelles sont les valeurs et les croyances des acteurs de ce mouvement social entièrement consacré à la musique.

---

**1** «(ou free): de l'anglais 'fête libre', fête techno clandestine et sur donation (le participant donnait ce qu'il voulait lors des premières free, cigarettes, argent, etc. Ensuite, le prix a eu tendance à se stabiliser autour de 10 francs, puis 2 euros). Le terme anglais 'free' prête à confusion avec la notion de gratuité. Si elles ne sont pas réellement gratuites, ces fêtes sont en tout cas beaucoup moins onéreuses que les soirées en club.» (Kosmicki 2004: 169)

**2** De «techno» et «festival». *Free party* géante de plusieurs jours regroupant plusieurs *sound-systems* à l'invitation de l'un d'eux (Kosmicki 2004: 171).

**3** «Voyageurs'. Le terme désignait à l'origine les 'new age travellers' issus du mouvement punk de la fin des années 70 en Angleterre, groupe de gens qui avaient choisi la vie nomade. À la fin des années 80, ils furent rejoints par les citoyens qui avaient adopté la musique techno et qui fuyaient les villes et leurs clubs, lesquels subissaient des lois de plus en plus draconiennes du gouvernement Thatcher (fermeture imposée à 2h du matin) et dont les prix étaient très élevés. Séduits par leurs manières de faire, certains les adoptèrent pour devenir 'techno travellers'» (Kosmicki 2004: 171).

Il convient toutefois de poser une limite aux analyses qui vont suivre : il est évident que douze ans représentent une très longue histoire pour un mouvement de musique populaire occidentale, généralement éphémère car en lien étroit avec la génération de jeunes gens qui l'a fait vivre et qui s'y est retrouvée avant son passage à l'âge adulte<sup>4</sup>. Par ailleurs, ces douze années faisaient déjà suite à six ans d'existence de la *rave* et des *acid parties* en Angleterre, modèles qui ont servi à l'élaboration des *free parties*<sup>5</sup>. Ainsi, si nos résultats sont communs à toutes les fêtes observées et à tous les participants rencontrés dans les différents pays européens concernés, ils s'appliquent surtout aux six premières années d'observation participante engagées par leur auteur. Les *free parties* ont en effet par la suite peu à peu changé de visage. Le changement le plus évident, notamment dans le cadre de la France, est qu'elles sont passées d'une pratique ultra-minoritaire et méconnue à un phénomène sur-médiatisé en certaines périodes, et notamment celles où les phases de répression les plus sévères se sont abattues sur elles (1997 et 2001 principalement)<sup>6</sup>. D'autre part, face à l'affluence progressive d'un nouveau public, notamment liée à ce succès médiatique, certains aspects de ces fêtes ont largement évolué, et parmi eux les plus subversifs et contestataires. Pour preuve d'une certaine forme de récupération, on peut notamment constater que de nombreux ingrédients qui constituaient cette culture se sont retrouvés dans d'autres manifestations sociales, jusqu'à la publicité, pourtant représentante de ce que le mouvement rejetait. Tel est le cas des *flyers*<sup>7</sup>, passés dans le vocabulaire courant et utilisés pour toutes sortes d'événements autres que les fêtes techno. On peut penser aussi aux *teknivals*, rendus légaux et annoncés, puis couverts annuellement par les chaînes de télévision grand public. Ces derniers sont même devenus des enjeux politiques à certains moments, les différents partis cherchant à tirer à eux le bénéfice de la prétendue résolution du « problème de la techno ». Le mouvement a donc largement changé aujourd'hui, et notre recherche s'est depuis orientée vers d'autres voies qu'il a ouvertes, dont il sera question dans la conclusion de cet article.

<sup>4</sup> Voir à ce sujet les interprétations d'Etienne Racine, qui décrit les fêtes techno comme un rituel de passage à l'âge adulte en des temps où les derniers rituels disparaissent progressivement : armée, permis de conduire, mariage (Racine 1998).

<sup>5</sup> Voir notamment l'ouvrage de Guillaume Bara pour approfondir l'histoire de la musique techno (Bara 1999).

<sup>6</sup> On consultera pour approfondir sur les grands changements apparus dans cette culture en France et sur leurs causes l'article « Free party : la fin d'un rêve ? » (Kosmicki 2004). Ces changements sont arrivés de manière identique dans les

autres pays européens concernés, et ce même article pourrait aisément être transposé à ces pays.

<sup>7</sup> « Prospectus annonçant la tenue d'une fête, et diffusé de la main à la main ou chez des disquaires spécialisés. Dans le cadre d'une *free*, il est photocopié la plupart du temps en noir et blanc, avec une esthétique souvent sobre, une date, un nom de *sound-system*, éventuellement le nom de quelques artistes et une info-line (numéro de téléphone ou de boîte vocale que le participant doit appeler le jour J, souvent tard, pour avoir les informations pour rejoindre le lieu) » (Kosmicki 2004 : 169).

## Au cœur de la fête : la *free party* comme dispositif de transe

La *free party* est apparue en Angleterre à la fin des années 80. Elle est arrivée en France au début des années 90, puis dans le reste de l'Europe, en raison de l'exode de nombreux *sound-systems*<sup>8</sup> suite à la forte répression subie sous les gouvernements Thatcher et Major. On trouve parmi eux Spiral Tribe, le plus fameux de tous<sup>9</sup>. La *free party* représente un projet de fête « libre » et « gratuite » autour de la musique techno. Elle se trouve correspondre parfaitement à ce que Georges Lapassade définit comme un « dispositif inducteur [de transe] » (Lapassade 1990 : 41). Tout y est en effet conçu à cette fin, et c'est ce qui a constitué pour cette recherche un axe évident et particulièrement fécond<sup>10</sup>, qui se ciblait principalement sur ce qui se trouve constituer le cœur de la fête : la musique et toutes les manifestations autour de la production musicale.

La notion de transe est prise ici selon une définition donnée par Lapassade : l'association d'un état modifié de conscience (EMC) et de son acception culturelle, le fait de le susciter et de l'intégrer dans une culture donnée à l'aide de « dispositifs d'induction sociale, [de] systèmes de croyances et [de] rituels par lesquels un EMC devient une transe » (Lapassade 1990 : 10). La définition de Gilbert Rouget rejoint par ailleurs cette dernière lorsqu'il expose qu'il s'agit d'« un état de conscience qui a deux composants, l'un psychophysiologique, l'autre culturel » (Rouget 1990 : 39).

Dans le cadre de la techno et de la *free party*, les « inducteurs » de transe sont multiples (nous reprenons la terminologie de Lapassade). Outre la musique, sur laquelle nous reviendrons plus bas, nous pouvons citer en premier lieu la fête elle-même et le mystère qui l'entoure. Jusqu'à leur surexposition médiatique de 2001-2002, ces fêtes ne se rejoignaient qu'au terme de parcours fiévreux parfois très longs et incertains, en plein milieu de la nuit. Ce parcours et cette attente débutaient tôt, lors de l'obtention d'un *flyer*, parfois jusqu'à un mois auparavant, puis se poursuivaient avec l'appel téléphonique d'une *info-line* qui y figure le jour dit, permettant l'obtention de l'information d'un premier point de rendez-vous, puis parfois plusieurs autres, et la rencontre avec des « passeurs ». Tout cela est saupoudré d'une forte notion d'interdit qui rajoute au pouvoir émotionnel de la fête en elle-même. Plus que l'interdit encore est la notion d'*underground*. Se sentir appartenir et vivre à la pointe d'un mouvement subversif amène directement l'individu à un certain état d'esprit particulier.

8 « à la fois système de sonorisation mobile complet, véhicules qui le transportent, et personnes qui le servent (on utilisait parfois le terme de « tribus », à l'instar de la Spiral Tribe, quoique certains *sound-systems* le rejettent). » (Kosmicki 2004 : 170)

9 Sur l'histoire de la Spiral Tribe, consulter <http://mewfree.free.fr/REno/Spiral%20Tribe/att.htm> (mémoire de maîtrise d'ethnomusicologie en ligne)

10 Les premières analyses comparaient plusieurs types de fêtes, *raves officielles*, *clandestines*, *clubs* et *free parties* (Kosmicki 1996, 1997). Voir aussi à ce sujet Fontaine & Fontana (1996)

Autre inducteur : La *free party* remet en question la notion habituelle de l'espace. Son lieu est bien souvent très hétéroclite, surprenant, et utilisant dans la plupart des cas des bâtiments en ruine (une maison, un hangar, ou une usine...) qu'elle réenchante et fait revivre le temps de la fête. Ces lieux sont les espaces délaissés de notre monde quotidien, voire de notre société en général, normalement dignes de peu de considération, et ils deviennent pour le temps de la fête des lieux magiques de découverte de soi, des autres, et d'expérimentation sensitive.

On peut aussi relever la forte stimulation sensorielle suscitée au cœur de la fête, et que tout concourt à obtenir (fumigènes, lumières stroboscopiques, vidéos, diapos, tentures aux graphismes déstabilisants, spectacles de feu, décorations surchargées, etc.). Tout cela agit fortement sur le corps et les sens. Parmi les principaux ingrédients de cette surstimulation, la très forte intensité sonore : que l'on soit ou non sensible à la musique techno, on sent dans un premier temps bouger son cœur, son ventre, cligner ses yeux, vibrer sa poitrine...

Evidemment, la prise très courante de produits psychotropes lors de ces fêtes va renforcer grandement cette surstimulation sensorielle. Les drogues les plus consommées sont le cannabis, l'ecstasy, les amphétamines et le LSD, mais on trouve aussi la kétamine, le GHB, et d'autres produits encore. Chacune a une action particulière sur le rapport aux sons, aux lumières, à son propre corps et aux autres, mais elles ont en commun de développer une hyper-sensibilité générale et donc de favoriser la réception des individus à cet environnement favorable à la transe. Elles procurent aussi la plupart du temps un certain bien-être, qui est évidemment recherché, et qui favorise une euphorie générale et une certaine griserie à se laisser aller à ses sensations. Parfois, les comportements des consommateurs peuvent être très excessifs et la prise de risque particulièrement importante. Ces comportements poussent évidemment plus loin encore les individus vers des EMC profonds, voire spectaculaires.

La foule est aussi un inducteur non négligeable, et lorsque l'on se mêle à la danse, on se sent pris dans un « corps dansant » unique qui ne nous appartient plus, porté par la masse, rassurante, entraînante. Cette impression est d'autant plus forte que l'on se rapproche des enceintes, souvent énormes, où l'empathie générale se fait la plus forte. Cette notion de foule dansante rajoute au « déséquilibre physiologique » et à la « désorientation spatiale » que procure la danse (Rouget 1990 : 524-525). Parfois, sans chercher forcément à danser, le corps est pris dans le balancement général, sans effort, simplement entraîné par les vibrations synchronisées du public sur la musique.

Phénomène extrêmement important, et inducteur en lui-même : la position du musicien. Ce dernier n'est en effet absolument jamais mis en situation de concert ordinaire, à savoir sur une scène, en vue, en position de spectacle. Il est la plupart du temps situé au même niveau que les *teufeurs*<sup>11</sup>, parfois au beau milieu

---

11 De « teuf », verlan de « fête » : adeptes des *free parties*.



Fig. 1. La foule devant le son. Le musicien est situé à droite du cliché, dans la structure métallique. *Free party*, Barcelone, janvier 2001.

d'eux, parfois caché derrière des tentures, des bâches, ou derrière les enceintes. Dans le cas de *lives*<sup>12</sup>, les artistes préfèrent d'ailleurs souvent se mêler au public, totalement noyés au milieu de la masse dansante, pour se retrouver eux-mêmes au cœur du son, au même titre que les danseurs, et le ressentir de la même manière qu'eux, sans le phénomène déformant des retours<sup>13</sup>. La barrière musicien/public n'est pas du tout aussi franche que dans le milieu rock, où elle est cultivée et même essentielle (le chanteur ou le *guitar-hero* représentant souvent un symbole sexuel inatteignable qui permet un jeu complexe de séduction, de pulsions et de projection durant le concert). Là, tout le monde est au même niveau dans la fête, sans hiérarchie, et l'événement est donc l'affaire de tous, chacun en est l'acteur principal. C'est un contexte très particulier qui rompt avec la notion de spectacle telle qu'elle s'est fortement imposée dans notre société occidentale depuis le XVII<sup>e</sup> siècle. Les prémisses de ces changements importants se sont

<sup>12</sup> Jeu en direct avec des « machines » : ordinateur, synthétiseurs, boîtes-à-rythmes, échantillonneurs, multi-effets, etc.

<sup>13</sup> Ce phénomène n'est pas autorisé pour les *DJs* qui, de par leurs outils (devenus de véritables

instruments entre leurs mains), sont soumis à des contraintes techniques comme le *rumble* : le micro de leur platine capte le son des enceintes s'ils sont placés devant, déclenchant une sorte de *larsen* grave continu dès qu'ils montent le volume.



Fig. 2. Au plus près des enceintes. *Free party* Kamikaze, vers Saint-Maximin, octobre 2001.

initiés dans le mouvement *happening* depuis les années 60. Le résultat, dans le cadre des *free parties*, est un véritable face-à-face avec le son, pour les musiciens comme pour les danseurs, personnalisé sous la forme d'enceintes. L'immersion est totale et immédiate et ne demande pas l'étape de la projection volontaire dans une fiction qui se déroule, comme lors d'un spectacle. Le filtre humain est oublié pour mieux permettre cette immersion. Cette absence de séparation entre « musiquant » et « musiqué », pour reprendre la terminologie de Rouget, est une nécessité. Cela amène parfois les danseurs à une véritable personnalisation des enceintes : on leur parle, on danse autour d'elles, en fonction d'elles, on plonge sa tête à l'intérieur, d'ailleurs au détriment de toute prudence quant à ses fonctions auditives.

Par ailleurs, il est important de noter que tout invite à cette participation active de tous à la fête : tout *performer* est bienvenu (jongleur, cracheur de feu, *grapheur* etc.). Que ce soit au cœur de la fête ou autour, chacun est invité à jouer un rôle, à s'investir. Les *flyers* des *teknivals* vont d'ailleurs presque toujours dans ce sens, avec un message du type : « open to all sound-systems and all performers ».

Autre inducteur, la notion du temps est totalement bouleversée : la *free party* n'a pas de début, elle n'a pas de fin non plus. A moins d'être membre du *sound-system* organisateur ou dans son cercle proche, on arrive généralement lorsqu'elle est déjà commencée, et elle va durer toute la nuit, la journée qui suit, parfois même plus longtemps, comme dans le cas des *teknivals*. Nous sommes loin, très loin de la notion formatée du concert. Le danseur peut alors s'immerger plus totalement encore dans la musique, et ce pendant des heures, des jours

même. Il arrive de rencontrer des individus n'ayant pas cessé de danser durant plus de dix heures, voire plus encore. Pas de commencement, pas d'achèvement, cela signifie aussi qu'on peut quitter la fête à tout moment, et éventuellement sa propre transe, sans rien « rater » d'un éventuel spectacle, pour rentrer chez soi ou pour se rendre sur un autre espace important qui la constitue, souvent, le jour venu : le parking (sauvage) où s'entassent tous les véhicules. Cet autre lieu a été dans un second temps un des points centraux de nos recherches, nous le verrons plus bas. Le rythme habituellement rencontré chez la plupart des *teufeurs* est de quitter le son vers midi pour y revenir le soir (dans le cas d'une *free* ou d'un *teknival* se prolongeant), la magie de la nuit aidant aussi à se plonger dans un état particulier. Le matin amène son lot de magie aussi, avec la joie d'un lever de soleil, c'est pourquoi l'intensité de la nuit se prolonge souvent quelques heures après sa fin.

La croyance joue aussi un rôle particulier en tant qu'inducteur : parmi les nombreux propos des acteurs du mouvement, se révélait dans les premiers temps une volonté évidente de « changer le monde » par leur musique, par leurs pratiques. La musique, décrite comme « puissante », « magique », est considérée comme susceptible de faire « entrer en transe », ce qui est tout à fait important quant à l'obtention de cet état. Lorsqu'on relève les propos des *teufeurs*, nombre d'entre eux utilisent des termes très forts sur les effets que leur procurent les sons : « Le DJ a fait mal », « Cette musique me fait péter les plombs », « Ca m'a retourné », « C'est trop puissant, on ne peut pas y résister », « Ces sons me défoncent le cerveau », « Y a pas moyen d'y échapper, la techno déchire tout, tu peux plus réfléchir ! ». Tout cela développe une certaine théâtralisation de la transe, prouvant une acceptation et une recherche de cet état. Gilbert Rouget a bien montré combien cette théâtralisation pouvait être importante dans les phénomènes de transe, « [...] une apparente contradiction dont il faut bien prendre son parti : la transe peut être volontaire, elle n'est pas insincère pour autant » (Rouget 1990 : 536). Comme Lapassade le souligne de son côté, « les croyances ont un rôle fondamental dans la production sociale des transes » (Lapassade 1990), et celle de croire la musique toute-puissante est indéniable.

Le temps, l'espace, son propre corps, le rapport aux autres, tout cela est remis en question dans le cœur de la *free party* par ces différents inducteurs très variés. Il en ressort évidemment que les corps sont souvent soumis à des performances extrêmes, repoussant les limites de la fatigue, ce qui peut encore une fois déclencher ou entretenir les phénomènes de transe.

### La musique des *free parties* : frange dure de la musique techno

La musique a évidemment une place de choix parmi ces inducteurs. Peu de gens ont été immédiatement accroché par cette musique, et quasiment tous sont passés par une période d'initiation, plus ou moins longue, menée par des amis eux-mêmes adeptes de cette musique et précédemment initiés (voir Kosmicki 1996 et 1997a sur ce point). Mais pour beaucoup, il a ensuite été question d'une « révélation » très forte, terme que l'on retrouve aussi bien chez les membres des *sound-systems* que chez les *teufeurs*.

Rejoignant Gilbert Rouget, nous affirmons évidemment qu'en aucun cas une musique ne saurait avoir le pouvoir *sui generis* et encore moins universel de déclencher la transe. De la même manière, aucun des inducteurs précédemment cités, pas même la consommation de produits psychotropes, n'a le pouvoir de les déclencher non plus<sup>14</sup>. Seules leur combinaison idéale et leur intégration dans une culture en ont le pouvoir.

Ceci étant dit, nous avons pu retrouver dans la musique techno nombre d'éléments que Rouget avait relevés dans son ouvrage comme phénomènes couramment observés dans différentes musiques de transe dans le monde, même s'il n'existe aucun universel de la musique de transe. Cela ne saurait être un hasard, car la réception de certains éléments musicaux favorise la perte de repères spatio-temporels nécessaire à cette entrée en transe. Le premier de ces éléments est la répétition rythmique immuable, qui amène à une cristallisation du temps. Cette répétition est bousculée par des moments de dramatisation, justement propices à l'entrée en transe : brisures de rythmes, paroxysmes musicaux tels qu'accélération, crescendo, montée en puissance d'un élément (par le filtrage, un glissando vers les aigus, ou le développement progressif d'un effet : écho, phasing, réverbération, etc.). Souvent, ces éléments sont liés à l'apparition ou à la disparition du *beat*<sup>15</sup>. Nous avons longuement parlé ailleurs de cet élément et de la double et forte symbolique qu'il véhicule, celle d'un battement de cœur humain, élément organique, et celle de la régularité implacable d'une machine en mouvement, élément mécanique (Kosmicki 1999, 2001, 2002, 2004). Elle favorise un sentiment de proximité des danseurs avec cette musique : ressemblant à notre propre cœur en mouvement, elle nous projette dans le même temps dans une pulsation robotique pourtant *a priori* très éloignée de nous. Parmi les aspects ludiques qui constituent la musique techno et dont il sera question plus bas, l'apparition et la disparition du *beat* figurent en très bonne place.

<sup>14</sup> Une très mauvaise expérience sous LSD, par exemple, pouvant se solder par un séjour en hôpital psychiatrique, en est une preuve parfaite.

<sup>15</sup> Paramètre fondamental de la rythmique techno, il s'agit du battement régulier du pied de grosse caisse synthétique, fameux « boum-boum » tant décrié par les personnes qui rejettent cette musique.

La construction des productions de musique techno en empilement de bandes, souvent partant d'éléments simples, petites cellules rythmiques ou mélodico-rythmiques élémentaires en répétition, arrive vite, par juxtaposition, à des tensions considérables. Au bout d'un certain nombre de surajouts, la perception n'est plus apte à décomposer la richesse de l'imbrication de ces éléments, si simples soient-ils à la base, ce qui provoque ces moments de climax importants. Philip Tagg a fort bien rattaché cette construction égalitaire des bandes, l'émergence du fond au détriment de la figure, à l'utopie de communion, d'ouverture et d'égalité des participants à ces fêtes (Tagg 1994).

Un paramètre extrêmement important de la performance musicale, que ce soit dans la production ou dans sa réception, est l'aspect ludique qui lui est rattaché. A tout moment, le musicien cherche à tromper les danseurs, jouant sur le retour du *beat*, par exemple, ou sur des illusions auditives. Souvent, de son côté, le danseur s'amuse à anticiper sur la musique, à tenter un jeu fictif de simulation de contrôle. Ce jeu, nous l'avons décrit comme étant extrêmement important au niveau du sens musical de la musique techno des *free parties* (Kosmicki 1999, 2001, 2002, 2004). Représentant la frange dure de la musique techno en général, le *hardcore* aux sonorités industrielles, cette musique porte en elle la symbolique de la machine toute puissante en action, celle de l'industrie, de l'usine, qui écrase l'individu. On comprend alors toute la fonction cathartique que peut revêtir le fait de danser sur ces sons, de s'en amuser, et de les entendre martyrisés. Le musicien ne cesse en effet de les mettre à mal, de les bloquer, de les faire ralentir, peiner, puis de les relancer, triomphants, accompagnés immanquablement par les cris des danseurs. Quelle meilleure définition que les propos de ce *teufeur* qui déclare avoir le sentiment de « danser sur les ruines de l'Occident » ?

Autre élément extrêmement important de ces musiques : les sons *acid*. A l'origine, il s'agit de sons issus de la réutilisation de la TB 303, *bassliner* (synthétiseur spécialisé avec séquenceur intégré dont la fonction primordiale est de concevoir des lignes de basse), fabriqué par la firme Roland dans les années 80, au filtre très puissant, dont les sonorités n'avaient absolument pas convaincu les rockers auxquels il était en premier lieu destiné. Ce son puissant, aux sonorités extrêmes lorsque le filtre est poussé dans ses régions les plus aiguës, a quasiment atteint le statut de véritable « devise musicale » comme Rouget le décrit dans le cadre de la transe de possession. Ces sons, nommés « acid » en premier lieu en raison de leurs sonorités stridentes, mais aussi en référence aux différentes drogues consommées autour de ces musiques, ont depuis donné naissance à de nombreux sous-genres de techno, dont l'*acidcore*, très apprécié en *free party*. Ils sont produits aujourd'hui par de très nombreuses autres sources (échantillonneurs, ordinateurs avec logiciels de modélisation sonore, synthétiseurs divers etc.) et ils possèdent un fort impact symbolique auprès des *teufeurs*, notamment du fait du nom qui les qualifie internationalement. Ces sons représentent en effet le plaisir obtenu par la prise de certains psychotropes (ecstasy et LSD principalement). Au son de l'*acid*, parfois renforcé par

des voix échantillonnées ponctuant ces lignes de basses filtrées avec des « Acid » dits sur tous les tons et avec toutes sortes d'expressions vocales, des milliers de *teufeurs* se retrouvent dans une idée de subversion générale, au sein d'un « nous » que seuls peuvent comprendre les initiés, les consommateurs, ceux qui ont eu la « révélation », l'heureuse association drogue-musique qui les a un jour transportés et qui les transporte encore. Il n'est donc pas du tout étonnant que la plupart des climaxes dont il a été question plus haut soient aussi souvent en rapport avec l'évolution de ces sons *acid*, au moment où les filtrages se montrent le plus agressifs.

Enfin, il faut préciser que la musique techno se conçoit en direct. Elle est en effet en grande partie improvisée par le musicien, qu'il mixe aux platines ou qu'il joue en *live*, en rapport serré avec les danseurs. La performance est vraiment collective, car les cris du public peuvent pleinement être pris comme des éléments musicaux constitutifs de l'événement sonore dans son ensemble. Ils accompagnent les climaxes, les enrichissent, les stimulent, les suscitent parfois<sup>16</sup>.

### **Parkings, camions, squats : la construction orale d'une utopie**

La suite de cette recherche s'est axée sur les paroles des acteurs, les idées échangées dans les différents lieux où l'on pouvait les voir évoluer. On y trouve, en très bonne place, les parkings qui bordent les *free parties*, lieux de sociabilité extrêmement importants. Durant les longues heures que durent les événements, les participants, au delà d'échanges strictement liés à la fête elle-même et à ses besoins (substances psycho-actives, nourriture, services etc.), vont aussi y échanger leurs idées, partager leurs valeurs et leur vision du monde. Ces réflexions se poursuivent dans les périodes qui séparent les fêtes : sur la route, dans les camions, fourgons et bus qui servent à transporter la logistique des fêtes comme à loger les membres des *sound-systems* ; ou dans les moments de pause, souvent dans des lieux alternatifs comme les *squats*.

La première idée qui anime tous ces acteurs est celle de la contagion, du prosélytisme. En effet, leur vie n'est vue que comme une suite de fêtes, qu'ils considèrent réellement comme des « missions » dont ils sont investis. Le suivi des parcours de différents acteurs du mouvement a montré que beaucoup de ces acteurs ont aujourd'hui changé de voie et ont abandonné ces « missions » qu'ils

<sup>16</sup> Depuis 1998 à peu près, on entend par exemple en France, dans toutes les *free parties*, les cris « Allez ! » ou « Fais péter ! » qui encouragent les musiciens à redoubler d'intensité. Ces cris sont émis individuellement par les danseurs pour montrer leur approbation, ou au contraire

leur frustration devant un passage jugé trop mou. Ils ont aussi une fonction de cri de ralliement, de reconnaissance collective (on les trouve fréquemment sur le net dans les discussions entre *teufeurs*, et chacun sait qu'ils font référence au plaisir de la danse).



Fig. 3. En marge des *sound-systems*, en soirée. *Teknival* de Florac, août 2001.

s'étaient fixées, comme nous en parlons dans notre conclusion. Mais l'important était ce discours constant, si valable pour le présent, *hic et nunc*, de la plupart d'entre eux, mêmes si les actes ont souvent cessé de suivre. Le but est de répandre « la bonne parole techno », de fête en fête, de ville en ville, de pays en pays. Les discours s'arrêtent souvent quasiment là et le message semble bien maigre. C'est qu'il n'est pas explicitement posé. Uniquement basée sur l'oral, la *free party* n'a pas disposé de texte fondateur. Tout, dans ce monde, se réalise au service de ces fêtes, tout tourne autour de la musique, et cela justifie l'investissement énorme qui est consenti par ces individus.

C'est là que se trouve, vécu bien plus qu'explicité, l'engagement le plus intense, le plus riche et le plus poussé des acteurs du mouvement. On se rend en effet difficilement compte des difficultés quotidiennes suscitées par leur choix de vie marginale tant qu'on ne l'a pas pratiquée soi-même. Les contraintes sont multiples, et parmi elles : devoir quasi-quotidiennement et de manière erratique chercher un lieu propice pour camper, « se poser » ; subir les regards négatifs des populations locales, voire les remarques ou les actes réprobateurs ; avoir fréquemment à négocier avec les forces de l'ordre, souvent au réveil, très tôt, et justifier continuellement de sa place, de son droit à choisir son mode de vie. Il y a aussi la dureté de ce choix de vie, l'inconfort relatif, les moyens rudimentaires de subsistance. Les idées générales qui sont défendues par les acteurs de la *free party*, en grande partie *travellers* dans les premiers temps du mouvement avant une sédentarisation générale, sont des idées libertaires bâties autour de valeurs d'autogestion issues du mouvement punk anglais de la fin des années 70 et développées durant les années 80, avec « Do It Yourself » comme devise principale.

Le groupe est basé sur une structure non-pyramidale. Au sein du *sound-system*, chacun occupe une fonction particulière ; mais il est surprenant de constater la grande diversité des compétences des membres et leur entraide sur différents problèmes. Il nous est arrivé de nombreuses fois d'observer des situations telles que celle-ci, qui parle d'elle-même (résumé tiré d'un carnet de terrain) : « Dans un *squat* occupé momentanément entre deux voyages, C. pose une clef plate de 21 pleine de graisse et délaisse quelque temps le moteur du bus qu'il refait entièrement avec deux acolytes, avant que son équipe ne reprenne la route, pour se pencher dans la minute qui suit sur un ordinateur Amiga et aider F. à résoudre un *bug* dans un programme informatique de musique (pour commander une machine en MIDI). Il saisit ensuite une bombe de peinture et poursuit la réalisation d'un graf sur un des autres véhicules de leur *sound-system*. Il s'entretient en même temps sur l'intendance avec d'autres personnes, évaluant les récupérations sur le marché du village voisin qu'ils ont pu faire dans la matinée, et les victuailles qu'ils ont trouvées dans les poubelles d'un supermarché. L'activité suivante est de se pencher sur un autre ordinateur pour achever la confection d'un *flyer* pour la prochaine fête qui se tiendra dans deux semaines. »

Cet exemple montre à quel point l'autogestion est poussée jusqu'au bout dans cette culture, et à quel point l'utopie et la contestation sociale se vivent dans l'acte plus qu'elles se conçoivent dans la parole. La solidarité des membres est aussi leur force dans la prise de risque importante qu'il y a à organiser des événements illégaux. Fréquemment, au cours des *free parties*, des discussions houleuses avec les forces de l'ordre s'engagent, allant dans quelques cas jusqu'aux affrontements physiques, et même à de véritables batailles rangées. Le public est solidaire aussi dans ces cas, sur un principe de responsabilité collective cher aux acteurs du mouvement, mais une fois la fête finie, il est clair que seuls les membres des *sound-systems* seront redevables devant la loi en cas d'inculpation.

La Spiral Tribe parlait de l'alliance de la technologie et de la nature qui se retrouvait au sein d'une transe collective. Il faut y ajouter la débrouille, le système D, la récupération et le tableau des idées est quasiment complet.

Enfin, il y a aussi le rejet du travail salarié, celui de la propriété privée (y compris concernant les œuvres musicales, qui se partagent librement, se modifient, sans que personne n'y trouve à redire) et la méfiance de l'argent, non absent, mais notamment contrebalancé par le troc : « Les clubs vous vendent une bonne nuit : votre seule action est de vous y rendre et de payer. [...] Le gouvernement sait cela, qu'il est dangereux qu'un nombre important de personnes en harmonie les unes avec les autres se réunissent autour de quelque chose en complet désaccord avec leur système de valeurs. Ce système de valeurs, c'est l'argent, et le nôtre n'a rien en commun avec l'argent, c'est gratuit. On ne peut pas faire plus antinomique »<sup>17</sup>.

---

17 Propos de Simon in Collin (1997 : 209).

## Années 2000 : que sont les techno-travellers devenus ?

Les *free parties* ont considérablement marqué le paysage festif actuel avec leurs manières de faire très différentes, sorties des contextes habituels de salles de spectacles prévues à cet effet. En France, un chapitre de loi leur a été consacré, dans le cadre de la Loi sur la Sécurité Quotidienne (2001), précisément et notamment sur ce point. Elles sont nombreuses encore, tous les week-end, dans toutes les régions de France, mais sont beaucoup moins importantes depuis la loi, et surtout beaucoup plus discrètes. Elles ont grandement perdu de leur caractère subversif en même temps que de leur popularité, et sont un bien maigre pendant à l'aspect officialisé de leurs modèles originels : les trois à cinq *teknivals* organisés chaque année à grand renfort de médias, de plus en plus parqués, surveillés, hyper-organisés et pour lesquels le hasard a de moins en moins de place. Pour comprendre ce qu'en pense la majorité des acteurs du passé, il suffit de retenir le vocable qu'ils utilisent pour les qualifier : des « sarkovals ». Dans ce contexte, la voie qu'a poursuivie cette présente recherche a été de se consacrer aux différentes pistes qu'ont suivies des acteurs de ce mouvement tout en respectant leurs utopies, les valeurs par lesquelles ils se reconnaissaient en lui. Evidemment, nombreux sont ceux qui « ont raccroché », « se sont rangés », ou qui parfois ont profité de leur notoriété pour vendre toujours plus de disques, et notamment dans le domaine de la grande distribution qu'ils fustigeaient. Ceux-là ont bien moins retenu notre attention que de nombreux individus qui ont poursuivi sur la voie du nomadisme, se déplaçant dans différentes régions, voire différents pays pour vivre de temps à autre au gré d'emplois saisonniers, parcourant toujours les différentes fêtes organisées çà et là, principalement en Italie et en Espagne aujourd'hui, et conservant des idées de liberté qu'ils pensent en accord avec ce choix de vie. D'autres se sont sédentarisés, mais en renouant avec les idées premières de la *free party* comme l'intention de vivre en harmonie avec la nature, privilégiant l'agriculture biologique, l'habitat écologique, etc. Certains poursuivent dans une autre voie qu'ils ont expérimentée au sein de *sound-systems* : celle de la vie collective, mais cette fois plus sédentaire, dans des *squats*, mais aussi sur des terrains achetés en commun, ou dans des grandes locations. Beaucoup organisent toujours des événements, mais de manière moins spontanée, moins systématique, et très fréquemment en respectant certains engagements, au delà d'une vision d'hédonisme pur : fêtes reposant sur les énergies renouvelables, défendant des idées contestataires et/ou politiques, ou même humanitaires. On se retrouve dans un cas de figure étonnamment proche de celui des années 70 où, partout, on avait proclamé « The dream is over ». L'utopie perdure de manière plus cachée, souvent plus individuelle aussi, moins festive et probablement plus constructive, quoique moins spectaculaire.

## Références

- 1997 *La fête techno. Approche sociologique, médicale et juridique* (Actes du colloque des 5 et 6 juin 1997 : «La techno: D'un mouvement musical à un phénomène de société»), vol. 1. Poitiers: Confort Moderne.
- 1998 *La musique techno. Approche artistique et dimension créative* (Actes du colloque des 22 et 23 janvier 1998: «La techno: D'un mouvement musical à un phénomène de société»), vol. 2. Poitiers: Confort Moderne.
- 1999 *Sociétés 65. Effervescence techno.*
- 2001 *Sociétés 72. Pulsation techno, pulsation sociale.*
- 2005 *Sociétés 90. Des technoïstes aux technoïdes, sociologie d'une subculture.*
- ANZ Philipp, Patrick WALDER et al.  
1995 *Techno.* Zürich: Ricco Bilger.
- BARA Guillaume  
1999 *La techno.* Paris: Libro.
- COLLIN Matthew  
1997 *Altered State, the Story of Ecstasy Culture and Acid House.* London: Serpent's Tail.
- COLOMBIE Thierry  
2001 *Technomades.* Paris: Stock.
- DUVIGNAUD Jean  
1991 *Fêtes et civilisations, suivi de La fête aujourd'hui.* Réédition augmentée. Arles: Actes Sud.
- FONTAINE Astrid et Caroline FONTANA  
1996 *Raver.* Paris: Anthropos.
- GAILLOT Michel  
1998 *Sens multiple. La techno: un laboratoire artistique et politique du présent.* Paris: Dis voir.
- GRYNSZPAN Emmanuel  
1999 *Bruyante techno.* Paris: Mélanie Séteun.
- KOSMICKI Guillaume  
1996 *Théorie et pratique de la transe dans la musique techno.* Mémoire de maîtrise dirigé par Jean-Marie Jacono. Université de Provence. Aix-Marseille I.
- 1997a «Les raves: l'apologie de la transe» et «La techno: une révolution musicale», in *Ecouter Voir* 70: 14-18.
- 1997b *Des origines anthropologiques de la musique techno. Problématique de recherche.* Mémoire de D.E.A. dirigé par Bernard Vecchione. Aix-en-Provence: U.F.R. Lettres, Arts, Communication et Sciences du langage.
- 1999 «La musique techno: une relecture utopique de l'urbanité». 7th Doctoral and Postdoctoral Seminar on Semiotics of Music, Imatra, Finlande. <http://guillaume-kosmicki.org/pdf/doctorant7th.pdf>
- 2001 «Le sens musical en free party aujourd'hui: entre idéologie et utopie» in *Sociétés, Pulsation techno, pulsation sociale* 72: 35-44.
- 2002 «Analyse de 'Let's play' de Crystal Distortion: les paradoxes d'un 'tube' de la free party», in *Musurgia, Musiques populaires modernes* IX/2: 85-101.
- 2004 «Free party: la fin d'un rêve?» in *Musique et sociétés.* Paris: Cité de la musique: 159-173.
- LAPASSADE Georges  
1990 *La transe.* Collection Que sais-je? Paris: PUF.
- MABILON-BONFILS Béatrice, dir.  
2004 *La fête techno.* Paris: Autrement.

QUEUDRUS Sandy

2000 *Un maquis techno : modes d'engagement et pratiques sociales dans la free party*. Paris : Mélanie Sèteun.

RACINE Etienne

1998 «Les raves: des fêtes bonnes à penser» in *Paroles et Pratiques Sociales Emergences Hip-hop, techno et autres formes culturelles* 56/57 : 32-44.

2002 *Le phénomène techno. Clubs, raves, free-parties*. Paris : Imago.

RICŒUR Paul

1986 *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique, II*. Paris : Seuil.

1997 *L'idéologie et l'utopie*. Paris : Seuil.

ROUGET Gilbert

1990 *La musique et la transe. Esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession*. Réédition revue et augmentée. Paris Gallimard.

SAUNDERS Nicholas

1996 *E comme ecstasy*. Paris : Lézard.

TAGG Philip

1994 «From refrain to rave: the decline of figure and the rise of ground» in *Popular Music* 13/2 : 209-222.

RÉSUMÉ. Il est question dans cet article du monde des *free parties* et des *tekni-vals*, frange la plus radicale et la plus engagée politiquement qui ait émergé autour de la musique techno en Europe. L'auteur a débuté ses recherches en 1994 en se penchant sur les phénomènes de transe qu'il pouvait y observer. Ces fêtes s'agent en effet en de véritables dispositifs dont les nombreux inducteurs, spatio-temporels, sensoriels, musicaux, festifs ou encore organisationnels, concourent à obtenir de tels phénomènes. A travers leur énumération et leur description, sont examinées les spécificités propres à ces fêtes particulières, mais aussi les valeurs, les utopies véhiculées par leurs acteurs qui, aujourd'hui, ont largement changé de visage pour différentes raisons, parmi lesquelles le fait qu'ils vieillissent.