

L'esthétique des flyers de free party des années 1990-2000

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Margot HITOU
2024 – 2025

ÉSAD·PYRÉNÉES

2 Introduction**2 CHAPITRE I : Origines et caractéristiques des free parties**2 I.1 Naissance des free parties3 I.2 Arrivée de la free party en France4 I.3 Esthétique et inspirations visuelles**5 CHAPITRE II Évolution des flyers des free parties de 1993 à 2000**5 II.1 Moyens de production des flyers5 II.2 Typographie et identité graphique6 II.3 L'héritage actuel**7 Conclusion****8 Iconographie****11 Bibliographie**

Introduction

Imaginez une nuit où le temps s'arrête, une échappée nocturne où le chaos rencontre la liberté brute. Des basses vibrantes s'élèvent, résonnant comme le battement d'un cœur collectif. C'est ce que l'on appelle une free party. Les free parties trouvent leurs racines dans la culture rave britannique, sont en lien avec la culture underground et sont influencées par les mouvements punk et les scènes alternatives. Elles prônent le rejet du système commercial et revendiquent un besoin de liberté. Elles adoptent une dimension artistique et politique afin de critiquer une société dominante, conventionnelle et normalisante. Ces formes de résistance sont traduites visuellement dans les flyers qui annoncent ces événements. À une époque où tout le monde n'avait pas un téléphone dans les mains, les flyers étaient le moyen le plus simple de faire circuler une information, tout en restant discrets. On peut alors se demander : en quoi le design graphique des flyers reflète l'esthétique de la culture free party ? Pour commencer j'aborderai le contexte historique et culturel de la free party. Dans un deuxième temps, j'analyserai les caractéristiques graphiques des flyers. Pour ce faire j'ai décidé de placer les iconographies en annexe et d'y faire référence de la manière suivante (f. + chiffres).

CHAPITRE I : Origines et caractéristiques des free parties

I.1 Naissance des free parties

La techno naît dans le milieu des années 1980 à Detroit. Elle était l'ancienne capitale de la « bagnole », surnommée « Motor City » où l'industrie automobile était à l'origine de son succès économique, jusqu'en 1950 avec la désindustrialisation. Violence, chômage et pauvreté envahissent les rues de Detroit, avec une forte vague migratoire de travailleurs afro-américains venus fuir le racisme des États confédérés du sud, provoquant beaucoup d'émeutes raciales. Durant l'été 1967, les émeutes raciales les plus meurtrières ont lieu à Detroit. C'est dans ce contexte économique, social et racial que va naître la techno de Detroit. Les milieux de ruines et de bâtiments abandonnés, souvent marginalisés, constituent des environnements qui influencent sa musique. La voix de Charles Johnson, surnommé « The Electrifying Mojo », résonne alors dans les haut-parleurs des stéréos des ghettos. Il fusionne le blanc et le noir, la pop électronique de Kraftwerk et le funk urbain de Funkadelic. En 1983, Juan Atkins fabrique une simple boîte à rythme à l'aide d'un synthétiseur monophonique, et le premier titre techno *Cybotron*. La techno émerge comme une musique futuriste et révolutionnaire, et poursuit ensuite rapidement son développement en Europe, où elle vit un franc succès, notamment à Berlin et à Manchester. Par conséquent, les raves se développent en Angleterre à l'essor de l'Acid House, et se conjuguent avec la possibilité de se munir de synthétiseurs et de boîtes à rythme à prix bas ; ces instruments étant les plus utilisés par cette génération. Ils promeuvent alors une philosophie de liberté, d'égalité et de communion. Ce libéralisme se retrouve souvent dans les free parties plus anarchiques en raison de leur organisation informelle, de l'absence de règles strictes et du rejet de l'autorité.

Les free parties sont organisées par des sound systems, un terme désignant le matériel de sonorisation transportable, mais également le groupe d'organisateur de soirées qui met ce matériel à disposition. Ce sont des collectifs nomades composés de DJs, de techniciens et d'artistes, qui sont les piliers des free parties, ceux qui les organisent. Chaque week-end en France et depuis plus de trente ans, ils créent alors, le temps d'un jour ou deux, parfois

jusqu'à une semaine, des espaces autogérés où la liberté et l'autogestion sont centraux. Les free parties réunissent la plupart du temps deux cents à quatre-vingt-dix mille personnes, dans des lieux non conventionnels tels que des hangars désaffectés et des champs reculés, toujours communiqués secrètement. Les free parties sont illégales, donc l'anonymat et le bouche à oreille sont importants afin de garder les autorités à distance. Lorsqu'elles rassemblent plusieurs sound systems, les free parties peuvent prendre le nom de « multi son ». Les premières free parties voient le jour en 1987 en Angleterre, lors des restrictions de la vie nocturne instituées par Margaret Thatcher. En interdisant les rassemblements nocturnes au-delà de 2h du matin, une vague contestataire a amené l'émergence de fêtes illégales en réponse, à la croisée d'une révolution musicale de la culture underground et des influences punk.

1.2 Arrivée de la free party en France

La free party émerge en France en 1993 avec l'arrivée de plusieurs membres de Spiral Tribe, un sound system qui a organisé sa première free party en octobre 1990 au Royaume-Uni (d'où il est originaire). Après quelques soirées, ils adoptent le style de vie nomade qui leur permettra de se produire dans plusieurs free festivals. En mai 1992, Spiral Tribe participe au festival de Castlemorton qui attire plus de trente mille personnes, étant le plus grand événement de ce type à avoir lieu à cette époque. À la fin du festival, les membres de Spiral Tribe sont arrêtés et inculpés, accusés de « conspiration en vue de créer un trouble à l'ordre public ». Le procès qui a lieu en 1994 est l'un des plus longs et coûteux de l'histoire britannique, s'étendant sur près de quatre mois. À l'issue du procès, tous les accusés sont acquittés. Le groupe Spiral Tribe et le mouvement free party sont alors largement médiatisés, plusieurs journaux demandant qu'une action soit entreprise contre les nuisances causées par les raves illégales. En réponse, le gouvernement britannique adopte en 1994 le « Criminal Justice and Public Order Act » qui, entre autres mesures, donne à la police des pouvoirs accrus pour réprimer les rassemblements festifs en plein air et qui criminalise les rassemblements de plus de vingt personnes avec de la musique répétitive. Cette répression pousse des collectifs, comme Spiral Tribe, à fuir vers l'Europe. En arrivant en France, les membres de Spiral Tribe ont porté le souhait de détourner la techno des lieux commerciaux pour la rendre plus libre, avec un accès gratuit à but non lucratif. Les free parties sont alors devenues un refuge pour ceux qui se sentaient exclus de la société. Elles s'inscrivent dans un contexte de contestation sociale en s'opposant aux normes d'une société trop rigide qui n'hésite pas à exclure les minorités. A partir de là, les free parties deviennent un lieu sûr pour ceux qui souhaitent exprimer leur créativité, et une communauté alternative pour les marginalisés. La culture free party rejette les conventions sociales et s'oppose au capitalisme. Avec la multiplication des free parties, les autorités britanniques mettent en place des lois pour les restreindre. Les collectifs français, tels que Heretik System et Impakt-Teknokrates émergent, tandis que d'autres comme Spiral Tribe renforcent la popularité de la scène underground. Aussi, les free parties sont des expositions temporaires où l'on peut retrouver des performances visuelles (projections, mapping et installations lumineuses), et sonores, de l'illustration et du design, à l'image de cet esprit contestataire. Cette époque est marquée par un esprit festif, militant et communautaire. Le développement des free parties, avec leur illégalité et leurs nuisances (qu'elles soient sonores ou environnementales), attire l'attention des autorités et des médias qui contribuent à leur stigmatisation, en mettant l'accent sur la forte consommation de drogues, la marginalité et les risques associés à ces fêtes. Des interventions policières se multiplient, notamment à l'occasion des Teknivals. En réponse, les collectifs adoptent une attitude de défiance, organisant des fêtes

dans des lieux de plus en plus difficiles d'accès pour les autorités, la plupart du temps communiqués par des flyers intitulés « Info Teuf ».

1.3 Esthétique et inspirations visuelles

Les flyers qui ont circulé de 1993 à 2000 sont des objets emblématiques de la naissance et de l'évolution du mouvement de la free party. Ils sont produits pour porter les informations utiles, mais aussi pour témoigner d'une esthétique propre à la free party. Ces créations graphiques souvent réalisées de manière artisanale et avec des moyens techniques limités reflètent les valeurs de la culture free party et la créativité de leur époque. L'esthétique et les inspirations visuelles des flyers de free party ont fortement été influencées par de nombreux courants esthétiques de la fin du XX^e siècle.

Parmi ces influences, on peut retrouver le cyberpunk qui est un sous-genre de la science-fiction, et qui émerge dans les années 1980. Il dépeint souvent un futur dystopique marqué par une technologie avancée et omniprésente, comme l'intelligence artificielle, les implants cybernétiques et les réseaux informatiques, mais avec un contraste brutal comme des inégalités sociales extrêmes, des méga corporations dominantes et des zones urbaines sombres et chaotiques. Le terme combine « cyber », faisant référence à la technologie et l'informatique, et « punk », qui porte un esprit de rébellion et de contre-culture. Visuellement, le cyberpunk se caractérise par des néons, des paysages urbains saturés, des designs futuristes rétro, et une atmosphère de décadence technologique et de lutte individuelle contre des systèmes oppressifs. Des œuvres comme *Blade Runner* (1982) et *The Matrix* (1999) ont marqué profondément cette esthétique, en proposant des visions futuristes où les environnements urbains deviennent des symboles de la déshumanisation mais aussi de la quête d'évasion et de révolte individuelle. Ces films ont influencé non seulement les designers graphiques, mais aussi l'imaginaire collectif des free parties. La science-fiction quant à elle amène des éléments visuels inspirés par les films et livres de science-fiction, avec des représentations d'extraterrestres, de vaisseaux spatiaux, et des paysages futuristes. Ces symboles permettent d'évoquer l'inconnu, la quête de liberté, et un rejet des normes sociétales, tout en renforçant la dimension collective et utopique de la scène free party.

Par ailleurs, le psychédéisme est un mouvement culturel et artistique apparu dans les années 1960, fortement lié à l'expérimentation avec des substances hallucinogènes comme le LSD. Il vise à reproduire, à travers l'art, la musique, et le design, les états de conscience altérés. Visuellement, le psychédéisme se caractérise par des couleurs vives et contrastées, des formes fluides et organiques, des motifs répétitifs ou kaléidoscopiques, et des distorsions qui évoquent des visions oniriques ou surréalistes. En musique, le psychédéisme se traduit par des compositions expérimentales, des effets sonores innovants et des paroles souvent spirituelles ou abstraites. Le psychédéisme reflète une quête d'exploration intérieure et de connexion à des réalités alternatives. Ces éléments visuels, font parfaitement écho à l'esprit de la free party, qui revendique une émancipation par la musique électronique et l'usage des technologies.

On peut aussi remarquer que le constructivisme russe, un courant graphique radical qui prône des compositions dynamiques et typographies expérimentales, fait partie intégrante des inspirations pour les flyers. Souvent utilisé pour la propagande soviétique, le graphisme constructiviste sert à véhiculer des messages politiques et sociaux. Dans les flyers de free party, on peut observer une utilisation de caractères sans-serif en majuscules, souvent inclinés ou imbriqués, ainsi qu'un usage fréquent des couleurs primaires (rouge, noir, blanc, jaune et bleu), créant un effet percutant. La plupart du temps, les flyers inspirés

de ce courant sont composés avec des photographies et des formes abstraites, souvent pour renforcer la transmission de leurs messages. Leur mise en page en diagonale et faite de superpositions suggère un mouvement, et donc une énergie. On peut citer Alexander Rodtchenko, photographe et graphiste, pour ses affiches engagées et ses photomontages saisissants.

CHAPITRE II Évolution des flyers des free parties de 1993 à 2000

« Victor, membre d'un sound system : Dans le passé, on investissait davantage dans ces petits objets. Pour moi, le graphisme, le flyer, le jeton, c'est un premier lien qui te lie à la fête, on peut pas vraiment penser aux jeux de lumières, à la scénographie ou au line-up si le flyer n'est pas assez attirant. C'est le premier point de connexion avec les gens, avec ta communauté, il faut que ce soit bien foutu du début à la fin. »

II.1 Moyens de production des flyers

Les premiers programmes de graphisme comme Photoshop 1.0 ou CoreIDRAW ont pu être utilisés dans la réalisation de flyers, mais leurs fonctionnalités limitées demandaient aux créateurs des flyers de faire preuve de créativité. Cela a donné des compositions souvent hasardeuses, avec des superpositions de textes et d'images parfois maladroitement, mais qui faisaient référence à l'idée de briser les conventions visuelles du design graphique traditionnel. Une partie importante de la production de ces flyers se faisait de manière artisanale, avec des impressions en sérigraphie, des collages manuels, et des tirages limités ce qui renforce cet esprit DIY (Do It Yourself). Souvent, ceux qui n'avaient pas la maîtrise des logiciels ou des techniques d'impression faisaient des illustrations à la main, qui étaient ensuite scannées et imprimées. L'aspect brut et parfois imparfait des flyers devenait un symbole de l'authenticité et de la liberté de la culture underground. L'utilisation du papier classique voire de couleur et texturé sur des imprimantes basiques de l'époque permettait de produire des flyers bon marché et à moindre coût. Ces techniques ont contribué à renforcer l'aspect « fait maison » des free parties, en opposition à la culture commerciale et industrielle. Ils sont caractérisés par leur esthétique noir et blanc. La monochromie des flyers de free party n'est pas due au hasard. À cette époque, le coût d'impression pour la couleur était plus élevé. L'impression était aussi plus rapide et moins compliquée à produire en grande quantité quand elle était en noir et blanc. De plus avec ce choix colorimétrique les créateurs des flyers ont pu jouer sur des effets de contraste permettant d'accentuer cet esprit underground.

II.2 Typographie et identité graphique

La typographie est souvent très originale. Les lettres peuvent être allongées, déformées, en 3D, ou complètement brisées. Certaines lettres semblent se distordre, contribuant à une sensation de mouvement et de fluidité, en symbiose avec le dynamisme de la free party. Ce n'est pas rare de voir plusieurs types de polices de caractères se mélanger sur un même flyer (f. 6.12.20.21), créant une composition parfois chaotique, mais toujours énergique et expressive. Le texte peut parfois être volontairement difficile à lire pour renforcer l'aspect mystérieux et secret. Les flyers ne sont pas surchargés d'informations détaillées, ils mentionnent seulement celles essentielles (date, nom du sound system, info line) et sont souvent dispersées de manière un peu anarchique, pour renforcer l'anonymat. Cela crée une diffusion énigmatique, codée ou subtile des

informations, renforçant le mystère et l'aspect clandestin des free parties. Le texte tend souvent plus à suggérer qu'à révéler explicitement. On peut retrouver une certaine iconographie récurrente comme des symboles technologiques, des figures robotiques, des extraterrestres, inspirés du cyberpunk et de la science fiction (f.7,8,12,13,15,20,21,22,26,29) ou encore des formes géométriques, des spirales, influencées par la 3D naissante (f.3,10,11,17,19,23,27,29). Chaque sound system a une identité visuelle unique et ses flyers permettent de le reconnaître. Spiral Tribe est par exemple reconnaissable grâce à son smiley placé au centre de ses flyers et sa police de caractères sans serif arrondie (f.1,2,3,5). Metek l'est avec sa police de caractères faisant penser à un style d'ornement grec. Le sound system THC quant à lui se distingue par ses illustrations réalisées à la main où on distingue clairement les traits de stylo (f.9,16). Mais malgré leurs identités visuelles uniques on peut retrouver certaines similarités. Certaines polices de caractères comme Computer At reviennent fréquemment sur différents flyers (f.6,4,13,14,20) et on remarque qu'il n'y a pas souvent d'espaces blancs laissés dans la composition. Les flyers de free party partagent des codes visuels communs et une identité graphique forte, ils se différencient nettement des flyers de raves. Là où la free party cultive un style underground, noir et blanc les flyers de rave sont plus soignés, très colorés, avec des dégradés et des effets visuels complexes. Leurs polices de caractères sont plus futuristes et arrondies tandis que la free party s'amuse à déstructurer les polices de caractères. La rave étant commerciale, elle peut mettre plus de moyen dans l'impression avec des papiers glacés et épais. Ils annoncent clairement les adresses et détaillent les DJs qui s'y produisent. Ce sont des soirées légales et payantes qui ne prônent pas la même philosophie. Des logos commerciaux apparaissent même sur les flyers de rave. La free party fait plutôt apparaître des slogans sur ses flyers tels que « No Profit, No Business », « Fuck the System », « Autonomie et liberté » qui se rapproche grandement du mouvement punk avec des slogans tel que « No Future, No Masters! », « DIY or Die! », « Anarchy & Chaos! » et « Fuck the System! ». La free party, en ayant souvent un message contre le système, les autorités ou le capitalisme, devient le contraire de la rave commerciale et cela se reflète sur leurs flyers.

II.3 L'héritage actuel

Actuellement, les free parties font face à de nombreux changements. La techno étant devenue très populaire avec la croissance des réseaux sociaux, elle conduit la free party à s'ouvrir au monde, amenant des points positifs comme négatifs. De manière générale, on peut remarquer que les gens se rendent de plus en plus compte que les free parties ne sont pas aussi nocives que les autorités le prétendent, mais à défaut, on peut observer que des personnes n'étant pas en adéquation avec le mouvement de la free party s'ajoutent et mettent en péril cette culture. Les valeurs portées par la free party sont de plus en plus compromises, avec des personnes qui laissent traîner leurs déchets et ne respectent pas les gens et le système de sonorisation mis en place pendant les événements. De plus, les free parties sont fréquentées par des personnes de tout âge, et le décalage générationnel amène des perturbations dans l'entente générale des spectateurs. Les personnes les plus âgées, et donc expérimentées dans la participation aux free parties portent souvent un jugement sur la nouvelle génération, ce qui est regrettable dans le mouvement qu'est la free party.

Conclusion

Les flyers étaient bien plus que de simples supports de communication, ils incarnaient l'esprit libre, contestataire et artistique du mouvement free party. Aujourd'hui les flyers qui les annoncent ne sont plus essentiels à la bonne communication des soirées. A partir des années 2000, les flyers ont perdu de leur impact avec l'essor du numérique et des réseaux sociaux, ayant offert des alternatives plus efficaces et moins coûteuses pour la communication. Les « Infos Teuf » se résument alors en textes de quelques lignes seulement, pour faciliter les envois par sms. Si ces textes contiennent toutes les informations qui étaient avant portées par des flyers réalisés à cet effet, c'est tout de même l'esprit du design rebelle des années 90 qui s'est perdu. Même si certains réalisent et diffusent encore des flyers, ils terminent le plus souvent par être scannés puis envoyés par texto, ou relayés sur des groupes Facebook, Whatsapp ou encore Telegram. Ces groupes privés sont généralement durs d'accès (même si connaître un membre d'un de ces groupes peut nous aider à l'adhésion), afin de conserver ce fonctionnement de bouche à oreille. Malgré cela il reste un héritage important laissé dans l'histoire de la free party et certains continuent d'en produire pour le plaisir ou en hommage à leurs prédécesseurs. L'influence des mouvements underground, comme le punk, la techno, le cyberpunk et le psychédéisme qui ont contribué à l'esthétique des free parties sont encore d'actualité. Tout comme les caractéristiques graphiques telles que les iconographies futuristes et contestataires, les typographies expérimentales et l'esthétique DIY. On peut les retrouver dans les affiches de festivals alternatifs, le street art et même dans le web underground. Mais l'autonomie créative et l'anonymat restent présents via des groupes privés et des codes visuels propres à la communauté. Si les flyers papier ont presque disparu, l'esthétique rebelle et expérimentale des free parties continue d'inspirer le graphisme underground, prouvant que l'esprit contestataire de la free party ne s'éteint jamais, il se transforme et se réinvente.



↑ Flyer 1. SPIRAL TRIBE 10.10.1992



↑ Flyer 2. SPIRAL TRIBE 19.12.1992



↑ Flyer 3. SPIRAL TRIBE 28.11.1992



↑ Flyer 4. UFOT, PREMIER TEKNIVAL 23.07.1993



↑ Flyer 4. UFOT, PREMIER TEKNIVAL 23.07.1993



↑ Flyer 4. UFOT, PREMIER TEKNIVAL 23.07.1993



↑ Flyer 5. SPIRAL TRIBE 01.05.1993



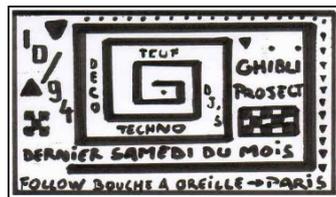
↑ Flyer 6. PSYKIATRIK 22.10.1993



↑ Flyer 7. TEKNIVAL 21-25.05.1994



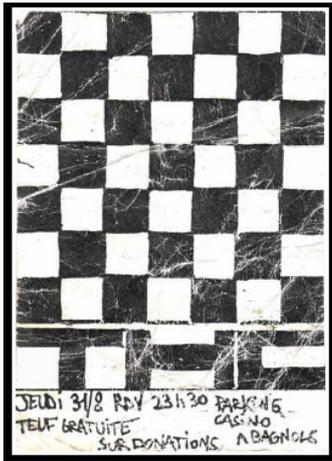
↑ Flyer 8. OKUPE - NOMADS 16.07.1994



↑ Flyer 9. THC 29.10.1994



↑ Flyer 10. INFRABASS 01.07.1995



↑ Flyer 11. THC 31.08.1995



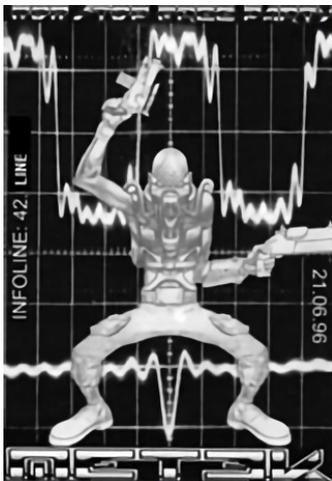
↑ Flyer 12. TEKNIVAL DE TARNOS 12.09.1995



↑ Flyer 13. UBIK – TKO 16.12.1995



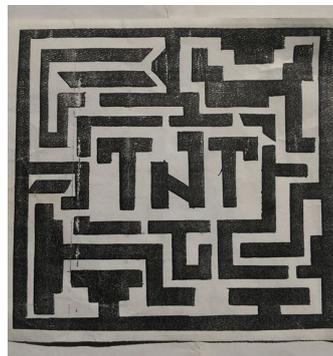
↑ Flyer 14. UBIK – TKO 20.01.1996



↑ Flyer 15. METEK 21.06.1996



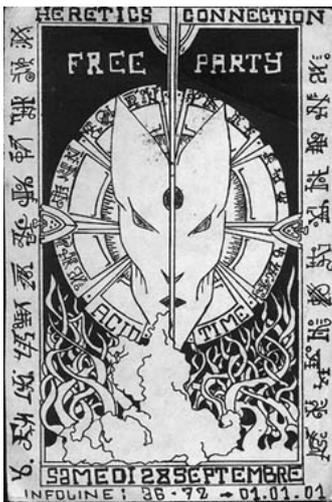
↑ Flyer 16. THC 21.08.1996



↑ Flyer 17. TNT 21.09.1996



↑ Flyer 17. TNT 21.09.1996



↑ Flyer 18. HERETIK 28.09.1996



↑ Flyer 19. METEK 18.01.1997



↑ Flyer 20. TEKNIVAL 01.05.1997



↑ Flyer 21. HERETIK 13.09.1997



↑ Flyer 22. KOBOLOID PARTY
30.09.1997



↑ Flyer 23. PH-4 - LSR -
HERETIK 04.10.1997



↑ Flyer 24. RAF 22.11.1997



↑ Flyer 25. PH4 21.03.1998



↑ Flyer 26. THC 25.04.1998



↑ Flyer 27. KAOTIC 6TEM
26.09.1998



↑ Flyer 28. DESERT STORM -
TOMAHAWK 10.10.1998



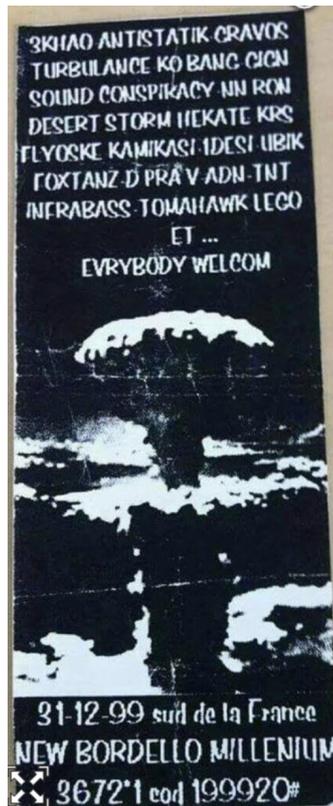
↑ Flyer 29. SYNOPTIK 20.02.1999



↑ Flyer 30. DKL - KOLOSSAL -
OLVIDOS 27.03.1999



↑ Flyer 31. TEKNIVAL 01.05.1999



↑ Flyer 32. TEKNIVAL EUROVAL
2000 31.12.1999



Archives. 2024 [bassexpression.com https://www.bassexpression.com/calendar.php?type=events&date=1993.5](https://www.bassexpression.com/calendar.php?type=events&date=1993.5) [Consulté le 12 novembre 2024].

Thierry Charlois. Techno +, 17 août 2021. [technoplus.org https://technoplus.org/chronologie-de-la-resistance-festive-des-free-parties/](https://technoplus.org/chronologie-de-la-resistance-festive-des-free-parties/) [Consulté le 17 décembre 2024].

Matéo Vigné. Longue vie aux flyers de teuf des années 1980–1990. 27 Octobre 2022. [vice.com https://www.vice.com/fr/article/flyers-teuf-annees-1980-1990-epoque-cherry-moon/](https://www.vice.com/fr/article/flyers-teuf-annees-1980-1990-epoque-cherry-moon/) [Consulté le 3 Janvier 2025].