

La musique techno : une relecture utopique de l'urbanité

Guillaume Kosmicki

(Chargé de cours, Université de Provence – Aix-Marseille I)

Introduction

Dans cette communication seront abordés les premiers résultats de ma thèse en cours, qui a pour titre *La techno : approches anthropologiques* et qui a pour objectif de découvrir les causes qui ont mené à l'émergence – dès la fin des années 1980 et jusqu'à aujourd'hui – des musiques house et techno, regroupées ici sous le nom générique de techno. C'est plus précisément du sens de ces musiques au sein de notre société qu'elle traite. L'utilisation de l'anthropologie se justifie par le fait que le sens d'une production musicale se situe nécessairement au sein d'une véritable dialectique entre musique et société, comme a pu le démontrer Francastel dans sa sociologie du déchiffrement de l'art¹. Il est primordial de ne pas arracher cette production de son contexte anthropologique originel, autant que de ne pas perdre de vue la vie de cette production et de ses gestes compositionnels au delà de ce contexte. La signification se trouve alors à la fois dans les empreintes de sens historiquement plus anciennes, ou origines anthropologiques, et dans une prise en compte de l'*advenir* du sens de l'art (*Geschehen*) que décrit Gadamer². Elle varie au travers de l'évolution sociétale et des représentations collectives et individuelles qui s'en dégagent. Ce travail se situe donc au carrefour d'une herméneutique appliquée à l'anthropologie musicale, d'une sociologie et d'une phénoménologie de la musique.

Le sens de la musique techno sera recherché dans ses manifestations les plus évidentes et qui correspondent le plus à ses origines : en considérant cette dernière en tant que musique de danse et que musique festive, plus particulièrement dans le cadre des *raves* – de l'anglais « battre la campagne ; déblatérer ; délirer », événements anthropologiques tout à fait particuliers apparus en Angleterre à la toute fin des années 1980 et ensuite répandues dans toute l'Europe, puis dans d'autres pays de l'hémisphère Nord – bien qu'il faille remarquer que l'on trouve

¹ Notamment FRANCASTEL, Pierre, 1970. *Etudes de sociologie de l'art* (Rééd. 1993. Paris : Gallimard), 252 p.

² GADAMER, Hans-Georg, 1976. *Vérité et méthode* (Rééd. 1996. Paris : Seuil), 533 p.

aujourd'hui la musique techno dans d'autres situations (publicité, jingles, génériques d'émissions radiophoniques ou télévisées etc.). Je développerai ici cette notion de signification musicale à travers deux thèmes qui sont intimement liés à cette musique, comme a pu le démontrer mon étude : l'utopie et l'urbanité. Nous les retrouverons au sein d'une analyse de différentes symboliques véhiculées par ces genres musicaux et par leurs formes de diffusion.

C'est principalement à la lumière de Paul Ricoeur³ que je traiterai du concept d'utopie qu'il présente, reprenant Mannheim, comme « non-congruence avec la réalité », comme « autrement qu'être » du social. C'est surtout le lien inaliénable qu'il établit entre l'utopie et l'idéologie que je retiendrai. Ainsi, idéologie et utopie se correspondent naturellement dans notre société, jouant par là un rôle complémentaire de l'imagination, l'une comme « imagination productrice » et l'autre comme « imagination reproductrice », dans leurs trois niveaux que Ricoeur décrit : là où l'idéologie est « distorsion » ou « dissimulation de la réalité » (concept emprunté à Marx), l'utopie est une « pathologie » de la « fantasmagorie » ; à la « légitimation » du pouvoir en place qu'offre l'idéologie correspond le niveau utopique de « l'alternative » de ce pouvoir ; enfin, la fonction idéologique d'« intégration » et de préservation de l'identité individuelle ou collective (concept emprunté à Geertz) est contrebalancée par « l'exploration du possible » utopique, qui est aussi celle du « nulle part ».

Enfin, il faut signaler que la plupart des faits décrits dans le cadre de cette communication sont tirés d'un corpus issu de quatre années d'observation participante de ces situations festives ainsi que de nombreux entretiens libres et semi-dirigés avec des acteurs de ce mouvement (créateurs, *ravers*, organisateurs etc.). Ce corpus n'est pas détaché d'une analyse interne des productions techno, analyse qui fait malheureusement défaut à de nombreuses approches de sociologie de la musique.

I. La techno comme musique urbaine

Précisons tout d'abord, succinctement, pourquoi j'affirme que la musique techno est essentiellement urbaine. En premier lieu, ses origines ne peuvent tromper sur ce point : les friches industrielles de Chicago et celles de Détroit sont les berceaux respectifs de la genèse des musiques house en 1986, et techno en 1987. Ensuite, les développements ultérieurs de ces musiques en Europe, et principalement l'apparition des *raves* au Royaume-Uni, continuent

³ RICOEUR, Paul, 1997. L'idéologie et l'utopie (Paris : Seuil), 410 p.

d'appuyer cette hypothèse. Ces *raves*, nommées aussi *free parties* pour « fête libre » et « fête gratuite », sont des événements anthropologiques équivalents du concert pour d'autres musiques, bien que présentant des caractéristiques singulières que je vais exposer dans le cadre de cette communication. Elles se déroulent toujours dans des zones périurbaines mais reliées spatialement par des axes forts aux villes proches. Elles prennent place dans le cadre de ruines, usines désaffectées, hangars, autant de lieux réenchantés de façon éphémère par ces situations festives. L'information en est donnée dans la ville, chez des disquaires spécialisés ou de la main à la main, et s'exprime toujours en considérant la ville comme point de départ du chemin à parcourir pour s'y rendre. Géographiquement, comme l'explique Raphaël Sage, la ville marque le passage entre les « espaces émergés », visibles, reconnus, aux « espaces immergés » de la fête techno, secrets, connus des seuls initiés⁴. Ce point étant fait, nous pouvons aborder le problème de l'expression des utopies de la techno, utopies manifestées en fonction de cette origine urbaine sous trois formes que je vais exposer maintenant.

II. Un jeu sur le temps industriel

La techno, à toute étape, de sa création à sa réception, est basée sur un principe ludique. Voyons pour débiter comment cela se manifeste musicalement. Cette musique cherche continuellement à tromper, joue sur les illusions auditives, que ce soit dans son travail du timbre ou dans celui du rythme. Un principe des plus courants et des plus simples consiste à débiter une figure à contretemps, en faisant croire qu'il s'agit du temps, puis introduire le *beat*, c'est-à-dire le pied de grosse caisse synthétique, produit généralement par une boîte à rythme, sur les temps, en déstabilisant ainsi les danseurs. On joue aussi énormément sur la mémoire des auditeurs, notamment en faisant disparaître une partie et en la réintroduisant modifiée ou rappelée par un nouvel élément. Malgré la régularité implacable du *beat*, on joue aussi sur la temporalité : on déphase des éléments, on réalise de faux ralentis ou de fausses accélérations alors que le tempo reste le même, on peut aussi en réaliser de véritables, plus rarement. Ce jeu se manifeste le plus souvent en rapport avec ce fameux *beat*, qui martèle le temps de façon insistante, et qui rebute la plupart du temps les non-initiés au premier abord. Il provoque des climax autant par sa disparition que par son retour véritablement triomphant, accueilli fréquemment par de nombreux cris et par un redoublement de l'intensité de la danse des *ravers*.

⁴ SAGE, Raphaël, 1997. La constitution d'un monde de l'art Le phénomène techno ou l'art et la manière de se faire entendre, mémoire de maîtrise (Aix-en-Provence : Département de sociologie), 291 p.

Concentrons-nous alors sur le sens de ce paramètre fondamental de la musique techno. En premier lieu, il faut noter son importance symbolique et historique dans la musique populaire noire américaine, dont la techno a toujours été perçue par ses premiers créateurs comme le prolongement direct. En effet, il a toujours affirmé la fonction de musique de danse, s'amplifiant progressivement au travers des différents styles (Rythm'n Blues, funk, disco, rap...). Il est aussi par là même symbolique des musiques de populations jeunes, plus directement sensibles à ces musiques. La répulsion qu'il suscite chez les détracteurs de la techno, qui résument souvent cette dernière par l'emprunt d'une onomatopée – le « boum-boum » lancinant et abrutissant – est proportionnelle au plaisir qu'il suscite chez les acteurs du mouvement. Il faut lui reconnaître un aspect unificateur, et ce à plusieurs titres. Lors d'une *rave* clandestine, dont on ne découvre le lieu qu'à travers une série d'étapes successives (information donnée par téléphone, rendez-vous avec un indicateur nommé « passeur », recherche en véhicule d'un lieu inconnu), il annonce par son battement sourd l'approche tant attendue du lieu de la fête, et de la formation temporaire de la collectivité. Il est aussi la caractéristique unificatrice de tous les styles et sous-styles qui définissent la techno, et peut parfois les définir par son tempo et par son timbre.

Symboliquement, le *Beat* représente une métaphore de l'industrie, de la machine en action, de la robotisation, par son implacable régularité métronimique, à la fois qu'il représente le battement du cœur humain pour un grand nombre de *ravers*. On peut noter très souvent des propos de ces derniers affirmant que leur organe vital, lors de la danse, se synchronise avec le *beat*, croyance que l'on peut justifier par l'importance des décibels diffusés dans ces rassemblements, qui procurent de fortes sensations physiques sur tout le corps, et notamment sur la poitrine, pouvant donner cette illusion. Par ailleurs, il est reconnu que la diffusion à fort volume accélère et accentue les pulsations cardiaques. C'est une autre fonction ludique que l'on retrouve par cette double signification, basée sur un paradoxe symboliquement exprimé par la musique : l'ambiguïté entre homme et machine. On joue à jeter son corps dans la pulsation mécanique, et par la danse, généralement répétitive, on joue aussi à se rendre machine.

Concourant à ce phénomène, d'autres stratégies sont mises en place dans la *rave*, dont l'une des plus importantes est la place du musicien. Le Disc-Jockey ou l'artiste réalisant en direct une production, assisté en cela par un ordinateur et des instruments électroniques, ne se voient généralement pas. Ils sont situés au même niveau que les danseurs, cachés au moyen de différents artifices ou ils officient derrière les énormes baffles. Ainsi, il semble nécessaire

d'oublier le filtre humain pour se lancer pleinement dans cette illusion, dont l'un des symptômes se retrouve dans la personnalisation des baffles par certains danseurs, devenus en quelque sorte le seul « interlocuteur ». Les cris leur sont généralement adressés, on danse autour d'eux, on mime par des gestes les sons qu'ils diffusent. Dans la musique elle-même, certains sons, autres que le *beat*, peuvent jouer sur cette ambiguïté homme/machine (respiration, voix humaine « mécanisée », ronflement etc.). Cette ambiguïté avait par ailleurs déjà été utilisée dans des styles musicaux antérieurs qui ont influencé la techno, tel le techno-rock des années 1970 du groupe allemand Kraftwerk. L'aspect « machine » de la techno est renforcé encore par certains timbres à consonance mécanique. Or, cette expression du mécanique n'est pas celle d'une machine parfaite et omnipotente. Elle passe elle aussi par le filtre du jeu. Nous l'avons dit, la techno cherche à tromper, et par là, elle brise dans ses structures la continuité, elle perturbe la répétition par des jeux sur les boucles, sur les timbres et sur les rythmes. C'est alors une erreur feinte de la machine qui est exprimée, expérience de ce que l'on nomme « bogue informatique », ou « plantage ».

Outre leur aspect métaphorique, les créateurs sont souvent soumis réellement à ces expériences avec leurs propres instruments électroniques, se voyant parfois dépassés par les événements, notamment du fait de leur approche empirique du son. D'autres jeux sur le temps musical se superposent et perturbent outre par des brisures, des étirements ou des condensations le temps euclidien de la régularité mécanique, qui est corrompu aussi par l'utilisation d'un temps plus élastique exprimé par la matière sonore en mouvement, mais aussi par la démesure du temps de diffusion de la techno en *rave*. En effet, la diffusion de cette musique se veut continue, notamment par les techniques qu'elle emploie (les disc-jockeys ou DJs mixent sans coupure disque sur disque, et se relayent de la même façon, sans brisure du flux musical). Ainsi, la musique s'étale sur une nuit entière, sur la journée qui suit, voire sur plus d'une semaine dans le cadre de festivals techno clandestins nommés *teknivals*. Plus encore : le *raver*, pouvant choisir à tout moment de quitter la fête (choix permis par la forme même de ce type d'événement), continue inmanquablement dans sa voiture ce flux musical, au moyen d'un autoradio ou par la simple reconstitution mentale à partir des bruits de la route. Cela se passe ainsi comme si l'on n'avait aucun moyen de stopper la machine en marche, aucun interrupteur. Cette machine qui est incontrôlable, puisque sans arrêt, et qui est soumise à l'erreur, se trouve pourtant contrôler la danse et présenter un visage humain.

C'est ici *la première utopie* véhiculée par le mouvement techno. Elle s'oppose à l'idéologie de la machine salvatrice, reposant sur une croyance inébranlable aux lois de la technique et des sciences, idéologie longuement dénoncée par Habermas⁵, qui pointe par là la volonté de *rationalisation par rapport à une fin* caractérisant notre société occidentale, dont la technicisation se manifeste à des fins de domination dans d'autres domaines que ceux qui lui étaient ordinairement réservés, comme dans l'urbanisation de la vie et dans les échanges et communications. Cette utopie joue pleinement du constat terrible du siècle dernier qui a vu l'homme comme esclave de la machine et en opère une dédramatisation. On se prête ici volontiers au principe, facilité par ce jeu homme/machine, et l'on se laisse capturer par la machine symbolisée par la musique en se prenant dans la danse. La machine trompe comme elle se trompe. La légitimation idéologique de domination au moyen des sciences et de la technique est raillée ironiquement par une remise en question de leur prétendue efficacité sans limite. Sciences et techniques assurent à leur tour cette domination au travers d'une image de la machine qui se rapproche elle-même de l'être humain. En rattachant cette utopie au cadre de la genèse de ces musiques, on ne peut qu'être convaincu de cette relecture offerte par la techno. Les friches industrielles de Détroit laissées par la désertion de l'entreprise Motor sont caractérisées par un taux énorme de chômage. Ainsi, si l'on en croit leurs propos, bercés toute leur enfance par les récits d'un « Age d'or » de l'industrie, qui procurait travail et argent, les premiers créateurs, tel Derrick May, ont insufflé dans leur musique ces structures rythmiques et ces timbres propres à l'industrie. Cette nostalgie d'une époque non connue et mythifiée est un caractère propre à l'utopie, comme l'ont souligné nombre d'auteurs, dont Ernst Bloch. Elle s'exprime ici face à une constatation malheureuse d'un échec de l'idéologie industrielle, dont elle image l'alternative.

III. La construction des différentes bandes sonores

A l'écoute des productions de musique techno, il est notable qu'aucune bande sonore ne prend généralement plus d'importance qu'une autre dans la composition, puisqu'elles sont toutes susceptibles d'être isolées. La structuration des morceaux se base alors sur une construction par empilement et désempliment de parties distinctes déterminées par leurs timbres et leurs rythmes, au profit d'un abandon total de la forme mélodie/accompagnement qui

⁵ HABERMAS, Jürgen, 1973. La technique et la science comme « idéologie » (Rééd. 1996. Paris : Gallimard), 211 p.

caractérisait la musique occidentale depuis le XVII^{ème} siècle. Le sociologue Philip Tagg nous indique que cette forme est apparue en même temps que la montée de l'importance des classes bourgeoises, et que son déclin dans la techno, contrairement à d'autres musiques populaires comme le rock, doit être pris comme un phénomène significatif d'un point de vue social⁶. Cette construction va de pair dans le mouvement techno avec un sentiment d'unité, de communion et d'égalité vécu unanimement dans l'instant présent de la *rave* et revendiqué par les acteurs du mouvement techno. Alors que les détracteurs du mouvement voient dans la *rave* le paroxysme de l'individualisme et de l'isolement, la communication verbale se voyant perturbée par la forte intensité sonore, les *ravers* parlent de « communication autre »⁷, sentie par la danse et par la fusion des corps, sentiment augmenté parfois par la prise éventuelle de certaines drogues psychotropes, tels l'extasie ou le L.S.D. Il faut noter que la danse est la retranscription de la musique dans l'espace par ce qui nous est le plus personnel : le corps, « lieu où se rappellent les traumatismes, les chocs physiques qui furent vécus, puis classés invivables », corps que l'individu « met en jeu » en tant qu'« offrande » dans la danse, comme le suggère Daniel Sibony⁸. Ainsi, à l'image de cette structuration musicale, les corps font corps dans la *rave*, et chaque participant porte la même importance, sans hiérarchisation, phénomène d'autant plus fort par la situation déjà décrite des musiciens au sein de la fête.

Cet aspect fusionnel et unitaire se retrouve encore d'une part dans l'infinité de styles et de sous-styles musicaux nommés unitairement « techno » ; et d'autre part dans les caractères de recyclage, d'hybridation et de réinjection d'anciens styles ou genres musicaux permis par la technique du mixage des DJs et par celle de l'échantillonnage ou *sampling*, technique à la base de la plupart des productions techno. On retrouve encore ces gestes de recyclage dans l'utilisation de vieux instruments analogiques aux côtés d'autres tout nouvellement sortis, qui en appellent aux techniques numériques. On s'oppose ainsi au souci du neuf, de la nouveauté, caractéristique de l'idéologie du progrès.

Il s'agit là du *deuxième aspect utopique* véhiculé par le mouvement techno, à savoir une utopie de métissage des populations, d'accès unitaire à la technologie, de fusion des individus, des corps. Cette utopie puise encore ses racines dans l'environnement social qui la génère, ce qui ne trahit pas les propos de Ricoeur. En effet, cette structuration des productions de musique techno par bandes égales permet une perception musicale très proche de celle de la ville, décrite

⁶ TAGG, Philip, 1994. « From refrain to rave : the decline of figure and the rise of ground » in *Popular Music*, 13/2 (Cambridge : Cambridge University Press), pp. 209-222

⁷ terme emprunté à FONTAINE, Astrid, et FONTANA, Caroline, 1996. *Raver* (Paris : Anthropos), 112 p.

⁸ SIBONY, Daniel, 1995. *Le corps et sa danse* (Paris : Seuil), 340 p.

par Kevin Lynch comme « partielle, fragmentée, mêlée d'autres préoccupations. » Il explique qu'en tant que citoyen, « nous ne faisons pas qu'observer ce spectacle [celui de la ville], mais nous y participons, nous sommes sur la scène avec les autres acteurs. »⁹ Le rapprochement de cette perception urbaine avec celle de la musique par les *ravers* semble évident. On peut aussi y ajouter la surstimulation de la perception de signes qu'offre la ville, entre panneaux de circulation, vitrines, enseignes de magasins, et autres objets signifiants, l'œil doit opérer un choix, de la même manière qu'à l'audition de la techno, où toute partie à la base est placée sur le même plan. Cette utopie se manifeste encore dans la revendication d'universalité des musiques techno, notamment par leur emprunt supposé à d'autres musiques extra-occidentales à connotation exotique. Il est intéressant de noter que le mouvement techno s'inscrit par son type de diffusion dans le désamorçage artistique débuté à la fin du XX^{ème} siècle d'une pratique qui consistait, depuis l'instauration et l'avènement européen de la scène à l'italienne au XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, à séparer le public de la fiction. Ici, le public est dans la fiction, et participe de cette fiction.

IV. La techno comme produit de consommation

Les productions techno vieillissent relativement vite, et l'on est sans cesse à la recherche de nouveaux timbres. Leur durée de vie dans le cadre des *raves* et dans le commerce ne dépasse généralement pas un an. Il s'agit là d'un jeu sur ces productions techno basé sur leur ressemblance à de véritables produits de consommation. On s'oppose par là à une idéologie dominante de la société actuelle définie par de nombreux sociologues comme *société de consommation et du loisir*. Les ingrédients en sont prélevés, imités puis détournés à des fins utopiques, comme nous allons le voir. En premier lieu, la fête proposée par le mouvement techno est, comme toute fête, basée sur le collectif, aux antipodes de l'individualisme caractéristique de notre société du loisir. Là où le loisir s'inscrit dans la vie quotidienne, dans l'emploi du temps hebdomadaire, la fête possède son temps propre, qui est subversion du temps ordinaire. La fête est le temps du sacrifice, du dépassement de soi et de sa condition sociale ; le loisir est un temps d'oubli, mais en fonction d'un ressourcement et d'une remise en condition en rapport avec le travail le précédant et en vue du travail prochain. Il entre donc dans un temps qui est celui du travail : le temps quotidien. D'autre part, Jean Duvignaud a bien montré le rapport

⁹ LYNCH, Kevin, 1969. L'image de la cité (rééd. 1998. Paris : Dunod), p. 2

qui existe entre fête et utopie, interprétant cette dernière comme « la transcription discursive » de la découverte de « nouvelles régions d'une expérience limitée par la culture », elle-même offerte par la fête¹⁰, sorte de « soupape de sécurité », comme l'exprime Daniel Mandon¹¹.

Ensuite, les acteurs du mouvement techno jouent aussi de la ressemblance de leurs productions avec les produits de consommation. Ils y ôtent une part importante : la notion de *propriété*. En effet, alors qu'une caractéristique majeure de la *société de consommation* est de présenter des produits éphémères comme *nôtres* ou *devant être nôtres*, les disques ne sont que des outils pour les DJs leur permettant de réaliser une nouvelle musique en les prenant pour base, en agissant notamment sur l'égalisation et les *cuts* (coupures dans les morceaux). Ils deviennent propriété collective, et par leur forme de diffusion, permettent aux *ravers* de se les approprier à leur tour, par la danse et par l'audition d'ordre acousmatique. La fête est faite par tous, appartient à chacun, chacun en est l'acteur pour la collectivité. Dans la technique d'échantillonnage, on retrouve encore cette caractéristique. Notons qu'une formation anglaise de techno avait pris pour nom KLF, pour *Copyright Liberation Front*. Les productions de techno sont de plus tirées à un très petit nombre d'exemplaires, allant de 500 à 2500, et une première forme de diffusion passe par le don d'un premier tirage, nommé *test pressing* ou *White label*, à un petit nombre de DJs qui en « testeront » l'efficacité sur la danse.

Enfin, on supprime aussi la notion de *marque* et de *norme* propre à la *société de consommation*. En effet, on crée énormément de techno, dans différents styles, sur une infinité de labels, au sein de rassemblements d'artistes nommés *tribus* ou *Sound systems*, mais ces productions sont destinées à être mixées, mélangées, retravaillées, sans pour cela qu'il y ait sentiment de trahison. La marque s'efface alors par la forme de diffusion et de travail musical.

C'est ainsi que s'exprime *la troisième utopie* véhiculée par le mouvement techno, que l'on peut résumer par une consommation à des fins festives et non plus à des fins de loisir.

Conclusion

Héritière de la révolution industrielle du siècle dernier, notre époque est essentiellement urbaine. Comme le suggère Françoise Choay¹², « la ville est son horizon ». Idéologies et utopies s'y expriment donc dans et en fonction des villes et de notre condition « d'urbicoles » décrite

¹⁰ DUVIGNAUD, Jean, 1973. *Fêtes et civilisations* (rééd. 1991. Arles : Actes Sud), p. 46

¹¹ MANDON, Daniel, 1990. « La fête, indicateur de rupture » in *Culture et changement social : Approche anthropologique* (Lyon : Chronique Sociale), p. 158

¹² CHOAY, Françoise, 1965. *L'urbanisme, utopies et réalités Une anthologie* (rééd. 1995. Paris : Seuil), p. 7

par René Berger¹³, en référence à nos origines arboricoles. L'utopie exprimée et véhiculée par le mouvement techno pourrait aisément se raccrocher, comme le suggère l'historien Sylvain Desmilles¹⁴, à un « deuil du monde industriel » permettant « le passage de la société industrielle à la société technologique ». On rejoindrait ainsi Ricoeur, pour qui notre époque est bloquée « par des systèmes [des idéologies] qui ont échoué mais ne peuvent être vaincus » et dans laquelle « l'utopie est notre ressource » en tant qu'« échappatoire » et qu'« arme de la critique »¹⁵. Tout en ayant garde de ne pas accorder trop de valeur à une image trop arrêtée de notre époque qu'ont exposée nombre de philosophes et de sociologues, on pourrait tracer des liens évidents entre cette expression artistique et sociale véhiculée par la techno et les définitions de notre temps comme celui du *postmodernisme*, mettant un terme à l'époque moderne. Collages, recyclages, formation de nouvelles esthétiques et de nouvelles valeurs par association de plus anciennes fonderaient notamment ce rapport de la techno avec la *postmodernité*. Il est vrai que le changement social et culturel de l'époque actuelle paraît très important, mais je ne saurais présager ou « prophétiser » comme le dit Ricoeur, de la finalité de ce changement dans des canons arrêtés tels que *postmodernité* ou *société technologique*.

D'autre part, il faut aussi relativiser les niveaux utopiques que j'ai décrits au sein du mouvement techno lui-même. Aujourd'hui coexistent plusieurs types de diffusion de la techno. On organise parallèlement de grandes *raves* officielles, dont certaines font payer de plus en plus cher les droits d'accès. On trouve même des *raves* qui, contrairement au modèle originel qui avait plutôt tendance à mettre les musiciens en retrait et à laisser le public se déplacer à sa guise dans un espace hiérarchisé uniquement par la présence des baffles, mettent les artistes sur une scène et focalisent par là l'attention des participants sur un point central, à l'instar du concert rock. Signalons aussi que de nombreux DJs sont devenus de véritables stars à l'échelle internationale, et que certains de leurs morceaux sont particulièrement prisés et se vendent à des millions d'exemplaires, et ce pendant plusieurs années. Enfin, il faut savoir qu'à l'opposé de l'utopie du métissage des populations, la techno en Europe se destine principalement aux couches moyennes de la population. Mais rappelons aussi qu'il s'agit là du propre de toute utopie, qui souffre comme le précise Ricoeur d'une « pathologie » de la « fantasmagorie », de la même manière que l'idéologie souffre de celle de la « dissimulation ». Cela n'enlève rien à sa

¹³ BERGER, René, 1983. *L'effet des changements technologiques* En mutation, l'art, la ville, l'image, la culture, NOUS ! (Lausanne : Pierre-Marcel Faure), 231 p.

¹⁴ DESMILLES, Sylvain, 1999. « La vague aléatoire de la musique techno » in *Le Monde Diplomatique*, février 1999, p. 28

¹⁵ RICOEUR, Paul, *ibidem*, p. 394

force d'« imagination productrice ».