



LIONEL POURTAU

TECHNO

UNE SUBCULTURE EN MARGE **2**

CNRS EDITIONS

Extrait de la publication



Depuis trente ans, la musique techno est associée à un foisonnement de pratiques culturelles et festives. À côté de la techno paillettes et jet-set des *raves* d'Ibiza ou des clubs de Londres, il y a la techno plus rugueuse des *free parties* et des *teknivals*, avec ses « teuffeurs » en treillis, sillonnant l'Europe en camion pour essayer, quelques années durant, de vivre de façon alternative.

Après avoir dressé la sociologie de ces communautés (*Techno*, 2009), Lionel Pourtau s'intéresse ici aux inter-actions qu'elles ont nouées, souvent malgré elles, avec le reste de la société. Les institutions ont d'abord cherché à éradiquer le phénomène, puis à le canaliser. Quant aux « teuffeurs », ils décident toujours au bout de quelques années de rompre avec cette subculture. Mais comment sortir d'un mode de vie marginal et réintégrer la société classique après avoir connu une façon de vivre et un système de valeurs aussi différents ?

Un décryptage novateur du regard que nous portons sur les cultures *underground*.

Sociologue à l'Institut Gustave Roussy, Lionel Pourtau est également chercheur associé au département d'éthique de l'université Paris Sud. Il a participé en 2008 à la mission parlementaire sur les grands rassemblements festifs techno.

Techno 2

Lionel Pourtau

Techno 2

Une subculture en marge

CNRS ÉDITIONS

15, rue Malebranche - 75005 Paris

© CNRS Éditions, Paris, 2012
ISBN 978-2-271-07588-8

Extrait de la publication

*À Joaquin, Jules et Justin :
à leur arrivée, à leurs voyages à venir.*

Sommaire

Remerciements	8
Introduction	9
Chapitre premier	
Le monde des <i>teuffeurs</i>	13
Apparition du phénomène techno	14
Caractérisation de la <i>free party</i>	16
Un monde liminal	24
L'espace réticulaire de la subculture technoïde	29
Chapitre 2	
De l'expérience du <i>dance floor</i>	
à la communauté technoïde	31
La construction de l'identité technoïde par la participation au groupe.....	32
Les trois cocons sociaux	36
L' <i>after</i> , entre enveloppe psychique et sens social	43
Valeur sociale de la zone d'autonomie temporaire (Z.A.T.)	47
Faire partie de la communauté technoïde :	
un milieu ouvert	50
Du sujet à la communauté	52
Chapitre 3	
La construction d'une subculture juvénile	61
Une ordalie juvénile	61
La jeunesse technoïde : construction et différenciation...	66
Signification symptomatique pour la société globale	81
Conclusion.....	89

Chapitre 4	
Ce que la subculture technoïde nous dit de la société	91
Un cas de subculture déviante d'évasion	92
Les fêtes technos, « soirées à haut risque » ?	99
Éléments de philosophie politique du problème.....	108
Conclusion	123
Chapitre 5	
Les interactions avec la société mère.....	127
Les lois anti-raves et les entrepreneurs de morale	127
Les conséquences de l'épisode de la loi Mariani-Vaillant	132
De 2004 à nos jours.....	147
Le rapport Dumont	149
Conclusion.....	152
Chapitre 6	
Du militantisme à la professionnalisation.....	155
L'appel de la norme via l'attraction du secteur marchand	156
Proposition d'une typologie évolutive des fêtes technos	160
La fin de carrière déviante et ce qu'il en reste	165
Conclusion.....	172
Conclusion	175
Lexique.....	183
Bibliographie.....	187
Index.....	191

Remerciements

À Michel Maffesoli, étai stimulant, sans qui ce travail n'aurait jamais existé.

À François Donzel, relecteur érudit et sage, qui a poli les nombreuses imperfections formelles de cet ouvrage.

Enfin, ce livre a été terminé durant le poisseux et tragique été 2011. Merci à toutes celles et à tous ceux, si nombreux, qui nous ont donné, à Helen et moi, la force d'affronter nos destins.

Introduction

Voilà maintenant plus de trente ans que la musique techno a engendré toute une gamme de pratiques culturelles des plus typées pour une partie de la jeunesse européenne. Habillés en treillis, vivant en communauté, voyageant à travers le continent dans des camions, amateurs d'une musique électronique assez hermétique, pratiquant toutes les ivresses dont celle née de la prise de psychotropes, ces technoïdes dérangent suffisamment pour forcer les institutions à les prendre en compte. On ne peut désormais plus prétendre avoir affaire à un simple phénomène condamné à disparaître aussi vite qu'il était apparu.

La sociologie de la jeunesse, comme toute sociologie, nous renseigne sur le monde tel qu'il est. Mais elle nous livre aussi des éléments de compréhension de celui qui vient. Une société a les enfants qu'elle mérite. Sa jeunesse est le reflet de ses forces, de ses faiblesses et de son identité.

Alors, que dire d'une société dont une partie des enfants fait le choix de la fuir, de chercher des émotions dans des drogues, des musiques assourdissantes, dans diverses formes d'art, qui transgressent la loi ?

Qu'il n'y a rien de nouveau sous le soleil. Tout cela est une constante anthropologique. Or, il n'y a que des modulations historiques de cette constante. Et ce sont ces modulations que nous allons étudier. Car ces spécificités nous aident à penser ce monde-ci. D'où l'intérêt de cette subculture juvénile déviante, qu'est la subculture technoïde. Subculture plutôt que culture, parce que ce système de valeur n'est pas autonome ; il naît de notre culture occidentale, en réaction à elle, et ne pourrait survivre et perdurer sans elle.

À quoi renvoie le terme de techno lorsque l'on va au-delà de la musique ? Y a-t-il vraiment des points communs, des pratiques sociales communes entre le nomade organisateur de *free parties* illégales vivant dans un camion et le jeune cadre qui passe ses samedis soirs dans les discothèques technos parisiennes à la mode ? Oui, mais

bien peu. Les phénomènes de transe par exemple semblent relativement similaires. Mais au-delà ? Or ce sont bien des aspects plus politiques et culturels de la techno dont il sera question dans cet ouvrage.

Il faut donc différencier pratiques commerciales classiques des *raves* et pratiques déviantes, communautaires et libertaires des *free parties*. Rappelons ici rapidement ce qui les différencie.

Une *rave* est un concert de musique techno légal et payant organisé par une association ou une entreprise de spectacle. Sa forme est identique aux autres types de concerts, en ce qu'elle suit la même réglementation.

Une *free party* est une soirée clandestine et gratuite organisée par un collectif informel appelé *Sound System*. Initialement, un *sound system* est un système de sonorisation transportable permettant la diffusion de musique. Historiquement né en Jamaïque pour le reggae, le principe a été récupéré par les organisateurs de *free party*. Par métonymie, un *Sound System*¹ est devenu le nom générique pour désigner les collectifs d'organisateur de *free party*. Le terme est synonyme de «tribu techno», deux expressions autochtones. Les membres des tribus technos sont semi-nomades, vivent souvent en communauté et sont en fait beaucoup plus éloignés des normes sociales que les simples *clubbers*, amateurs de techno en club. Créées en réaction à la prohibition de la musique techno et à la forme aseptisée tant artistiquement que du point de vue organisationnel des *raves* et des discothèques, les *free parties* sont sévèrement condamnées depuis 2001 même si elles subissaient déjà auparavant une forte prohibition.

On peut donc parler de pratique déviante pour les *free party* mais pas pour les *raves*. Même si certaines *free parties* peuvent être légales et même si la consommation de drogues est très fréquente en *rave*, le rapport collectif aux institutions y est fondamentalement différent. Deux dernières précisions, par prudence : premièrement, ces deux objets, *rave* et *free party*, sont en quelque sorte les polarités maximales entre lesquelles circule le curseur de chaque fête techno, et il y a toute une série de gradations entre ces deux formats ; deuxièmement, comme tout phénomène actuel, la volonté de le définir est valable pour une période donnée.

1. Nous distinguons les deux sens en mettant des minuscules au premier sens et des majuscules au second.

On qualifiera donc de technoïstes les amateurs de musique techno (*raves* et *free parties*) et de technoïdes les amateurs de *free party* attachés à leurs pratiques et à leurs mœurs spécifiques, allant bien au-delà de la simple participation à des concerts technos (le terme autochtone étant « teuffeur », pour amateur des « teufs », synonyme de *free party*). Les seconds forment en quelque sorte une branche issue des premiers, ayant radicalisé sa déviance au point de la constituer en subculture.

Ces précisions terminologiques permettront d'éviter les malentendus et de mieux cerner notre champ d'étude.

À travers ce dernier, nous chercherons à étudier l'aptitude d'une société à intégrer ou non de la nouveauté produite en son sein. La société est par définition conservatrice, en tant qu'elle cherche à se reproduire à l'identique, notamment par le biais de la transmission à ses nouveaux membres de systèmes de valeurs, action première de la société déjà existante sur les nouveaux arrivants. À travers l'éducation, la tradition ou tout simplement le mimétisme naturel des nouveaux membres, la société survit, se perpétue.

Une telle reproduction n'est jamais parfaite. L'évolution historique implique que les comportements doivent s'adapter aux situations nouvelles. Ainsi, de nouveaux besoins apparaissent, que l'application des solutions traditionnelles ne permet pas de combler. Les sujets développent donc de nouveaux comportements. Par la suite, les évolutions historiques suscitent de nouvelles envies, induisant encore de nouveaux comportements. Enfin, il n'y a pas forcément adéquation entre les évolutions sociales et les évolutions des capacités individuelles. L'adaptation à une transformation de la société peut modifier les comportements, générant ainsi un déséquilibre, qui va à son tour engendrer une réaction et une nouvelle pratique sociale. Il y a donc de nombreuses sources de non-respect des transmissions culturelles et de leurs règles. Nous appellerons ces dérèglements sociaux anómies. Cette notion d'anómie sera au cœur de notre travail. Il s'agira de voir en quoi la participation à la culture technoïde en est un signe.

Pourtant, dès qu'une réaction, une adaptation a lieu, elle semble avoir besoin de s'affranchir des circonstances qui l'ont produite, et de tenter une manipulation de sa biographie en vue de s'hypostasier, se travestir en idéologie produite directement par le monde des idées et des représentations, alors qu'elle est la fille de pratiques vécues et incorporées.

Nous avons travaillé au sein de ce milieu pendant plusieurs années, suivant les méthodologies de l'école de Chicago d'observation participante. De nombreux extraits d'entretiens réalisés avec des membres de *Sound Systems* technoïdes, leurs parents, les acteurs institutionnels qui ont été en contact avec eux illustrent cette recherche.

Dans notre ouvrage précédent, première partie du diptyque qui s'achève avec le présent volume, nous nous sommes attachés à proposer une analyse sociologique et anthropologique du milieu technoïde. Ici, nous aimerions insister sur ce qui le structure en soi et comment il se positionne par rapport à la société globale dans laquelle il évolue.

Ce livre raconte comment une jeunesse se construit son propre univers, comment la société cherche à l'intégrer, à l'entendre, à le réduire ou à lui faire une place, et comment ceux et celles que l'on veut intégrer s'y opposent, s'adaptent, parfois même trouvent un arrangement en se situant à la marge de cette société qui veut les absorber, voire finissent par réintégrer la société globale la plus normée.

Chapitre premier

Le monde des *teuffeurs*

Le phénomène des *teufs* ou *free party* et *teknivals* s'est initialement développé en Europe occidentale, puis s'est étendu vers l'Est ; il est également apparu sous des formes légèrement différentes sur d'autres continents.

Ces événements qui défrayent régulièrement la chronique sont la forme initialement clandestine et anti-commerciale, et surtout non professionnelle, des fêtes musicales à base de musique techno. En fait, lorsque les médias parlent de « raves », c'est en général de *free party* qu'il s'agit, et lorsqu'ils évoquent des festivals sauvages, il s'agit de *teknivals*, événements qui regroupent plusieurs *free parties* sur le même site pendant plusieurs jours.

La *free party* est née de la prohibition de la musique techno au sein des lieux habituels de diffusion des musiques juvéniles dansantes. À son apparition au début des années quatre-vingt, ce style musical, simple évolution du disco, s'installa tout naturellement dans les clubs et les discothèques. Mais la multiplication rapide des interdictions, due en partie à la consommation importante de drogues de synthèse lors de ces soirées, obligea ses adeptes à trouver d'autres lieux pour organiser leurs soirées. Ce fut la naissance des *raves*, concerts dédiés strictement à la musique techno et adaptant des lieux à cette fin (landes, entrepôts, etc.). Mais l'organisation commerciale classique demeurait : un producteur engageant des artistes et des techniciens pour une prestation et faisant payer un droit d'entrée au public. Pourtant, ce changement de cadre commença à brouiller les différences statutaires. Dès le début des années 1990 en France, un peu avant en Grande-Bretagne, des amateurs vont se passer d'organisation professionnelle, investir dans des systèmes de sonorisation et faire eux-mêmes les soirées en y invitant leurs proches. Lorsque certains commenceront à organiser des fêtes de manière régulière, ils constitueront des groupes informels appelés *tribus techno* ou

Sound Systems, se donnant parfois des noms comme Voodoo'z Cyrkl, Dkalés, Dfazés ou TTC, Epsilon.

Apparition du phénomène techno

À l'origine naquit une simple évolution artistique, musicale : la techno. Elle n'était alors liée à aucun mouvement culturel au-delà de la sphère musicale. Elle s'écoutait initialement dans le contexte d'expression typique des musiques populaires juvéniles : les clubs et les salles de concert. Le phénomène prit d'abord son ampleur en Angleterre. Mais il rencontra dans ce pays un obstacle juridique : les clubs fermaient à deux heures du matin. Or si la techno, comme toute musique, engendre un effet sur ses auditeurs-danseurs, et elle se distingue des autres en fonctionnant sur le temps long. À deux heures du matin, les amateurs n'avaient qu'une obsession : continuer. Et donc, continuer ailleurs. Ils pouvaient bien sûr continuer chez eux, avec quelques amis, mais le plaisir issu de la danse parmi la foule disparaissait.

En parallèle, commença à se développer dans l'opinion publique britannique l'idée d'un lien intrinsèque entre cette musique et une drogue, l'ecstasy. Les amateurs de techno rencontrèrent donc de multiples difficultés administratives et contraintes policières. Les premières formes de répression venant s'ajouter au problème précédent, les lieux classiques d'expression musicale ne répondirent plus aux attentes du public, et les pouvoirs publics crurent pouvoir supprimer la techno et ses effets jugés nuisibles en lui refusant les espaces musicaux habituels.

Ainsi, pour des raisons d'horaires et pour cause de mauvaise image, l'idée de continuer dans d'autres types d'espaces, dans des endroits déserts, apparut assez vite. Cette recherche allait engendrer une mutation des *ravers*. Jusque-là, quand on voulait participer à une fête techno, on allait en club ou en salle de concert, et l'on n'était que spectateur. La responsabilité de l'organisation était confiée à d'autres.

Les évolutions ne se firent que peu à peu, leurs auteurs créant inconsciemment, comme à tâtons, un nouveau concept. Dans un premier temps, les *raves* ne furent que des soirées techno payantes,

plus ou moins improvisées, à la temporalité différente. Elles duraient jusqu'au matin. Parce qu'elles étaient ni encadrées ni déclarées, elles se situaient hors du cadre institutionnel. Ce faisant, l'aura des organisateurs faiblissait. Les participants percevaient qu'il n'était pas hors de leur portée de faire aussi bien. De plus, comme les soirées étaient dans une zone d'ombre entre légalité et illégalité, il n'y avait plus d'obligation de recourir à une entité juridique clairement définie. Des associations de fait se développèrent. Pour organiser des fêtes dans des lieux non prévus à cet effet, les amateurs durent développer de nouvelles compétences en électricité, électronique, logistique... Pour transporter tout le matériel nécessaire à la transformation d'un entrepôt une salle de concert, il leur fallut passer des permis poids lourds.

À partir du début des années quatre-vingt-dix, ces deux modalités d'organisation de concerts de musique techno coexistèrent, ayant l'une envers l'autre des rapports paradoxaux, car à la fois opposées dans leurs valeurs et objectifs et rapprochées par leur commune stigmatisation.

Opposées parce que l'organisation d'événements technos officiels est essentiellement soumise à une finalité marchande. Les clubs et les *raves* payantes participent de l'économie de la culture, où chacun des acteurs, exerçant un véritable métier, cherche à être rémunéré pour la prestation qu'il assure. Pour les organisateurs de *free party* et de *teknivals*, il s'agit plutôt d'expérimenter un mode de vie déviant, dans lequel l'économie du don joue un rôle majeur. Comme Godbout et Caillé l'ont montré¹, l'économie du don ne récuse pas la circulation de biens ; simplement, la règle de circulation est différente de celle du marché. La volonté de créer du lien social prime sur l'objectif de faire du bénéfice.

On comprend donc les ressorts de la concurrence entre ces deux façons de faire de la musique techno. La techno marchande accuse la *free party* de concurrence déloyale, tandis que celle-ci accuse les tenants de la première d'être les marchands du temple d'un ensemble de valeurs qui dépasse de beaucoup la simple économie de la musique.

En même temps, ceux qui considèrent la musique techno comme le vecteur de pratiques dépravées et illégales, appuyées en particulier

1. GODBOUT J., *L'esprit du don*, La Découverte, 2003.

sur une toxicomanie de masse, ne rentrent pas dans ces subtilités, et la condamnent en bloc. Cette stigmatisation globale rapproche en partie les deux familles ennemies.

Divers ouvrages présentent très bien la partie marchande de la musique techno¹. Nous préférons pour notre part nous consacrer à l'autre pan du phénomène et ne traiterons du premier que dans son interaction avec la subculture technoïde.

Caractérisation de la *free party*

Les amateurs de *free party* recherchent beaucoup plus qu'une fête : une expérience culturelle originale, conçue comme une aventure. À certains moments, la forme aseptisée des loisirs de masse restreignent les sujets à un simple rôle de consommateurs-clients. Les nouvelles technologies et l'abaissement des coûts que permet la musique électronique, élargissent le champ des possibles et favorisent les vocations d'organisateur autodidactes. Les conditions particulières d'organisation sont la source de ressentis différents. Certains s'arrêteront à la musique particulière, d'autres observeront qu'il n'y a pas d'un côté des professionnels qui travaillent et de l'autre des consommateurs qui profitent, mais des semblables, tous teuffeurs, tous participants.

Partir en *free party*, c'est partir en expédition. On ne sait pas où on va aller ni forcément combien de temps on va y rester. En revanche, on sait qu'il est très probable que le lieu ne sera pas équipé pour le confort basique de l'homme moderne. Le plaisir est lié aux sensations de bien-être (réplétion, confort), le déplaisir à leur absence (faim, froid, etc.). La voiture qui conduira les teuffeurs à bon port sera donc remplie de tout ce qu'il faut pour tenir un ou deux jours en pleine nature ou dans un site industriel désaffecté. La *free party* est une bulle, un cocon pour les participants. Et il faut tout faire pour ne pas avoir à sortir à contrecœur de ce cocon pour de simples questions matérielles ou d'intendance. Dès lors, on prendra soin de s'équiper en vivres, en eau, en couvertures, en papier toilette.

1. Par exemple RACINE E., *Le phénomène techno*, Imago, 2002.

Parmi les mécanismes permettant la distanciation avec la société globale afin de vivre l'expérience de la *free party*, l'immersion dans un monde ayant son esthétique propre joue un rôle. Lorsque M. Maffesoli explique que « la sensibilité collective issue de la forme esthétique aboutit à une liaison éthique¹ », il parle d'esthétique au sens étymologique du terme – une émotion commune. Mais c'est d'abord une esthétique au sens le plus courant du terme qui caractérise la *free party*, issue de considérations pratiques. Qu'est-ce qu'une *free party*? Un lieu réunissant des milliers de personnes en un espace absolument non prévu à cet effet, sans aucune infrastructure, et où doivent être « gérés » aussi bien que possible les besoins basiques de ces personnes. Or, quelle autre organisation rencontre et règle ce genre de situation? Une armée en campagne. Avec des camions, des toiles pour construire des abris de fortune contre la pluie ou le soleil, des véhicules avec des vivres, des espaces périphériques réservés pour des latrines plus ou moins sauvages... À cela s'ajoutent de petites échoppes, montées avec quelques planches et tréteaux devant une fourgonnette ou un break, où l'on peut acheter des vêtements « ethniques ». Tout ce micro-univers est décoré de peintures ou sculptures, souvent de grande taille, réalisées avec des matériaux de récupération.

C'est aussi la tenue vestimentaire des teuffeurs qui rend la *free party* si distinctive pour l'observateur néophyte. Lorsque l'on passe deux à cinq jours sur un site en pleine nature, soumis aux aléas du temps, loin de tout, et que l'on doit toujours avoir sur soi un minimum d'affaires pour se débrouiller, de l'ouvre-boîte au papier hygiénique; quand, en tant qu'organisateur, on est en outre responsable du son, que l'on doit procéder à des réglages dans l'instant, et donc avoir sur soi une clé à molette et deux ou trois tournevis, y a-t-il une tenue plus pratique que le treillis? En plein air, dans les climats pourtant tempérés de la France, le sweat-shirt à capuche permet d'avoir chaud même au cœur de la nuit, et se porte facilement attaché autour de la taille quand il fait plus chaud. La capuche et la casquette permettent aussi de se protéger du froid, du soleil, de la pluie et de cacher son visage lorsqu'on le sent trop marqué par la fatigue, par les prises de drogue ou que l'on affronte la police ou les gendarmes.

1. MAFFESOLI M., *Le temps des tribus*, La Table ronde, 2000, p. 41.

Néanmoins, la nécessité d'avoir toujours sur soi un jeu de tournevis pour régler le câblage d'un amplificateur, d'avoir une tenue permettant de dormir dehors pendant deux jours et deux nuits, ne concerne qu'une minorité des participants. La plupart d'entre eux ne viennent que pour danser durant la nuit du samedi au dimanche, ont des voitures, et donc n'ont pas besoin de tels équipements. Mais parce que les figures typiques du milieu les ont et qu'elles jouent le rôle de prescripteur de tendance, les autres suivent. La tenue vestimentaire est un moyen de s'identifier au milieu, de s'y mêler, d'y participer, de faire coalescence avec la communauté éphémère ; bref autant de signes d'appartenance à un groupe.

Pas de *free party* sans « mur de son ». On appelle mur de son l'empilement des différents éléments de la sono et matériels divers installés de façon à former une barre. Le mur comprend les baffles (basses, médium et aiguës), les amplificateurs, les platines et les tables de mixage. Au sens large, on peut y rajouter les éclairages, les machines à produire de la fumée, le groupe électrogène. Plus le *Sound System* ou les *Sound Systems* alliés ont de matériel, plus le mur s'accroît. Dans les *teknivals* où de nombreuses tribus se retrouvent, le mur peut atteindre vingt mètres de long. Dans une *free party* classique, le mur de son réunit entre cinq et quinze kilowatts de sons même si l'on remarque une inflation régulière de la puissance sonore moyenne depuis l'apparition des *free parties*, « la course aux kilowatts » dans le jargon du milieu. Cette inflation est bien entendue à mettre en corrélation avec l'augmentation du nombre de participants. Le confort d'audition est un rapport entre le nombre de participants et la puissance sonore. Les caissons de basse sont en dessous, les baffles d'aiguë au-dessus. Le mur de son est l'attraction principale de la *free party*. Les gens viennent essentiellement pour danser même si nous avons déjà dit que les modalités de participation sont assez éclectiques. Les danseurs se placent à proximité du mur et commencent à danser face au mur. Il n'y a pas de limite de son autre que celle donnée par la puissance limitée des amplificateurs. L'espace devant le mur est voué à la danse, c'est le *dance floor* (la piste de danse).

Une *free party* commence vers 1 h du matin, et c'est vers 5 h que le *dance floor* est le plus rempli. Les danseurs sont épaules contre épaules, très serrés. Et certains le recherchent, se reposant littérale-