Construire et déconstruire Burning Man : travail et fête au sein du Department of Public Works (DPW)

Flore Muguet

▶ **To cite this version:**

Flore Muguet. Construire et déconstruire Burning Man : travail et fête au sein du Department of Public Works (DPW). Anthropologie sociale et ethnologie. EPHE-PSL Research University, 2025. Français. ⟨NNT : 2025UPSLP086⟩. ⟨tel-05682638⟩

HAL Id: tel-05682638

https://hal.science/tel-05682638v1

Submitted on 6 Jul 2026

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

PSL UNIVERSITÉ PARIS

THÈSE DE DOCTORAT
DE L'UNIVERSITÉ PSL

Préparée à l'École Pratique des Hautes Études

Construire et déconstruire Burning Man : travail et fête au sein du Department of Public Works (DPW)

Soutenue par
Flore Muguet
Le 05/12/2025

École doctorale n° 472
École doctorale de l'École Pratique des Hautes Études

Spécialité
Anthropologie

Composition du jury :

Laurent Sébastien FOURNIER Professeur des universités, Université Côte d'Azur	*Rapporteur*
Sarah PIKE Full professor, CSU Chico	*Rapporteur*
Christian GHASARIAN Professeur des universités, Université de Neuchâtel	*Examinateur* *Président du jury*
Maïté BOULLOSA-JOLY Maître de conférences, UPJV	*Examinateur*
Corentin CHARBONNIER Docteur, Université de Tours	*Examinateur*
Michael HOUSEMAN Directeur d'études émérite, EPHE Paris	*Directeur de thèse*

École Pratique des Hautes Études | PSL

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS 3
CONVENTIONS D'ÉCRITURE ET PHOTOGRAPHIES 5
TABLE DES FIGURES 6
INTRODUCTION 11
CHAPITRE 1 - LES RACINES DE BURNING MAN 29
I. Les débuts de Burning Man à Baker Beach (1986-1989) 32
II. Burning Man se greffe au *Zone Trip* de la Cacophony Society (1990-1992) 35
III. Une créativité artistique empreinte de New Age et de *performance art*, importée du Desert Siteworks (1992-1994) 44
IV. Une nouvelle influence cacophoniste par la voie des *freak bike clubs* (1996-1998) 58
V. Les traits distinctifs de la culture du Department of Public Works (DPW) 61
CHAPITRE 2 - APPROPRIATION EXCLUSIVE DE L'ESPACE PAR LE DPW (*SURVEY* ET DÉBUT DU *BUILD*) 79
I. Du premier piquet à la cantine centrale : la genèse d'une ville éphémère (*Survey*) 82
1. Planter le premier piquet sur la *playa* (Golden Spike) 82
2. Tracer la ville de Black Rock City (*Survey*) 91
3. Poser la clôture et délimiter la ville (Fence Day) 96
4. Installer la cantine générale (*Commissary tent*) 106
II. Le désert prend vie : l'arrivée de tous les départements du DPW (début du *Build*) 109
1. L'installation de l'effectif complet DPW sur la *playa* 110
2. L'organisation générale de cette période intense de construction 113
3. L'arrivée des gardiens de Black Rock City (Gate) 119
CHAPITRE 3 - UNE APPROPRIATION PARTAGÉE DE L'ESPACE : CÉLÉBRATIONS COLLECTIVES DU DPW AVANT LE DÉBUT DE BURNING MAN 126
I. Early Man : brûler les œuvres des départements DPW 127
II. 4:20 Spire : une fête volontairement chaotique autour du dernier lampadaire à installer 135
III. *Introdus*, un écho de l'ancienne Opening Night ? 151
IV. Bologna Hole Blitz. Amener les vélos communautaires du Ranch à la *playa* 153
CHAPITRE 4 - LA RITUALITÉ *BURNER* 161
I. Le rituel d'entrée 161
II. Le Temple 170
III. L'*Emotional Freedom Technique (Tapping)* 181
IV. Le *Visionary Art* comme dispositif rituel 194
CHAPITRE 5 - LES DISPOSITIFS RITUALISÉS DU DPW 200
I. Le Thunderdome 200
1. Un registre fictionnel codifié : *Mad Max* et son esthétique post-apocalyptique 201
2. Un lieu d'exutoire et de résolution des conflits interpersonnels 204
3. Un dispositif logistique complexe autour du combat 206
4. Le parcours spatial tripartite du combattant : séparation, marge, agrégation 210
5. Est-ce un jeu ? 213

6. Un combat bien réel 216
7. Un spectacle : adhésion du public, sexualisation, dé/valorisation 218
II. La DPW Parade 221
1. Organisation logistique de la Parade DPW 221
2. Historique et évolution sécuritaire du dispositif 227
3. Est-ce un carnaval ?..... 229
4. L'interactivité exclusive avec les *burners*..... 235
CHAPITRE 6 - DÉCONSTRUCTION (*STRIKE*) ET EFFACEMENT (*PLAYA RESTORATION*) DE BLACK ROCK CITY 239
I. Démantèlement (*Strike*) 239
1. Collexodus (collecte des donations des *burners*)..... 241
2. Semaine du démontage..... 246
3. Un match avec des objets enflammés (Kickball Party)..... 247
4. Une « cène » en tenue élégante (Last Supper) 253
5. Le Trash Man *255*
6. Le déménagement des membres du DPW de la *playa* à Gerlach (*Move Day*) 256
7. Ladies Night : du prendre soin au dévoilement de soi 258
8. Le démontage de la clôture de Black Rock City (De-Fence)..... 259
II. *Playa Restoration* 261
1. Retrouver un entre-soi..... 262
2. Du *Leave No Trace* (LNT) au *Leave No Trash*..... 264
3. Organisation logistique du travail de *Playa Restoration* 271
4. Une journée type de *Playa Restoration :* entre travail fastidieux et amusements compensatoires..... 276
5. Festivités et cérémonies qui scandent le départ inévitable..... 281
6. Le départ : *Exit Strategy*..... 289
CONCLUSION 293
BIBLIOGRAPHIE 299
ANNEXES 311
ANNEXE 1 - IMPACT ENVIRONNEMENTAL DE BURNING MAN SUR LA *PLAYA* 312
ANNEXE 2 – *PLAYA RESTORATION* : CARTOGRAPHIE DES ZONES DE DÉCHETS (*MOOP MAP*) ET INSPECTION FÉDÉRALE DU BUREAU OF LAND MANAGEMENT (*BLM INSPECTION*)..... 320
ANNEXE 3 - HISTORICITÉ DE BURNING MAN (1992-1998)..... 330
ANNEXE 4 - LES 12 *CHAOTIC PRINCIPLES* DE GARY WARNE (*SUICIDE CLUB*, 1977) : SOURCE D'INSPIRATION DES 10 PRINCIPES DE BURNING MAN..... 336

REMERCIEMENTS

Avant tout, je souhaite remercier la communauté du DPW, sans qui cette expérience de terrain n'aurait tout simplement pas été possible, et plus particulièrement les membres français : Guillaume Attal, David Jeanne, Raphaël Bellec, Duncan, Fi, Tif. Les membres du DPW sont exceptionnels, tant par leurs personnalités que par leurs parcours de vie. Cette rencontre m'a inspiré un long travail de collecte d'entretiens et d'édition, mené sur dix années, que je leur restitue aujourd'hui en signe de profonde reconnaissance, indépendamment de ma thèse, à travers le site dpwstorybook.com.

Je remercie également tous les *burners* avec qui j'ai campé depuis 2009 et avant 2016, notamment le *Theme Camp* Titicaca dont Gordy, Sam, Angelo Franco, et l'ensemble des French Burners que je côtoie depuis 2015, toujours avec autant d'enthousiasme, à l'occasion des burning cafés mensuels ou de notre *burn* français annuel, la Crème Brûlée.

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de thèse, Pr Michael Houseman, pour son soutien inestimable depuis 2015. Sous son regard rigoureux d'ethnologue aguerri, j'ai appris à travailler à partir des données empiriques de terrain et à me détacher de mon appétence philosophique pour la manipulation de concepts. Il m'a accompagnée avec la plus grande bienveillance, sans qu'aucun rapport hiérarchique ou genré ne se fasse jamais sentir. Sa réactivité dans les moments décisifs et son accompagnement très serré au cours des derniers mois de rédaction de la thèse ont été essentiels à l'aboutissement de ce travail. Son approche égalitaire a profondément marqué ma propre posture d'enseignante. Ses retours ont toujours été constructifs et encourageants. Je garde des souvenirs précieux de sa manière d'être dans ses cours et ses séminaires à l'EPHE : ses multiples changements de lunettes, son usage récurrent du mot *truc*, parfois d'une pertinence inattendue pour évoquer justement la complexité d'un phénomène, ou encore ses multiples démonstrations théoriques appliquées à l'aide de son verre d'eau, de son stylo ou de « George ». Enfin, je ne le remercierai jamais assez d'avoir coupé parfois les deux tiers du texte original de mes chapitres, afin de recentrer l'argument et de rendre le texte plus fluide.

Je remercie chaleureusement les membres de mon jury : Laurent Sébastien Fournier, Sarah Pike, Christian Ghasarian, Maïté Boullosa-Joly, et Corentin Charbonnier. Je remercie tout particulièrement Christian Ghasarian, qui a fait partie du comité de suivi de ma thèse avec la plus grande bienveillance et des remarques toujours intéressantes, ainsi que Sarah Pike, dont les travaux ont été une source d'inspiration dès mes premières recherches.

Je souhaite également remercier ma mère, Pr Marie-Paule Bassez, physico-chimiste, pour son soutien sans faille sur tous les plans : intellectuel, financier, et éducatif auprès de mon fils. Pendant que je m'efforçais de restituer les expériences rituelles des *burners* dans le désert, elle lui transmettait le goût des sciences à travers l'étude de l'univers ou de la géologie. Malgré sa plus grande compréhension face à mon enthousiasme pour observer des combats dans un Thunderdome façon Mad Max ou un atelier d'EFT *tapping* où chacun se tapote en répétant qu'« il s'aime et s'accepte », je pense néanmoins que si elle vient un jour à Black Rock Desert, ce sera pour en étudier, tout au plus, les propriétés géologiques.

Je remercie mon fils, Anoa Muguet, né en 2020, pour sa patience face à un travail de thèse qui a inévitablement empiété sur ma disponibilité, surtout durant ses deux dernières années, de ses trois à ses presque six ans.

Je tiens à exprimer ma gratitude envers Dr Shu-Kun Lin, fondateur de la maison d'édition MDPI, ami de mon père, Dr Francis Muguet, mort en 2009, pionnier à ses côtés lors de la création de cette maison, pour son aide généreuse.

Ma reconnaissance va également à Laurel Teal, pour son aide dans l'édition de mes entretiens en anglais menés auprès des membres du DPW au début de mon projet, alors qu'elle était étudiante en histoire au Nebraska. Elle m'a prêté main-forte et cela m'a permis de rester motivée dans la poursuite de ce projet extrêmement ambitieux de mettre en forme graphiquement les 500 pages d'entretiens transcrits.

Je tiens à remercier Pr David Mac Carthy pour les échanges stimulants que nous avons eus lors de colloques et à d'autres occasions au cours de mes premières années de thèse.

Je remercie également les membres du Lycée Autogéré de Paris (LAP), professeur.es et élèves, dont le soutien collectif m'a permis de poursuivre ce travail.

L'aboutissement de cette expérience est une preuve de persévérance et d'accomplissement, onze ans après mon inscription en thèse, en 2014.

CONVENTIONS D'ÉCRITURE ET PHOTOGRAPHIES

Usage de l'italique

Les mots en anglais écrits en caractères romains avec une ou plusieurs majuscules sont considérés comme des noms propres (cérémonies, noms d'équipes, etc.). C'est le cas, par exemple, de Burning Man, DPW, Early Man, Golden Spike, Fence (l'équipe), etc.

Les mots en anglais écrits en italique et en minuscules sont considérés comme des noms communs (périodes temporelles, participants, éléments naturels, lieux, éléments divers, etc.). C'est le cas, par exemple, de *survey*, *dust, burners*, *playa*, *fence* (la clôture elle-même).

Entretiens : prénoms et surnoms des membres du DPW

Concernant les entretiens, les prénoms ou surnoms de la plupart des membres du DPW ont été conservés lorsque leurs entretiens sont déjà en ligne, avec leur accord, sur le projet annexe indépendant de la thèse : dpwstorybook.com, et que cela ne m'a pas semblé les mettre en danger dans le contexte de ce manuscrit. Plus particulièrement, les prénoms ou surnoms des figures pionnières de Burning Man ou du DPW, ainsi que ceux de nombreux managers, ont été maintenus, car ces personnes sont inévitablement identifiables, à la fois par les caractéristiques qu'elles présentent et par leur positionnement dans l'argument de la thèse. Elles ne sont citées nominativement qu'à partir de leurs entretiens, déjà en ligne avec leur accord et, pour certains (employés à temps plein), validés par la Burning Man Media Team dans le cadre du projet dpwstorybook.com. Dans le cas contraire, lorsque les entretiens ne figurent pas à ce jour dans le projet dpwstorybook.com ou que le contexte d'interprétation me semblait délicat, ils ont été anonymisés à l'aide de pseudonymes. Une étoile apparaît lorsqu'il s'agit d'un entretien ou d'un prénom anonymisé, comme par exemple (entretien, 2016*).

Traductions

Les entretiens, étant en quasi-totalité en anglais, ont été systématiquement traduits en français ; pour alléger le texte, la mention « traduit de l'anglais » n'apparaît pas. Certains rares entretiens, réalisés directement en français, sont mentionnés comme tels (« un entretien réalisé en français ou réalisé avec un membre français »). Les ouvrages ou articles cités en bibliographie sont pour la plupart en français. Il est indiqué « traduit de l'anglais » lorsque l'ouvrage ne figure pas dans sa langue originale de publication.

Note sur les photographies

J'ai privilégié l'utilisation de mes propres photographies dans la thèse, en sélectionnant de préférence des images où les personnes ne sont pas reconnaissables et qui mettent davantage en scène des situations que des individus. Les rares photographies où des visages apparaissent et sont clairement identifiables ont été floutées. Les images déjà publiées en ligne ou dans des ouvrages et reproduites dans cette thèse, comportant des visages reconnaissables, ont été conservées telles quelles, en considérant que l'accord des personnes concernées avait été préalablement obtenu dans le cadre de leur publication initiale. Les rares photographies trouvées sur les réseaux sociaux, dont l'auteur est inconnu, ont été floutées par précaution.

TABLE DES FIGURES

Figure 1.1. Larry Harvey, en 1993, portant son célèbre chapeau Stetson. 31
Figure 1.2. *Naked Cable car prank.* 33
Figure 1.3. Annonce de l'édition 1989 de Burning Man à Baker Beach dans le bulletin d'information de la Cacophony Society « Rough Draft ». 37
Figure 1.4. Le Man est redressé collectivement en 1990 grâce à une corde. 38
Figure 1.5. Participants franchissant la ligne du Zone Trip 4/Burning Man en 1990. 40
Figure 1.6. La première *art car* « *5:04 pm* » de Michael Mikel en 1990 - L'*art car* de l'équipe DPW Special Projects en 2024 42
Figure 1.7. Les premiers T-shirts de Burning Man/Zone Trip 4 en 1990. 42
Figure 1.8. Crimson Rose danse en 1990 sur le Man. 45
Figure 1.9. Néons installés sous l'eau à Black Rock Springs au cours du Desert Siteworks. . 49
Figure 1.10. Le Pont de Trego Springs nommé « Trego bridge with Tom's ditch serpent, John's neon, Pepe's fire ». DSW, 1993. 49
Figure 1.11. Carte du Desert Siteworks à Trego Hot Springs en 1993. 51
Figure 1.12. Plan de Burning Man 1992 avec 4 axes autour d'un Pavillon Central. 52
Figure 1.14. Le Center Camp de Burning Man en 1990. 54
Figure 1.15. Pepe Ozan et son Lingam à Desert Siteworks en 1993 55
Figure 1.16. Le Center Camp de Burning Man en 1997 avec l'affiche « No Spectators ». 57
Figure 1.17. Un membre iconique de Yellow Bikes sur son *tall bike* pédalant sur la *playa*. .. 60
Figure 1.18. Héritages culturels de Burning Man 62
Figure 1.19. Tatouages du logo DPW - Autocollant du logo DPW. 64
Figure 1.20. Le patch de Shade réalisé par Fieryirie en 2018 sur la base du patch reçu lors de sa première saison en 2008. 65
Figure 1.21. La suspension d'Auntie Social. 67
Figure 1.22. Ma tasse *(cup)* sur laquelle est collé l'autocollant DPW : « *Fuck You ! I work here!* ». - Le patch réalisé par Lily, membre de l'équipe Special Projects « Murderwaukee », parodie de la célèbre marque d'outils Milwaukee. 70
Figure 1.23. *MOOP prank* sur le Boeing 747 laissé plus de deux semaines après la fin de Burning Man sur le site en 2018. 72
Figure 1.24. Conteneur du DPW (soulevé par un *forklift*) avec l'inscription d'un jeu de mots à double sens, sexuel et technique : « Fork me hard and pull my hair ». 78
Figure 2.1. Autocollant DPW : « Avant la magie, vient la douleur ». 80
Figure 2.2. 1re phase de travail (*Survey*) : traçage de la ville, marquage du centre et des limites. 82
Figure 2.3. Le cercle formé autour du Golden Spike. 83
Figure 2.4. La partie habitable de la ville de Black Rock City en *duomercycle*. 84
Figure 2.5. Une équipe DPW en tenues très élégantes. 86
Figure 2.6. Une manager au centre, tape sur le Golden Spike tandis que son équipe derrière l'acclame 86
Figure 2.7. Peinture acrylique de Bob Tuse, retravaillée numériquement, représentant le Golden Spike, l'année du thème de Burning Man *Radical Ritual* en 2017. 87

Figure 2.8. Représentation du Golden Spike, à l'image des cartes parodiques Playa Pail Kids. 88
Figure 2.9. Prises de mesures et planté de drapeaux. 92
Figure 2.10. Un camion-citerne d'eau préparant les rues à venir de BRC. 95
Figure 2.11. La clôture (*fence*) de 10 miles environ, en forme de pentagone, entourant la ville, vue d'un satellite. 97
Figure 2.12. Un membre en train de planter un *T-Stake* à l'aide de son outil (*pounder)*. 98
Figure 2.13. Un *T-Stake pounder*. 99
Figure 2.14. Le déplacement des membres du DPW dans une remorque entre chaque zone de travail. 100
Figure 2.15. Les camions à décharger, remplis de rouleaux destinés à l'installation de la clôture. 100
Figure 2.16. Just George de dos et l'effectuation de pompes par les membres du DPW. 104
Figure 2.17. Le piquet central de la tente est érigé à l'aide d'une machine. 106
Figure 2.18. Les membres du DPW se positionnent autour de la tente. 107
Figure 2.19. Les membres du DPW portent les poteaux extrêmement lourds. 107
Figure 2.20. 2e phase de travail regroupant l'effectif complet du DPW : le début du *Build* 110
Figure 2.21. Les membres du DPW se rassemblent au Depot pour la réunion matinale quotidienne (*morning meeting*). 114
Figure 2.22. Membres de Gate affichant tatouages et style vestimentaire « noir ». 119
Figure 2.23. Le symbole de Gate 120
Figure 2.24. Carte de BRC montrant la localisation voisine (colorée en vert) des campements DPW (DPW Ghetto) et Gate (The Black Hole). 121
Figure 2.25. Caricatures poussées à l'extrême, créées par Mark Day. 124
Figure 3.1. *Build*, deuxième partie 127
Figure 3.2. Des milliers de personnes sont réunies pour l'Early Man 127
Figure 3.3. R2D2 de *Star Wars* : le projet d'Early Man des Special Projects. 130
Figure 3.4. Le Man en slip (à gauche). Le projet de First Camp (à droite). Early Man. 132
Figure 3.5. Early Man, 2017. 133
Figure 3.6. La pratique du déguisement en quelqu'un d'autre. Ici au 4:20 Spire. 134
Figure 3.7. Déguisement de cône de chantier. 139
Figure 3.8. Les travaux des deux équipes Spires et Shade au cours de Spire 4:20, 2016. 141
Figure 3.9. L'Octogone est couvert de graffitis, 2016. 142
Figure 3.10. La fête autour du Spire 4:20, 2018. 143
Figure 3.11. Le lancer de voiture (*vehicle toss)*. 143
Figure 3.12. Certains membres armés d'outils, portant des casques de chantier, courent pour défoncer la voiture précipitée au sol. 145
Figure 3.13. Le concours de lancer de marteaux (*Sledge Hammer Contest*) en fin de 4:20 Spire. 146
Figure 3.14. Photos de l'enterrement loupé du 4:20 Spire en 2024. 150
Figure 3.15. Les Special Projects installent le panneau d'entrée indiquant le thème annuel de Burning Man, 2016. 151
Figure 3.16. Bologna Hole Blitz : Trajet du Ranch à la *playa*. 154
Figure 3.17. Le Bologna Hole Blitz arrive sur la *playa*, 2016. 154

Figure 3.18. Autocollant réalisé par l'équipe des Yellow Bikes : « Killin' time 'til Repo », 2016. 158
Figure 3.19. Le Bologna Hole Blitz, à son arrivée sur la *playa*, fait une halte à *Night at the Climb in,* œuvre de Dustin Weatherford. 159
Figure 4.1. L'une des stations de *greeters* en charge d'accueillir les arrivants à Burning Man. 164
Figure 4.2. Les *greeters* faisant effectuer un ange de poussière (*dust angel*) dans le cadre du rituel d'entrée. 164
Figure 4.3. Exemples de *gifts* colliers qui m'ont été donnés à Burning Man en tant que *burner* entre 2009 et 2015. 168
Figure 4.4. La lumière traverse les parois du *Temple of Grace* de David Best, Burning Man 2014. 172
Figure 4.5. À l'intérieur du *Temple of Grace*, un *burner* agenouillé avec un cerceau LED. Burning Man, 2014. 173
Figure 4.6. L'inukshuk central du *Temple of Whollyness* de Gregg Fleishman, Burning Man 2013. 174
Figure 4.7. Une danse-performance réalisée au petit matin, au *Temple of Whollyness* de Gregg Fleishman. Burning Man, 2013. 174
Figure 4.8. *Temple of Promise*, du collectif Dreamers Guild. Burning Man 2015. 175
Figure 4.9. L'intérieur du *Temple of Promise*. 176
Figure 4.10. Une *burner* écrit sur les murs du Temple. 178
Figure 4.11. Montage d'images, *Temple of Whollyness*. 178
Figure 4.12. Cartes données par Sonya Sophia annonçant les dates, horaires et thèmes des ateliers de *tapping* dont « Divine Purpose », au *Theme Camp* Red Lightning. Burning Man, 2015. 182
Figure 4.13. Sonya Sophia montre les méridiens énergétiques sur la représentation du corps humain. 183
Figure 4.14. Les participants *burners* devant Sonya Sophia à l'atelier *Divine Purpose*..... 186
Figure 4.15. Photo de *Dharma Dragon* d'Android Jones, dans une installation numérique dynamique, LIB Festival, mai 2015. 196
Figure 4.16. *The Love Series* d'Android Jones à Burning Man Center Camp. 197
Figure 4.17. Photographie de *Forward Escape* d'Android Jones, œuvre exposée au festival *Lightning in a Bottle* (LIB), mai 2015, Bradley, Californie..... 197
Figure 5.1. Caricature d'un membre de Death Guild sous la forme de figurine action. 203
Figure 5.2. Duncan, *puller* à l'intérieur du Thunderdome. 208
Figure 5.3. Elise dans le rôle d'*officiant* au Thunderdome. 209
Figure 5.4. Vue du dessus du Thunderdome. 209
Figure 5.5. Capture d'écran d'un combat entre deux membres DPW, 2018 216
Figure 5.6. Deux tableaux à l'entrée du Thunderdome. 217
Figure 5.7. Réunion générale au Depot, préalable à la DPW Parade. 222
Figure 5.8. Photo de groupe annuelle, traditionnellement prise avant la DPW Parade. 224
Figure 5.9. L'itinéraire aller-retour de la DPW Parade, principalement le long de la rue 5:30, depuis la périphérie jusqu'au centre de la ville. 225
Figure 5.10. La DPW Parade se dirige vers le Man. 225

Figure 5.11. Un *Red Shirt* au premier plan, devant le concert de punk rock, élément central de la Parade, sur un véhicule en mouvement. 227
Figure 5.12. Le doigt d'honneur, un métamessage spécifique. 233
Figure 5.13. Le véhicule des Spires défilant à la Parade DPW. 234
Figure 5.14. La Parade passe devant les *Theme Camps* des *burners.* 236
Figure 6.1. La phase de déconstruction (*Strike*). 239
Figure 6.2. Collexodus 2016 et 2017 : de la *playa* au Saloon de Gerlach. 243
Figure 6.3. *Capitalist System of Burning Man*, visuel critique de la hiérarchie à Burning Man. 244
Figure 6.4. Le travail de déconstruction des infrastructures. 247
Figure 6.5. Le match de *kickball,* 2016. 249
Figure 6.6. Figurine caricaturale du Sparkle Pony à Burning Man, réalisée par Mark Day. . 253
Figure 6.7. Photo de Fi, illustrant la pratique de la Ladies Night en 2009. 260
Figure 6.8. Démontage de la clôture et chargement des grillages dans les camions. 260
Figure 6.9. Phase de la *Playa Restoration.* 261
Figure 6.10. Fond de la benne contenant la totalité des micro-déchets (*MOOP*) ramassés en 2016. 265
Figure 6.11. Mise en scène d'un rapport érotisé au déchet : une membre de TSA dans une benne à compost. 270
Figure 6.12. Membres des Trash Pirates, actions de tri et recyclage. 271
Figure 6.13. Un membre d'un rang (*line sweeper*) avec son *moop stick* et son bidon réceptacle de micro-déchets. 273
Figure 6.14. Illustration visuelle du protocole de formation d'un rang (*line sweep*). 274
Figure 6.15. Un rang (*line sweep*) prêt à commencer. 274
Figure 6.16. Véhicule des Special Forces, en charge des zones de *MOOP* compliquées, signalées par des cônes. 275
Figure 6.17. Une *line sweep* en mouvement avec en repère visuel le bus scolaire à droite et le camion des Fluffers à gauche. 276
Figure 6.18. Courses entre bus, avec parfois la vue hilarante de fesses alignées aux fenêtres. 278
Figure 6.19. La *MOOP* est vidée dans la benne. 281
Figure 6.20. Lingerie Day, 2016. 284
Figure 6.21. Remise des patchs. 285
Figure 6.22. Une membre du DPW retire le dernier piquet de la *playa* lors de la cérémonie du Golden T-Stake. 289
Figure 6.23. « Exit Strategy Bear », disposé au Saloon à Gerlach. 291

Figure A.1.1. Les essais de changements de localisation de Black Rock City, de manière à minimiser son impact à long terme sur la *playa*. 313
Figure A.1.2. Le Black Rock Desert et ses environs. 314
Figure A.1.3. Recto verso des affichettes 2018 : « *Leave Nevada Beautiful* » indiquant les différentes localisations avoisinantes accueillant des déchets. 317
Figure A.1.4. Le Litterati Crew de *Highway Cleanup* 2016, en pleine opération de nettoyage des abords des routes. 317

Figure A.1.5. L'écusson de l'équipe de Highway Cleanup : les Litterati en 2016. 318
Figure A.1.6. La station TSA de gestion et tri des déchets sur la *playa*. 319
Figure A.2.1. *MOOP Map* 2016. 321
Figure A.2.2. Michael Vermeys, le manager du projet Burning Man au sein du Bureau of Land Management (BLM), montrant le document du protocole d'inspection. 322
Figure A.2.3. Les 6 zones de surveillance ciblées depuis 2013. 323
Figure A.2.4. Localisations des zones de prélèvement des échantillons. 323
Figure A.2.5. Carte papier avec coordonnées GPS des zones à prélever, utilisée le jour de l'inspection. 324
Figure A.2.6. Schéma du protocole de récolte du « *MOOP tes*t » réalisé par DA (DPW). ... 325
Figure A.2.7. Schéma du même protocole réalisé par le Bureau of Land Management (BLM). 325
Figure A.2.8. Procédure effective de récolte de la *MOOP* : le « *MOOP* test ». 326
Figure A.2.9. Sacs en plastique de type Ziploc dans lesquels est placée la *MOOP*. 326
Figure A.2.10. Les équipes alignent les sacs de *MOOP* (2016). 327
Figure A.2.11. Carré « test » de *MOOP* globale. 327
Figure A.2.12. Les équipes alignent les sacs de *MOOP* (2017). 328
Figure A.3.1. Installation artistique thématique de 1996, HELCO, créée par Flynn Mauthe, Kal Spelletich et Seemen. 332

INTRODUCTION

Fence Day, 2017.
I woke up super early to join the Fence build, the first crew out there, the pounders' group. I took a picture of the schedule actually. It was my first time, and I was really excited. The only thing not exciting was the terrible coffee they served, that typically American stuff. Usually, I just make my own, pouring hot water straight into the cup over the coffee grounds. But I couldn't have what they call my cowboy coffee that day, I had to rush to take that first bus.
As usual, I covered my face with tons of organic sunscreen, so I looked completely white. I think most people out there don't even know what my real face looks like; they just call me "white face" sometimes. I was, as always, fully geared up: full body suit, working shoes, gloves, ear protection. I probably looked like a total weirdo compared to those who were almost naked.
But that day, I just had so much fun. I didn't have to think about anything. I was pounding T-Stakes with a girl, her name's Two German Guys, and we were just running, laughing, having the best time pounding together. Honestly, I think pounding is one of the coolest things you can do in Black Rock City. Cowboy Car, the fence manager, is hilarious, and he just looks like he comes out of a Western movie. Doing Fence, you can work out and just don't think about anything but what you do. (Transcription de notes dictées oralement en anglais, DPW 2017)[1].

Ma recherche concerne Burning Man, un événement[2] qui réunit chaque année plus de soixante-dix mille participants pendant une semaine dans le désert de Black Rock, dans le Nevada aux États-Unis. Il est tour à tour décrit comme un « festival transformationnel », un rassemblement artistique alternatif, un événement de musique électronique, une communauté hippie ou encore un club *all inclusive* pour l'élite de la Silicon Valley. L'aspect spectaculaire, festif et démesuré de Burning Man est ce que les médias mettent très nettement le plus souvent en avant.

[1] Ces notes sont laissées ici dans leur version originale, en anglais, en guise d'amuse-bouche introduisant concrètement le terrain, comme l'exercice de l'introduction le permet. L'ensemble des autres notes et entretiens, qui sont exprimés en anglais pour la quasi-majorité, seront traduits dans le reste de la thèse.

[2] Le discours officiel de Burning Man Organisation, tout comme celui de la majorité des *burners*, présente Burning Man non pas comme un festival, mais comme un événement ou un rassemblement. Cette distinction vise à éviter la connotation commerciale généralement associée au terme « festival », souvent associé à une logique du spectacle et à une séparation nette entre la scène, les artistes et les spectateurs. Burning Man s'en distingue par sa dimension hautement participative. Comme le stipule explicitement le site officiel burningman.org :

> « Burning Man n'est pas un festival. Burning Man est une communauté et un mouvement culturel mondial guidé par dix principes pratiques. Ensemble, nous construisons Black Rock City, une ville temporaire et participative dans le Nevada, aux États-Unis. La communauté mondiale de Burning Man cocrée également des événements régionaux dans plus de trente-cinq pays à travers le monde » (Burning Man Project, 2025, traduit de l'anglais).

De même : « Burning Man n'est pas un festival ! C'est une ville où presque tout ce qui se passe est entièrement créé par ses citoyens, qui sont des participants actifs à l'expérience » (Burning Man Project, 2025, traduit de l'anglais). Néanmoins, le caractère éphémère de l'événement, sa périodicité annuelle et le rassemblement de plusieurs dizaines de milliers de personnes en un même lieu peuvent le recouper dans la catégorie très large des festivals. Toutefois, par respect pour l'usage vernaculaire, j'éviterai l'emploi du terme « festival », et plus encore celui de « festivaliers », au profit des termes « événement » (au sens de rassemblement collectif), « Burning Man » ou « participants », voire simplement *burners*.

Au-delà de ces catégorisations plurielles, Burning Man se distingue, de manière quasi unanime dans la narration de ses participants, dits *burners*, par l'intensité de l'expérience vécue, la sursollicitation sensible et les effets de transformation de soi qui en découlent.

Mon projet doctoral s'inscrit dans la continuité de mon travail de Master en anthropologie sur Burning Man, soutenu en 2014. Dans ce travail, l'analyse portait principalement sur deux axes. D'une part, des questions de spatio-temporalité, permettant un « espace-autre », une hétérotopie (Foucault, 1967) et l'émergence d'un sujet en situation, un « sujet-autre » (Agier, 2013). D'autre part, des questions esthétiques déjà explorées dans un mémoire de philosophie esthétique (Muguet, 2013), avec une attention particulière portée à la présence du colossal, du « plus grand que soi », et d'une réception en sublime (Kant, 1789), ainsi qu'à la tension entre la construction profane des œuvres et leur dissolution « sacrée » par le feu.

Lorsque je me suis inscrite en thèse en 2014, je souhaitais comparer différents festivals dits « transformationnels » afin d'en extraire des structures rituelles communes. L'expression « festivals transformationnels » circule depuis plus d'une décennie dans le lexique des participants. L'expression a toutefois été largement diffusée par Jeet Kei Leung, vidéaste documentariste et acteur de cette scène, à travers son documentaire en plusieurs épisodes *The Bloom. A Journey through Transformational Festivals* (2013)[3]. Il y identifie plusieurs éléments constitutifs de ces festivals, dont un point central : la « co-création d'une réalité immersive à l'initiative des participants » (*Co-Creation of an Immersive, Participant-Driven Reality*).

Plus précisément, mon projet de recherche initial consistait en une étude comparative entre Burning Man, souvent considéré comme le prototype de ces festivals, et d'autres festivals transformationnels auxquels j'avais participé : Lightning in a Bottle 2015, 2016, Enchanted Forest 2015 et Lucidity 2017 (Californie), Envision 2016 (Costa Rica), Ozora 2014 (Hongrie) et Boom 2012 (Portugal). Allant à Burning Man depuis 2009 sous des formes de participation variées, je souhaitais étudier la variabilité de l'articulation, dans une perspective comparative avec ces autres festivals, de trois dimensions particulièrement saillantes que j'avais repérées à Burning Man : la création d'un « espace-autre », à la fois spatial et symbolique, une sollicitation sensible exacerbée, et une intensité participative propre aux expériences extraordinaires.

Cependant, cette perspective comparative recouvrant une pluralité de registres, jugée difficile à réaliser par mon directeur de thèse Michael Houseman, a été remise en question au profit d'une ethnographie plus approfondie centrée sur un seul site et sur un plus long terme. Mon projet a alors traversé une période de redéfinition, aboutissant à l'idée de comparer les pratiques des participants *burners* et celles des membres du Department of Public Works (DPW), les travailleurs de Burning Man, afin d'identifier d'éventuelles régularités dans leurs comportements respectifs rituels et sociaux.

Entre février 2016 et juin 2017, en parallèle de ma thèse, j'ai participé comme assistante de recherche au Burning Progeny Project, dirigé par le professeur François Gauthier et le docteur Graham St. John, à l'Université de Fribourg, dans le cadre d'un projet financé par le Fonds national suisse de la recherche scientifique. Ce projet visait à étudier la propagation du mouvement Burning Man en Europe. À ce moment-là, sa croissance rapide à travers 65

[3] La bande annonce, visuellement très attractive, de la version augmentée de *The Bloom. A Journey through Transformational Festivals* (2019) est accessible ici : https://www.youtube.com/watch?v=vGNvg3-IQVI&t=41s.

événements régionaux européens, les *Regional Burns*, organisés par des communautés locales dans la continuité des « 10 principes de Burning Man », faisait de Burning Man un phénomène transnational en expansion rapide. Environ 250 représentants officiels, *Regional Contacts* et *Community Leaders* reconnus par Burning Man Org, étaient alors répartis dans 31 pays[4]. Ce travail m'a permis de réaliser de nombreux terrains ethnographiques, notamment en France, en Suisse, en Espagne et aux Pays-Bas, ainsi que de participer à des conférences internationales de *burners*, comme le European Leadership Summit (ELS) en Europe et la Global Leadership Conference (GLC) aux États-Unis. Ces dynamiques se poursuivent aujourd'hui, avec un développement continu du réseau, *Regional Network*, et une structuration toujours plus élaborée des communautés locales.

J'ai ainsi approfondi ma compréhension des modes de gouvernance de Burning Man à l'international. Cela m'a également permis d'observer son fonctionnement organisationnel interne, très régulé et hiérarchisé, ainsi que certaines tensions relationnelles, notamment aux Pays-Bas, entre la gestion centralisée de Burning Man Project et son appropriation locale par des groupes de *burners* bénévoles déjà présents *in situ* (Muguet, 2017a).

À la suite de cet investissement pluriel sur le terrain, en Europe comme aux États-Unis, je me suis interrogée sur la pluralité des statuts adoptés par l'ethnographe – participante, employée, bénévole ou représentante d'une communauté – ainsi que sur les questionnements éthiques qui en découlent entre engagement, délégation, représentation de l'ethnographe, membre d'une communauté (Muguet, 2017b). Aucune de mes données ethnographiques issues du *Burning Progeny Project* n'a été exploitée dans le cadre de cette thèse, mais elles ont contribué de manière significative à approfondir ma connaissance d'ensemble de Burning Man.

Dans la perspective, dont les contours étaient encore flous à l'époque, d'une comparaison entre les pratiques des participants *burners* et les pratiques des membres du DPW, et aussi par envie de vivre une expérience supplémentaire, j'ai intégré en 2016 la communauté ouvrière du Department of Public Works (DPW). L'objectif était de participer à la construction puis à la déconstruction de la ville de Burning Man, pendant près de trois mois. Cette année-là, j'ai cumulé beaucoup de données de terrain sans savoir encore comment j'allais restituer cette expérience, ni si ces matériaux seraient pleinement exploités. Après y être retournée en 2017 et au regard des données ethnographiques conséquentes recueillies, Michael Houseman m'a encouragée à axer ma thèse exclusivement sur une étude approfondie de la communauté DPW. Il m'a conseillé de ne traiter la ritualité *burner* que comme un contrepoint de la ritualité DPW, et non plus dans une perspective comparative, comme je l'envisageais initialement. Cette réorientation fut assez difficile à accepter, mais je suis repartie sur le terrain en 2018 pour participer au DPW avec la conviction que cette nouvelle focale pouvait être pertinente. J'y suis retournée aussi, tout simplement, par envie de revoir les membres du DPW, parce qu'après deux saisons passées à leurs côtés, cette communauté était devenue pour moi un cercle d'amis proches.

Ces interrogations concernant la délimitation de ma recherche se sont également articulées à des questions sur mon éventuel apport en tant que chercheuse. Le modèle classique d'un ethnologue, menant des recherches sur un terrain distinctif, et qui produit du savoir dont

[4] Un petit film que j'ai réalisé permet de mieux saisir l'évolution historique de Burning Man et sa propagation à l'international : https://youtu.be/_krTxHY3uoQ.

il aurait l'exclusivité, ne s'applique pas du tout dans le cas de Burning Man. En effet, il existe une multitude de chercheurs appartenant à des disciplines différentes et travaillant sur ce même objet empirique. Il existe même une liste de diffusion, *Burning Nerds*, qui regroupe tous ces chercheurs. Cet état des choses s'est avéré être à la fois très stimulant et une source de difficultés. Enrichissante, car elle offre la possibilité d'un dialogue permanent et d'une mise en perspective mutuelle des approches ; mais aussi complexe, car elle questionne la place du chercheur au sein d'un champ déjà extrêmement partagé. Lorsque la localisation spatiale ne fait plus l'exclusivité du travail de terrain, cette exclusivité se déplace vers l'approche même que le chercheur adopte face à son objet empirique. Ainsi, me dire « spécialiste de Burning Man » est à la fois juste et insuffisant : c'est vrai, mais c'est aussi le cas de bien d'autres chercheurs. En d'autres termes, ce qui m'importait tout particulièrement dans les premières années de la recherche, ce n'était pas de posséder un terrain, mais d'y entrer avec une approche spécifique, un angle d'analyse propre, afin de contribuer à enrichir collectivement la recherche sur cet objet partagé.

Signalons enfin que cette thèse rend compte d'une ethnographie pré-Covid, menée entre 2016 et 2018, avant l'annulation des éditions 2020 et 2021 de Burning Man. Toutefois, à ma connaissance, le cycle rituel de la saison du DPW est toujours organisé, de manière générale, selon le même calendrier que celui présenté dans ce manuscrit. Cette thèse, bien que datée, reste donc très informative.

Questionnements méthodologiques et éthiques

Les réorientations successives de mon projet de thèse ont suscité de nombreux questionnements méthodologiques et m'ont conduite à reformuler plusieurs de mes interrogations de recherche fondamentales. Après avoir abandonné la perspective d'une analyse multi-sites et, par là même, toutes mes données élaborées dans d'autres « festivals transformationnels », le caractère éphémère et éminemment festif de Burning Man, bien qu'il soit uni-situé, a quand même soulevé une série de difficultés. En effet, je n'étudie pas une communauté stable dans sa quotidienneté, mais un ensemble de personnes qui se rassemblent volontairement dans un espace-temps délimité pour vivre une expérience radicalement différente de celle de leur monde ordinaire. Comment, dès lors, mener une étude ethnographique dans une ville éphémère comme Burning Man ? Fallait-il suivre les trajectoires de vie des participants avant, pendant ou après l'événement ? Ou bien analyser, ce qui assure la continuité identitaire de Burning Man en dehors du temps de l'événement lui-même ? Plus encore, malgré les invariants qui structurent la forme de l'événement, il ne s'agit jamais exactement de la même ville, ni des mêmes habitants d'une année à l'autre. Comment confronter ces données fragmentées dans le temps sans perdre la cohérence du tout ?

Ces questions rejoignent celles qui se posent plus largement dans l'ethnographie de la fête, comme l'explique Laurent Sébastien Fournier dans « Une ethnographie de la fête est-elle possible ? » :

> « L'ethnographe qui observe la fête est pris dans une alternative difficile : il peut choisir d'étudier les fêtes au pluriel, ou au contraire privilégier une étude de la fête au singulier. Dans le premier cas, il court le risque de perdre de vue ce qui fait l'unité de la fête ; dans

le second cas, il sera moins précis sur les variantes ethnographiques qui existent. » (Fournier, 2014, p. 248).

Face à ces questionnements, j'ai choisi d'adopter une approche longitudinale et unisituée, en incluant mes participations de 2016 à 2018, afin de suivre la réactivation annuelle du cycle de travail DPW de la construction à la déconstruction de la ville. Ce faisant, j'ai adopté deux types d'approches principales.

La première, en réaction contre l'impératif ethnographique d'une « observation participante » distanciée, consistait à vouloir vivre pleinement l'expérience du DPW en m'insérant dans toute sa complexité relationnelle. En d'autres termes, je visais une « participation totale » me permettant de rencontrer mon terrain et la communauté sur place par « imprégnation » (Losonczy, 2004, p. 97[5]). Cela m'a permis de saisir tous les rouages de l'identité de groupe DPW extrêmement complexe. Ce type de posture *in situ* est favorisé par le milieu festivalier, avec ses rythmes intenses, de jour comme de nuit, sans véritable pause. On peut être pris dans des situations et relations très accaparantes et manquer de temps notamment pour dormir donc encore plus pour écrire des notes. Si j'ai pu en prendre un nombre considérable, c'est en les dictant quotidiennement dans mon dictaphone à partir de griffonnements effectués sur un tout petit carnet de terrain, glissé dans ma poche. Devant l'intensité de la participation requise, et mon enthousiasme à être là, ma posture d'ethnographe n'était probablement pas directement visible. Si les personnes qui m'étaient proches connaissaient mes ambitions anthropologiques, la plupart des membres du DPW me considéraient, je suppose, comme un membre ordinaire et nouveau de la communauté, ce qui, au fond, me convenait très bien.

En même temps, afin de remédier à cette expérience de « participation totale », j'ai commencé à récolter des entretiens, dans le but de restituer une pluralité de regards et de destituer mon regard égocentré tout en prenant de la distance avec mon expérience pleinement vécue. Le recueil des entretiens, annoncé officiellement lors d'un DPW *Morning Meeting*[6] et mené sur la base du volontariat, m'a rapidement donné l'idée de scinder le projet d'entretiens du reste de la thèse. Il m'est apparu dès les premiers entretiens que leurs récits de vie méritaient bien davantage que d'être cités anonymement et partiellement dans une thèse d'anthropologie. En effet, la richesse et la densité des récits recueillis justifiaient un traitement spécifique, afin d'en conserver les propos intacts dans un projet autonome. D'un autre côté, j'ai choisi de ne

[5] Anne-Marie Losonczy définit ce qu'elle entend par imprégnation sur le terrain :
« C'est donc par l'emboîtement interactionnel des gloses informelles, des conduites gestuelles, des mimiques, des interjections, des mots d'esprit, que peut se dévoiler à l'observateur la cohérence sous-jacente du monde social. […] Ce mode d'être culturel centré sur le performatif commande […] que l'ethnographe engage son corps, ses sens et ses gestes dans la pratique des savoirs observés, qu'il se laisse affecter, qu'il se laisse prendre dans son habitus non verbal par l'apprentissage des pratiques et des savoir-faire de ceux qu'il observe. […] Le co-savoir qui émerge de ce dialogue possède un ancrage corporel fondé sur un apprentissage diffus par essais et erreurs, […] faisant intimement partie de la réalité ethnographique : l'écho et l'empreinte émotionnelle, parfois puissants, de ce qui est observé chez l'observateur. » (Losonczy, 2004, p. 97).

[6] Malgré la brièveté de l'annonce, sans doute moins d'une minute, il m'a fallu un certain courage pour présenter, de manière totalement décontractée, en 2016, depuis la petite estrade face aux quelque cinq cents membres du DPW rassemblés comme chaque matin, ce projet de récoltes d'entretiens dont l'idée m'était venue de manière assez spontanée.

garder pour la thèse que des extraits d'entretiens interprétés[7], replacés dans ma perspective de rédaction et rendus pour certains anonymes[8].

Mon approche s'est ainsi progressivement recentrée sur la parole des membres du DPW, à travers leurs expériences et leurs représentations du travail, de la communauté et des dispositifs ritualisés qui jalonnent la saison. Chaque département du DPW s'est révélé porteur d'une histoire propre et chaque membre, d'une biographie singulière. Cette diversité m'a conduite à multiplier les entretiens pour atteindre une représentativité minimale de l'ensemble des départements. Ce travail s'est prolongé sur plusieurs années. Entre 2016 et 2018, j'ai enregistré une centaine d'entretiens, d'une heure environ chacun, dont la transcription, la traduction et la mise en page graphique se sont étalées sur près de six à huit ans. Loin de l'enthousiasme du premier enregistrement, le processus s'est avéré extrêmement fastidieux et d'une grande complexité : il a fallu transcrire les entretiens, les éditer en anglais, écouter et réécouter les enregistrements puis sélectionner les passages pertinents pour une première version à envoyer aux interviewés pour révision. Le tout constitue environ 500 pages de texte. Heureusement, j'ai pu bénéficier de l'aide de Laurel Teal, native américaine et alors étudiante en histoire, pour l'édition des entretiens.

Face à l'aspect très textuel, et donc peu attractif visuellement, des entretiens, j'ai obtenu au départ très peu de réponses à mes demandes de révision auprès des interviewés. Cette étape de relecture et d'approbation, pourtant indispensable à toute diffusion publique des entretiens, m'a conduite à changer de stratégie. J'ai alors entrepris un long travail de conception graphique du DPW Story Book (dpwstorybook.com), combinant photographies et extraits d'entretiens, réalisé à l'aide du logiciel Adobe InDesign. Cette version, bien plus visuelle, a rencontré un accueil nettement plus favorable et m'a permis d'effectuer de nombreux allers-retours d'édition en suivant les remarques des interviewés.

Plus que tout, je souhaitais que ce *Story Book*, composé d'une centaine d'entretiens auprès de membres issus de différents départements DPW, restitue sans artifice théorique ou interprétatif les paroles mêmes de celles et de ceux qui construisent la ville, tout en constituant un véritable document d'archives pour la communauté elle-même. C'est aussi une manière pour moi d'exprimer plus justement ma gratitude et ma reconnaissance envers eux. Il est accessible indépendamment de la thèse.

Enfin, à travers la récolte de ces entretiens, et tout simplement par le fait de travailler et vivre au sein de la communauté DPW, j'ai pu saisir certaines tensions relationnelles liées à la hiérarchisation du système organisationnel du DPW. Ce qu'explique Christian Ghasarian qui a notamment travaillé dans un contexte ouvrier :

---

[7] Je parle d'extraits « interprétés » car tout propos extrait de son contexte originaire fait l'objet d'une élaboration, ce qu'explique Christian Ghasarian :

> « N'ayant pas d'accès direct à l'expérience de l'autre, l'enquêteur doit travailler avec des représentations ambiguës de cette expérience (propos, textes, interactions, interprétations). Son savoir n'est pas une copie des réalités existant objectivement à l'état brut, mais un savoir qui façonne une (ou des) version(s) de la réalité. Les narrations étant des représentations qui ne parlent pas d'elles-mêmes, l'interprétation est inévitable. S'il n'invente pas les faits comme l'écrivain, l'anthropologue ne peut toutefois prétendre dévoiler l'essence d'une culture. Il peut tout au plus présenter des vérités partielles – et partiales – sur celle-ci. » (Ghasarian, 2004, p. 13).

[8] Les extraits des entretiens qui figurent dans la thèse ont été systématiquement traduits de l'anglais au français à l'exception des rares entretiens réalisés en français.

> « L'ethnologue en bleu de travail peut néanmoins comprendre de l'intérieur les modalités de la socialisation ouvrière et le système de résistance qui se met en place face aux supérieurs hiérarchiques. Se posent alors de nombreux dilemmes éthiques, car ses recherches peuvent avoir un impact sur les personnes étudiées et sur l'entreprise en général. La possibilité d'éventuelles retombées négatives de son travail n'est pas une nouveauté pour l'ethnologue, qui, par réflexe déontologique, garde un certain nombre de données "hors-texte" » (Ghasarian, 2004, p. 27).

Ainsi, pour défendre la position de certains travailleurs, j'aurais souhaité rendre compte de leurs désaccords envers la hiérarchie, voire d'initiatives juridiques en matière de droit du travail, sans pour autant rendre publique l'identité des personnes concernées. Cela s'est cependant révélé difficile autant pour protéger les travailleurs en question, que pour me protéger moi-même d'une éventuelle censure, et j'ai donc préféré faire preuve de réserve en conservant volontairement certaines données « hors-texte ».

Enfin, j'ajoute que bien que m'intéressant à des sociétés occidentales avec lesquelles je partage un paysage culturel commun, étant caucasienne franco-américaine, je n'étais néanmoins pas, de prime abord, en accordage complet avec l'acculturation propre au DPW. Peut-être en raison de ma personnalité typiquement française, la manière de communiquer caractéristique du DPW m'a demandé un effort de lecture durant la première année. C'est d'ailleurs probablement pour cette raison que j'accorde une place importante, dans la thèse, au rôle de la communication et de la métacommunication dans la construction de l'identité de groupe du DPW.

Paysage universitaire et état de la recherche

Toutes disciplines confondues, la production universitaire sur Burning Man est aujourd'hui considérable. Plusieurs centaines de chercheurs à travers le monde ont consacré des articles, des thèses ou des projets parfois partiels à Burning Man dans des domaines aussi variés que l'art, le théâtre, la performance, l'architecture, la sociologie, l'anthropologie, l'économie, l'écologie ou les études environnementales. Je me borne ici à mentionner les travaux universitaires majeurs des pionniers aux plus récents qui impliquent à minima un ouvrage ou plusieurs chapitres d'ouvrage, afin de situer mon propre travail dans ce paysage universitaire.

After Burn : Reflections on Burning Man, dirigé par Lee Gilmore et Mark Van Proyen (Gilmore & Van Proyen, 2005), est le premier ouvrage universitaire consacré à Burning Man dont l'approche est pluridisciplinaire, puisant dans l'anthropologie, la sociologie, l'économie et la science des religions. Certains des auteurs de cet ouvrage pionnier deviendront ensuite des références majeures pour la recherche sur Burning Man en publiant des ouvrages à part entière, ouvrant ainsi la voie à des pans de recherche spécifiques. Parmi les contributions de cet ouvrage pionnier, certaines se distinguent particulièrement par leur impact dans le champ des sciences sociales. À commencer par Sarah Pike, qui propose le texte « No Novenas for the Dead : Ritual Action and Communal Memory at the Temple of Tears », consacré au Temple de David Best installé à Burning Man en 2001, qu'elle analyse comme un espace de deuil inédit. En effet, habituellement relégué à la sphère privée dans les sociétés occidentales, le deuil fait ici, au Temple, l'objet d'une expression publique. Elle prolongera cette réflexion par la suite (Pike, 2010, dans The Varieties of Ritual Experience, p. 291-304). Lee Gilmore publiera son propre

ouvrage en 2010, *Theater in a Crowded Fire : Ritual and Spirituality at Burning Man*, où elle analyse Burning Man sous l'angle du rituel, en mobilisant le prisme analytique de Victor Turner[9].

Katherine Chen, quant à elle, sous le prisme de la sociologie des organisations, prolonge ses travaux présentés dans *After Burn: Reflections on Burning Man* en publiant un ouvrage monographique, *Enabling Creative Chaos: The Organization Behind the Burning Man Event* (University of Chicago Press, 2009), consacré aux modes de gouvernance pluriels au sein de la Burning Man Organization, du très hiérarchisé au coopératif. Robert V. Kozinets, dont l'article « Welcome to the Black Rock Café » figure également dans *After Burn: Reflections on Burning Man*, développe une réflexion critique sur l'économie du festival. Il avait déjà publié en 2002 « Can Consumers Escape the Market? Emancipatory Illuminations from Burning Man » (*Journal of Consumer Research*), dans lequel il montre que si Burning Man met en avant une vitrine d'anti-consommation, il ne se situe pas pour autant en dehors des logiques capitalistes.

Outre les auteurs de cet ouvrage pionnier, mentionnons Rachel Bowditch, qui publie en 2010 *On the Edge of Utopia : Performance and Ritual at Burning Man* (University of Chicago Press), où elle analyse le festival sous l'angle de la performance et du rituel. Enfin, Graham St John (2009, 2017), s'est intéressé initialement à Burning Man par le biais de la culture de la musique électronique (EDM), qu'il inscrit dans une continuité avec les *rave cultures*.

Plus récemment, les chercheurs ont élargi le champ de recherche à la propagation internationale du modèle Burning Man, notamment en Europe, en s'intéressant aux événements locaux (*regional burns*), dont le Burning Progeny Project, dirigé par François Gauthier et Graham St John, a proposé une étude partielle. Enfin, dans un champ plus récent, Jukka-Pekka Heikkilä développe, depuis 2018, le projet Burning Stories science-art collective, à l'interface entre recherche et création artistique, autour des interactions entre humains et intelligence artificielle.

Plus largement, Amanda J. Lucia (2020), dans *White Utopias: The Religious Exoticism of Transformational Festivals*, analyse plusieurs festivals transformationnels, dont Burning Man, à travers le rôle du yoga dans les spiritualités *spiritual but not religious* (SBNR) et les formes d'exotisme religieux qui traversent ces communautés majoritairement blanches.

Soulignons également le travail remarquable de l'équipe de sociologues Burning Man Census qui, depuis 2005, mène annuellement une enquête socio-démographique conséquente composée d'une trentaine de questions auprès des *burners* volontaires[10]. Chaque année, entre 5 et 10 % de la population de Black Rock City contribue à la constitution d'un ensemble de données très variées, ensuite comparées à celles des années précédentes. Par exemple, en 2017, la majorité des *burners* avaient un âge moyen d'environ 35 ans, étaient titulaires d'un diplôme universitaire (niveau licence), déclaraient des revenus annuels élevés, d'environ 92 000 € (100 000 $ et plus) et participaient avec un fort sentiment d'appartenance à un groupe.

Si ces travaux ont largement contribué à explorer Burning Man sous des angles pionniers et complémentaires, aucun ne s'est véritablement intéressé aux travailleurs de

[9] Ma petite contribution à l'analyse du Temple, dans le chapitre 4 de cette thèse, s'inscrit ainsi dans ce champ de recherche ouvert par les travaux pionniers sur le rituel et le deuil à Burning Man, portés notamment par Sarah Pike (2005, 2010) et Lee Gilmore (2010).

[10] Les archives annuelles de Burning Man Census Team sont consultables ici : https://burningman.org/about/history/brc-history/census-data/

Burning Man eux-mêmes. Mon approche se distingue ainsi par son ancrage ethnographique au sein du Department of Public Works (DPW), qui est un groupe à la fois marginal et central pour Burning Man.

Mon ethnographie porte sur l'ensemble du cycle de travail DPW, du début à la fin de la saison, tout en analysant les dispositifs plus ou moins ritualisés qui structurent le cycle et les dynamiques relationnelles qui en découlent. Ma recherche se situe à la croisée d'une anthropologie des communautés et des ritualités contemporaines. À l'exception du livre à portée historique *Built to Burn* de Tony Perez (2020), acteur pionnier du DPW, connu sous le nom de Coyote et dont je cite largement l'entretien dans ma thèse, aucun ouvrage ni travail universitaire conséquent, à ma connaissance, ne porte exclusivement sur ce collectif. *Built to Burn,* écrit dans un style vivant et narratif, restitue la mémoire du DPW à travers ses premières années, marquées par des conditions de vie très difficiles. C'est une source extrêmement riche et directe sur l'histoire vécue du DPW.

L'ouvrage universitaire de Carolyn L. White, *The Archaeology of Burning Man : The Rise and Fall of Black Rock City* (2020), très intéressant sur le plan archéologique, présente une similitude avec ma démarche, notamment dans sa présentation chronologique de la construction et de la déconstruction de la ville. Carolyn L. White s'intéresse à la manière dont les infrastructures urbaines, publiques, privées et intermédiaires, coexistent au sein de Black Rock City. Son chapitre 3, *The Rise of the City*, détaille la transformation de la ville d'un « espace fluide vers un espace quadrillé » (White, 2020, loc. 91, traduit de l'anglais). Les différents départements du DPW dans leurs fonctions logistiques y sont décrits, ainsi que des éléments essentiels de délimitation spatiale tels que la pose de la clôture. Enfin, la dernière partie de son chapitre 8, *The Fall of the City*, retrace le processus de nettoyage du site (*Playa Restoration*) et mentionne directement le travail du DPW. Si mon travail mobilise ces mêmes éléments descriptifs comme constitutifs d'une appropriation identitaire de l'espace, il ne s'y limite pas, puisqu'il s'intéresse davantage au vécu quotidien et aux relations produites par ces dynamiques spatiales.

D'autres ouvrages, à portée historique ou journalistique, évoquent les racines culturelles et l'évolution de Burning Man, tels que *This Is Burning Man : The Rise of a New American Underground* (Doherty, 2004). L'héritage de la Cacophony Society est restitué dans *Tales of the San Francisco Cacophony Society* (Galbraith, Law & Evans, 2013) et constitue une source notable pour mon premier chapitre, en me permettant d'éclairer les racines culturelles du DPW. Enfin, *Playa Dust: Collected Stories from Burning Man* (Krukowski, 2014) propose des témoignages directs particulièrement informatifs d'acteurs pionniers comme Jerry James ou Stewart Harvey (frère de Larry Harvey). Ces ouvrages, entre autres, m'ont permis de retracer la genèse de Burning Man et du Department of Public Works dans le chapitre 1 consacré aux racines historiques. Si ces travaux, par ailleurs très riches, évoquent les débuts de Burning Man et du DPW, aucun n'établit explicitement une continuité entre la Cacophony Society et le DPW, ni entre Desert Siteworks (événement artistique organisé de 1992 à 1994, connexe à Burning Man) et Burning Man. Mon travail propose ainsi un éclairage nouveau sur une histoire en grande partie méconnue.

Je me permets également de faire mention de certains travaux qui ont offert un cadre analytique à ma recherche, et me permettent à présent de situer mon objet de recherche, Burning Man, dans un paysage universitaire beaucoup plus large. Parmi les références pionnières, les

textes de Hakim Bey (1991) et de Michel Maffesoli (1999) ont été des références importantes pour moi pour penser à la fois les espaces temporairement autonomes et les dynamiques communautaires. Parmi les travaux plus récents je tiens également à mentionner ceux de Laurent Sébastien Fournier sur l'anthropologie de la fête et de la modernité (Fournier, 2005, 2017, 2021), et ceux de Christian Ghasarian, dont les recherches m'ont accompagnée tout au long de la thèse, notamment à travers ses ouvrages sur un collectif ouvrier (2001), sur la réflexivité ethnographique (dir., 2004) et sur l'usage des plantes psychotropes (dir. avec S. Baud, 2010). Enfin, les travaux de Sutcliffe et Marion Bowman (2000)[11] ont constitué pour moi un point de référence majeur sur le New Age.

Parmi les recherches francophones récentes, mentionnons également le travail de Lionel Obadia, socio-anthropologue des religions, sur les recompositions contemporaines du croire et sur « la marchandisation de Dieu » en Occident (Obadia, 2013), celui de Michel Lallement, sociologue du travail, sur les communautés *makers* et leurs logiques de coopération et d'espaces de création partagés (2015), ainsi que celui de Maïté Boullosa-Joly, anthropologue, sur les dynamiques communautaires et les collectifs alternatifs en France (Boullosa, 2021). Les travaux en anthropologie de Corentin Charbonnier (2015) sur le festival métal Hellfest et de Katri Ratia (2023) sur les rassemblements des Rainbow Gatherings m'ont également apporté une perspective comparative intéressante sur les formes relationnelles et rituelles dans des contextes alternatifs. Enfin, Marie-Véronique Amella propose une analyse d'une forme de « patrimonialisation de soi » dans les spiritualités New Age, ainsi que des recompositions du religieux à l'œuvre dans les pratiques de guérison et de développement personnel (Amella, 2021).

L'argument de la thèse

Cette thèse porte sur les travailleurs, ouvriers de Burning Man : le Department of Public Works (DPW). Le déroulé de la thèse tentera de montrer comment ce groupe façonne son identité collective à travers l'articulation du travail et de la fête, tout au long d'un cycle saisonnier, extrêmement dense et intense, répété annuellement, selon le même calendrier. Ce cycle commence avec la construction de la ville de Burning Man sur un terrain vierge, une étendue plane et désertique et s'achève avec sa déconstruction complète, jusqu'à l'effacement de toute trace de son existence. Cette saison peut être considérée comme un cycle rituel, cadré par des dispositifs d'ouverture et de fermeture. Le schéma tripartite proposé par Van Gennep (1909), reformulé par Turner (1969), sied tout particulièrement à la lecture du cycle de travail DPW. Bien que simplificateurs, ces outils conceptuels permettent de donner un cadre au déroulé de l'argument de la thèse et d'éclairer la fonction de certains moments-clés : l'ouverture du cycle comme séparation d'avec le monde ordinaire, et la clôture comme réintégration progressive dans celui-ci. Se greffe à ce cycle une dynamique d'appropriation de l'espace que l'on peut qualifier d'« existentielle »[12], en reprenant les termes de Ripoll et Veschambre (2005) mais aussi d'un mouvement de désappropriation.

[11] J'ai eu l'occasion de rencontrer Marion Bowman lors du congrès du Ritual Year SIEF Working Group, en janvier 2016 à Findhorn, en Écosse, ce qui fut particulièrement inspirant.

[12] Fabrice Ripoll et Vincent Veschambre (2005) appellent « appropriation existentielle » : « [le] sentiment de se sentir à sa place, voire chez soi quelque part. Ce sentiment d'appropriation se transforme alors en sentiment

L'ouverture du cycle débute par un acte fondateur : planter collectivement le premier piquet à l'endroit où sera érigé le Man, l'effigie de bois emblématique de Burning Man. Cet acte inaugural constitue la première marque territoriale du DPW sur la *playa*, terme qui désigne l'espace du désert de Black Rock sur lequel a lieu Burning Man. Dans sa dimension vécue, ce moment ouvre le cycle dans le calendrier DPW pour une partie seulement des membres, environ un tiers de l'effectif total. Peu après, un autre événement, rassemblant davantage de membres, environ les deux tiers de l'effectif, constitue un second rituel d'ouverture. Il s'agit de poser une clôture en plastique autour du périmètre de la future ville de Black Rock City, matérialisant concrètement un « dedans » et un « dehors ». Enfin, un troisième moment d'ouverture du cycle ne concerne que les tout nouveaux membres du DPW. Il débute plus tard, lors d'une réunion générale de bienvenue, à leur arrivée directement sur la *playa*.

Après ce marquage, puis cette délimitation de la ville, s'ouvre une période de vie collective sur la *playa*, jalonnée d'une série de dispositifs communs plus ou moins ritualisés qui structurent le rythme des activités de travail et de construction du groupe. C'est sur cette période centrale que porte principalement la thèse.

Enfin, la fermeture du cycle s'opère, pour la majorité des membres du DPW, à travers une fête du « dernier repas » partagée sur la *playa*, où chacun s'apprête de manière élégante, comme jamais il ne l'a été au cours de la saison. Pour le tiers des membres qui restent jusqu'à la toute fin, c'est-à-dire pour le travail de nettoyage du site qui suit cette fête, une autre forme de fermeture de cycle intervient avec la cérémonie de désinstallation du dernier piquet, resté symboliquement planté sur la *playa*. Ce geste final annonce la dissolution du collectif et le retour du désert à son état initial, vierge.

Le cycle rituel du DPW se structure ainsi autour de deux grands rituels d'ouverture (le premier piquet et la pose de la clôture) et deux grands rituels de fermeture (le dernier repas sur la *playa*, puis, plus tard, la désinstallation du dernier piquet). Selon leur date d'arrivée et de départ, les membres du DPW vivent donc des cycles différents. Certains sont présents du premier piquet à la désinstallation du dernier, d'autres du premier piquet au dernier repas, d'autres encore de la pose de la clôture à la désinstallation du dernier piquet ; d'autres sont présents de la pose de la clôture au dernier repas ; d'autres enfin participent de la réunion de bienvenue des nouveaux jusqu'au dernier repas ou à la désinstallation du dernier piquet.

À l'intérieur de ce cycle cadré par des rituels d'ouverture et de fermeture se déroule une vie communautaire où s'articulent travail et fête. Ce rythme de vie est jalonné par des moments forts que je qualifierai de dispositifs, et plus particulièrement, de dispositifs plus ou moins ritualisés. J'utilise le terme de dispositif au sens d'Agamben (2014, p.31[13]) afin de mettre la focale analytique sur la configuration des relations entre différents éléments dans une situation ethnographique donnée. Toutefois, pour qu'un dispositif puisse être considéré comme plus ou

d'appartenance. Le rapport aux lieux est vécu comme réciproque : un lieu est à nous parce qu'on est à lui, il fait partie de nous parce que nous faisons partie de lui » (p.5-6). Je reviendrai sur cette dynamique d'appropriation au début du Chapitre 2.

[13] Agamben explique : « J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants » (Agamben, 2014, p. 31). Agamben s'appuie sur la manière dont Foucault refuse d'appréhender les éléments du monde comme des entités figées dans des concepts, privilégiant au contraire une lecture en termes d'ensembles mouvants de dynamiques relationnelles (Foucault, *Dits et écrits*, vol. III, p. 299, cité dans Agamben, 2014, p. 8-9).

moins rituel, il doit mettre en forme des relations particulières qui s'éloignent, d'une certaine manière, des relations ordinaires pour devenir des relations spéciales. Comme l'explique Michael Houseman, qui s'intéresse aux logiques même des relations rituelles :

> « L'idée de base est que les activités rituelles sont utilement appréhendables comme un réseau de relations. Mais c'est le cas de tout : quand on va à un cours, au cinéma, etc. Du coup, il faut qu'il y ait quelque chose de propre à ces relations-là, des relations rituelles, qui fait qu'elles ne sont pas facilement réductibles à des relations quotidiennes, ordinaires » (Houseman, dans Gobin & Vanhoenacker, 2016, p. 11).

C'est dans cette perspective de lecture relationnelle de l'approche rituelle que je situerai l'argument de ma thèse.

Deux axes d'analyse principaux

L'étude de ces dispositifs plus ou moins rituels et leur comparaison au fil de la saison, c'est-à-dire l'observation des variations dans les dynamiques relationnelles, font apparaître deux axes d'analyse majeurs. Le premier concerne la dynamique d'appropriation et de désappropriation collective du lieu, à laquelle se couple l'expression d'une certaine violence[14] et d'une prise de risque. Le second axe porte sur la manière dont ces dynamiques relationnelles façonnent l'identité du groupe.

Présentons d'abord le premier axe. Le cycle de la saison se compose d'une alternance d'appropriation et de désappropriation progressive de la *playa*, couplée à une intensité croissante puis décroissante de la violence articulée à de la prise de risque. Des performances plus ou moins ritualisées viennent marquer, à chaque moment du calendrier, une phase particulière de cette dynamique collective. Inévitablement, l'ouverture correspond à une appropriation du territoire, tandis que la clôture en marque la désappropriation. À l'intérieur même de ce cycle général, une autre dynamique, plus courte mais inversée, s'intercale : la désappropriation temporaire de la *playa* provoquée par l'arrivée massive des *burners*, suivie d'une réappropriation brutale et directe du lieu à leur départ.

À cette oscillation, se greffe une expressivité violente à chaque fois spécifique, qui suit le mouvement de deux vagues qui atteignent des pics d'intensité : crescendo (au cours de la période de construction), decrescendo (avant la semaine de Burning Man), crescendo (après Burning Man), puis decrescendo, jusqu'à atteindre une phase dépressive finale. Le niveau d'expression de la violence au sein de la communauté DPW est ainsi étroitement articulé aux différentes phases du calendrier de l'événement et à la cohabitation, ou non, avec les *burners*.

Autrement dit, cette expressivité violente, qui se manifeste à travers certains dispositifs, traduit en filigrane le degré de partage du territoire, entre exclusivité et, au contraire, revendication d'une identité de groupe qui se sent menacée. Cette expressivité ne constitue pas seulement un exutoire : elle participe pleinement à la structuration de la temporalité collective

[14] J'entends par « violence » non pas des formes d'agression interpersonnelle dirigée entre les membres, mais une forme d'expressivité physique collective, faite d'agitation, de débordement et d'intensité, qui se manifeste dans des manières d'être et d'agir sur l'environnement matériel (par exemple casser des objets, adopter des postures corporelles engagées). Cette violence relève ainsi plus d'une expression de groupe que de relations interpersonnelles entre membres. Les différentes formes d'expressivité violente seront analysées plus finement au cours des chapitres à travers l'étude spécifique de chaque dispositif ritualisé.

du DPW, dense, ramassée et rythmée par l'alternance entre des périodes de travail très difficiles et des dispositifs ritualisés à caractère festif. Il ne s'agit pas d'une violence gratuite, mais d'une violence chaque fois située, qui s'exprime selon des modalités variées : jeu, démonstration de force collective ou satire carnavalesque.

Durant la période de construction, une forme de violence collective s'exprime surtout comme une démonstration interne au groupe d'énergie physique et d'endurance à toutes épreuves. Elle participe à l'appropriation du territoire et à la construction d'une identité de groupe marquée par une certaine féralité, entendue comme une manière d'être désinhibée des conventions sociales urbaines habituelles, dans un milieu désertique et hostile où le corps est rapidement « usé ».

Puis, au cœur de la semaine de Burning Man, la cohabitation imposée avec les *burners* transforme l'expression de cette violence en agressivité verbale, qui s'exprime envers eux de manière provocante et concrète.

Enfin, la phase de déconstruction s'ouvre sur une réappropriation brutale du territoire, où l'expression de la violence, ici clairement liée à la prise de risque, atteint une intensité extrême. Mais elle se déploie cette fois sur le mode du jeu, et non plus sur celui de l'endurance propre à la période de construction. Les jeux sont faits ; Burning Man a eu lieu, la ville a été construite. Il s'agit désormais de retrouver l'entre-soi temporairement perdu. Puis progressivement l'intensité retombe et toute forme d'expressivité violente se dissout dans une fatigue partagée, marquée par une solidarité accrue face aux vulnérabilités individuelles qui apparaissent peu à peu.

Présentons maintenant le deuxième axe. Il porte sur la manière dont les dynamiques relationnelles mises en œuvre par le DPW façonnent l'identité du groupe au fil de la saison, à trois niveaux imbriqués : le rapport du collectif à l'altérité, les relations entre équipes et les interactions individuelles. Ces trois registres se recomposent sans cesse pour affirmer la cohésion d'ensemble du collectif DPW, la place de chaque équipe de travail au sein du groupe, et celle de chacun en son sein. La dynamique relationnelle globale du DPW évolue progressivement en fonction de la taille du groupe, passant d'un noyau restreint à un ensemble élargi composé de l'effectif complet, avant de se refermer sur un groupe beaucoup plus réduit. Ces dynamiques relationnelles plurielles suscitent des émotions à la fois individuelles et partagées, qui participent à forger une identité collective particulièrement solide.

Le cycle s'ouvre avec un premier dispositif rituel de fondation (Golden Spike), rassemblant un groupe restreint, environ un tiers de l'effectif, composé majoritairement des membres les plus anciens, devenus managers ou salariés. La répartition spatiale autour de ce premier piquet planté sur la *playa* se fait par équipes de travail. Chacune est partiellement représentée par ses responsables, souvent les plus anciens, réunis autour d'une mémoire commune et d'un fort sentiment d'appartenance forgé dans la durée. Puis le groupe s'élargit jusqu'à environ la moitié de l'effectif. Tous coopèrent individuellement lors d'une journée de démonstration physique intense, à l'occasion de la pose de la clôture (Fence), où l'appartenance au groupe se joue dans la visibilité du travail partagé et sa pénibilité. L'arrivée du reste de l'effectif marque ensuite un basculement dans l'organisation du travail. L'ensemble du DPW est réuni, chacun à sa place au sein de son équipe. La coopération n'est plus individuelle mais intergroupe. L'identité collective s'exprime alors à travers ses sous-groupes, cellules de base de la cohésion d'ensemble, et se manifeste dans des réalisations et célébrations propres à chaque

équipe, où s'articulent différenciation interne et appartenance commune au DPW (Early Man). Au cours de la seconde phase de construction, à l'approche de la semaine de Burning Man, après une période de travail intense, les distinctions entre équipes tendent à s'effacer dans un moment d'effervescence collective (4:20 Spire). Le groupe entier se rassemble dans une forme de fusion énergétique, où la cohésion s'exprime pleinement, par la fête articulée à la violence. L'identité collective se donne alors à voir de manière intensifiée et unifiée. Enfin, un moment plus libre et ludique marque une respiration juste avant la semaine de Burning Man : la randonnée à vélo (Bologna Hole Blitz), ouverte à la participation spontanée de l'ensemble du groupe. Cette séquence reconfigure les dynamiques relationnelles d'appartenance au groupe et aux sous-groupes de manière plus souple et annonce la dispersion des membres induite par les premiers jours de Burning Man.

Le cœur du cycle, ou plutôt la suspension des activités du DPW qu'impose Burning Man lui-même, réorganise les relations internes. Cette fois, les membres du DPW s'exposent individuellement devant le groupe, en rejouant leur appartenance à travers la confrontation entre pairs et la gratification que peuvent produire les combats ritualisés du Thunderdome. Le groupe DPW, de son côté, se donne à voir à l'extérieur, de manière unifiée, aux *burners*, à travers la DPW Parade, sous la forme d'une démonstration ostensiblement agressive de cohésion et de puissance collective.

Après la semaine de Burning Man, les membres se retrouvent à nouveau dans une forme d'entre-soi qui reconfigure les relations sur un mode direct, mais plus décontracté que durant la phase de construction. La réappropriation de l'espace commun s'accompagne d'une intensification des interactions, marquées par une célébration articulée à une expressivité brute, à la fois ludique, violente et joyeuse (Kickball Party). Au cours de la phase de déconstruction, les dynamiques relationnelles se transforment progressivement : les jeux d'affirmation identitaire individuelle s'atténuent, les frontières entre départements deviennent plus floues. Cette forme de relâchement collectif accompagne le départ des deux tiers de l'effectif, autour d'un moment de regroupement collectif apaisé, où les relations se réorganisent sur un mode plus horizontal et partagé, teinté de gratitude (Last Supper).

Dans la dernière phase de nettoyage du site, qui regroupe le tiers de l'effectif restant (*Playa Restoration*), la dynamique relationnelle change encore de registre. Les appartenances collectives structurées par équipes disparaissent, laissant place à des relations plus directes, moins médiées par les rôles liés à la construction. L'exposition de soi devient plus personnelle : chacun peut se donner à voir autrement, dans une expression singulière, à la fois vulnérable et valorisée, soutenue par l'attention du groupe, notamment au cours d'un spectacle (Talent Show). La saison se clôt sur un resserrement du collectif, où les relations, désormais dégagées des enjeux de production, de performance et d'affirmation identitaire, à la fois de soi et de soi comme partie prenante du groupe, prennent la forme d'une reconnaissance mutuelle plus intime, dans un espace, la *playa*, redevenu vierge (Last T-Stake).

Enfin, le contrepoint apporté par le chapitre consacré aux pratiques des *burners* permet de mettre en évidence un autre type de dynamique relationnelle et de comportement rituel, nettement distinct de celui du DPW. Je ne peux en proposer ici qu'une vision nécessairement partielle et réductrice, tant la pluralité des formes de participation des *burners* est importante (artistes, grands camps à thème, etc.). Néanmoins, certains invariants se dégagent. Leur cycle rituel structure leur participation. Le plus souvent condensé sur une seule semaine, il organise

des relations à la fois éphémères et fortement intensifiées. Le cycle est structuré par un rituel d'ouverture à l'entrée du site, précédé d'une longue attente, qui introduit un autre registre d'être tout en restant bien ancré tout du long dans une expérience individuelle. La fermeture du cycle s'articule ensuite autour de deux moments distincts. Le brûlage du Man donne lieu à une forme d'effervescence collective, tandis que celui du Temple engage une autre qualité relationnelle, marquée par le deuil et un traitement collectif fortement chargé émotionnellement. Cette séquence se prolonge dans la sortie, dite Exodus, qui accompagne une dispersion progressive des liens et une transformation des engagements relationnels, avec un recentrage sur des préoccupations plus individuelles jusqu'au retour au monde « par défaut » (*default world*).

La structure de la thèse

La thèse se compose de six chapitres. Le chapitre 1 détaille les racines historiques et culturelles de l'objet de recherche. La suite du manuscrit suit le déroulement chronologique de la saison du Department of Public Works (DPW), de la construction de la ville jusqu'à l'effacement complet de toute trace de Burning Man. Les chapitres 2 et 3 portent sur la période de construction. Les chapitres 4 et 5 concernent la semaine de Burning Man, l'un abordé du point de vue des *burners*, l'autre du point de vue du DPW. Enfin, le chapitre 6 restitue la phase de déconstruction suivie de la phase de ramassage de tout micro-déchet sur le site.

Le chapitre 1 s'intéresse à la genèse complexe de Burning Man et l'origine historique du DPW. Son objectif est de montrer que les traits culturels distinctifs du DPW tiennent en partie d'un héritage culturel complexe. Ainsi, le chapitre resitue la naissance de Burning Man dans un contexte culturel particulièrement foisonnant du San Francisco des années 1980. Deux grands mouvements culturels coexistent alors et influenceront profondément le développement de Burning Man. L'un est la Cacophony Society, mouvement culturel alternatif à l'univers punk, anarchiste et expérimental, qui a permis à Burning Man de se développer à partir de 1990. À partir de 1992, l'autre, Desert Siteworks dirigé par William Binzen, apporte une influence différente, qui façonne la culture *burner* telle qu'on la connaît aujourd'hui, dans ses fondations esthétiques colorées, sa dimension artistique et ses explorations spirituelles, rituelles et ses références New Age. L'influence du Desert Siteworks a subordonné celle de la Cacophony qui a resurgi à la marge par le biais des travailleurs de Burning Man : le DPW. En effet, la Cacophony Society a transmis un héritage vivant de manières d'être et de faire au DPW, notamment à travers l'implication de groupes de *freak bikes* (vélos mutants customisés) issus de la scène underground américaine dans le tout premier groupe officiel du DPW en 1998. C'est cette influence qui est au fondement de l'ethos, de l'esthétique, du rapport au risque et de l'humour direct caractéristiques du DPW.

Avec le chapitre 2 commence le déroulé chronologique de la saison du DPW. Il décrit, étape par étape, l'appropriation de la *playa* par les membres du DPW au cours de laquelle alternent pendant plus de trois semaines des moments forts de célébrations collectives et des phases de travail longues et difficiles. Cette première période de travail se déploie en deux phases. La première s'effectue pendant une dizaine de jours en présence d'un groupe restreint de membres vétérans qui représentent environ un tiers de l'effectif complet du groupe. Elle commence avec le planté collectif d'un piquet à l'emplacement futur du Man (Golden Spike). Cette cérémonie réactive la mémoire collective cyclique, (ré)ancre symboliquement le groupe

sur la *playa* et réaffirme sa possession du territoire. Il s'ensuit une phase de travail méticuleuse, dont le relevé topographique (*survey*) qui trace le futur plan de Black Rock City. Une fois ce travail de marquage effectué, vient le Fence Day, la pose de la clôture de la ville de Black Rock City, qui délimite concrètement un périmètre, un dedans et un dehors. C'est une véritable épreuve physique collective, fortement cohésive, à laquelle participe à ce stade la moitié de l'effectif complet. Enfin, l'installation de la cantine centrale (*Commissary Tent*), sur le site de campement principal du DPW (*DPW Ghetto*), instaure un premier lieu central de regroupement logistique et de sociabilisation. Elle permet, dans les jours qui suivent, l'accueil de l'effectif complet du DPW.

La deuxième phase, d'environ quatorze jours, débute avec l'arrivée progressive du DPW au grand complet. Chaque membre est assigné à l'un des multiples départements du DPW (les équipes de travail). Chaque département suit un agenda de travail qui lui est propre, généralement répété d'une année à l'autre. Cette phase se caractérise donc par une réorganisation du travail et une division des tâches entre équipes. L'arrivée sur la *playa* d'un autre groupe, Gate, extérieur au DPW et chargé du contrôle des entrées dans Black Rock City, introduit alors une présence à la fois protectrice et rivale. Cette appropriation progressive du lieu, rendue possible par l'exclusivité et l'autonomie initiale du DPW sur la *playa*, façonne son identité collective et conditionne le rapport antagoniste qui s'établit avec les *burners.*

Le chapitre 3 porte sur les huit jours qui précèdent l'ouverture officielle de Burning Man, période particulièrement chargée en dispositifs ritualisés : Early Man, 4:20 Spire, et Bologna Hole Blitz. Early Man consiste en l'exposition puis le brûlage de réalisations artistiques, appelées « projets », construites par différents départements du DPW. Elle est l'occasion « d'ouvrir » la ville à plusieurs milliers de *burners* qui, sur autorisation, peuvent entrer une semaine plus tôt sur le site afin de préparer leurs installations artistiques ou leurs camps à thème (*Theme Camps*). Les projets réalisés, à la fois originaux et subversifs, peuvent être lus comme une mise en abyme rituelle et transgressive du brûlage central de la figure strictement normée du Man qui aura lieu à la fin de la semaine de Burning Man. Le 4:20 Spire marque l'apogée de l'intensité rituelle de la période de construction, en termes de débordement, avec l'installation volontairement chaotique et bancale d'un lampadaire en bois (*spire)* et d'une structure d'ombre, suivie de la casse ostensible d'une voiture projetée au sol depuis un chariot élévateur. Cette performance, portée par une énergie explosive et violente, fonctionne comme un exutoire. Elle réalise une inversion rituelle du travail du DPW, qui est d'ordinaire effectué de manière ultra méthodique et rigoureuse. Enfin, la randonnée à vélo appelée Bologna Hole Blitz clôture cette période de construction sur une tonalité plus légère et festive. Elle consiste à déplacer des centaines de vélos communautaires (*yellow bikes*) destinés aux *burners,* depuis le Ranch qui est la station de travail à l'année de Burning Man, jusqu'à la *playa*. Ce cortège du DPW, qui réintègre massivement une deuxième fois la ville tout en croisant des milliers de *burners* dans la file d'attente pour entrer, acte concrètement et symboliquement le début officiel de Burning Man.

Le chapitre 4, en contrepoint du comportement rituel du DPW, présente la ritualité propre aux *burners* à travers quatre dispositifs représentatifs, mais non exhaustifs, de l'expérience de Burning Man : le rituel d'entrée, le Temple, un atelier de *tapping* fondé sur l'EFT (*Emotional Freedom Technique*), et le Visionary Art. Les deux premiers sont des passages incontournables du parcours type des *burners*, tandis que les deux suivants

exemplifient des expériences possibles d'introspection et de transformation de soi qui s'y trouvent. Les quatre dispositifs sous-tendent une caractéristique centrale de l'expression rituelle *burner* : des expériences éminemment individuelles, rendues possibles par un cadre collectif. Ces expériences rituelles prennent des formes distinctes selon les dispositifs : initiatiques pour le rituel d'entrée, cathartiques pour le Temple, thérapeutiques pour le tapping, et liées à des états modifiés de conscience pour le Visionary Art. Le rituel d'entrée est proposé à tout primo-*burner* arrivant, appelé *virgin*, et encadré par un ou deux accueillants (*greeters)* chargés de prodiguer un accueil chaleureux. Il consiste à franchir une ligne tracée au sol, à sonner une cloche, à se rouler dans le sable en réalisant un *dust angel* (ange de poussière), variante de l'enfantin *snow angel* (ange de neige)*,* puis à proclamer « *I am no longer a virgin* », avant de recevoir une étreinte (*hug*) du *greeter*. Ce dispositif marque rituellement le passage du monde ordinaire (*default world*) au monde présenté comme extraordinaire de Burning Man. Le Temple, quant à lui, est le lieu consacré à l'expression personnelle du deuil, sans culte ni orthopraxie imposée. Cette partie présentera le parcours type, à la fois affectif et relationnel, d'un *burner* qui s'y rend, du déplacement vers le Temple jusqu'à son brûlage final. Une attention particulière sera portée à l'effet émotionnel des inscriptions et des images déposées, agissantes aussi bien sur les visiteurs que sur leurs auteurs. Ensuite, l'atelier d'EFT *tapping* exemplifie une ritualisation thérapeutique de type New Age où s'articulent introspection personnelle et résonance émotionnelle collective. L'analyse portera tout particulièrement sur la performativité de la parole exprimée sous forme d'énoncés responsoriaux à la première personne, ainsi que sur le rôle du corps, sollicité comme enveloppe contenante. Enfin, le Visionary Art, courant artistique contemporain omniprésent à Burning Man comme dans d'autres festivals transformationnels, est abordé dans sa dimension phénoménologique et relationnelle. Les œuvres se donnent à voir comme des traductions visuelles d'expériences vécues sous enthéogènes par les artistes, et sont perçues par ceux qui les contemplent comme le miroir de leurs propres états modifiés de conscience. L'œuvre devient ainsi une interface entre une expérience phénoménologique et introspective. L'ensemble peut être lu comme recoupant, à certains égards, des mécanismes à l'œuvre dans le rituel.

Le chapitre 5 concerne l'expressivité rituelle du DPW au cours de la semaine de Burning Man, période pendant laquelle ses membres ne travaillent généralement pas. Le groupe, bien que dispersé, se retrouve à certains moments, notamment autour de deux dispositifs majeurs sur lesquels le chapitre met la focale : le Thunderdome et la DPW Parade. Tous deux se caractérisent par une forte dimension agonistique, de confrontation, d'exposition et de prise de risque. Le premier réaffirme la place de l'individu dans le groupe DPW, le second celle du groupe face aux *burners*. La soirée *Friends & Family Night* proposée par le Thunderdome, dédiée quasi exclusivement aux membres du DPW et de Gate, ouvre pour le DPW la semaine de Burning Man. À l'intérieur de ce dôme avec une charpente métallique, dont l'univers esthétique s'inspire directement du film *Mad Max*, ont lieu des combats duels, où ceux qui s'affrontent, armés de battes rembourrées, sont suspendus par des câbles élastiques. Les combattants sont encadrés par une logistique conséquente : officiants, treuilleurs, *pullers*, *harnessers*, maître de cérémonie. L'analyse porte sur l'ambivalence inhérente au combat lui-même, entre jeu et combat réel, ainsi que l'impact du regard du public. La DPW Parade, qui a lieu le jeudi de la semaine de Burning Man, consiste en un défilé à travers Black Rock City de véhicules mutants customisés à l'apparence Mad Max*,* sur lesquels sont installés les membres

du groupe. C'est le seul moment où le DPW se donne à voir aux *burners* en tant que groupe. La parade est un moment festif où les membres du DPW crient des injonctions sexualisées ou à caractère insultant et provocateur aux *burners* qui y assistent, souvent décontenancés. La parade exacerbe plusieurs traits caractéristiques de l'identité DPW comme l'humour agressif (*comical aggression*), une métacommunication spécifique et une virilité subvertie. Cette dernière est portée notamment par les femmes du groupe dans une forme d'inversion carnavalesque des normes de genre. C'est un moment de fierté et de puissance collective, d'autant plus renforcé par la remise gratifiante, juste avant le départ du cortège, des patchs d'ancienneté (10, 15, 20 ans) à certains membres devant le groupe rassemblé.

Le chapitre 6 décrit la dernière période de travail du DPW, qui se déploie en deux phases. La première, sur une dizaine de jours, est la déconstruction (*Strike*) au cours de laquelle l'effectif du DPW se dissout progressivement. La seconde, sur plus de deux semaines, est le ramassage sur site des micro-déchets (*Playa Restoration*) assuré par le tiers restant de l'effectif. À l'image de la période de construction (*Build)*, cette période articule travail et fête, mais sur un mode plus doux, où la gratitude collective et les vulnérabilités personnelles peuvent s'exprimer. Le *Strike* débute avec le Collexodus, la collecte des donations laissées par les *burners*. Cette collecte révèle les positionnements sociaux asymétriques entre *burners* et DPW : les premiers partent en laissant leurs « restes » au DPW, tandis que les seconds restent pour travailler. Après le départ des *burners* vient la Kickball Party, une variante du jeu traditionnel américain avec des balles enflammées. Elle marque une réappropriation exclusive et jouissive de l'espace par le DPW, précisément sur le terrain même des autorités fédérales parties le jour même. Puis vient le Last Supper, le dernier repas sur la *playa* partagé au *Commissary*, la tente installée sur le campement DPW, qui sera bientôt démontée. Ce dîner collectif introduit une autre énergie : gratitude et relâchement des tensions. Chacun vient vêtu pour l'occasion, de manière élégante mais distincte cependant de l'apprêtement typique des *burners*. Les vagues de départs s'échelonnent ensuite : certains quittent la *playa* directement après le Last Supper, d'autres attendent la désinstallation de la clôture (De-Fence), et le tiers restant des membres enchaîne avec la phase de *Playa Restoration*. La phase de *Playa Restoration*, où le rythme collectif est ralenti, consiste en un ramassage quotidien méticuleux des micro-déchets sur la *playa.* Plusieurs moments forts scandent cette phase : une journée de travail en lingerie (Lingerie Day), la remise des patchs à ceux dont c'est la première expérience de *Playa Restoration* (Patch Ceremony) et une soirée-spectacle où chacun peut présenter un numéro (Talent Show). Ces dispositifs permettent une exposition de soi individuelle, notamment dans la vulnérabilité, ainsi que l'expression collective d'une gratitude et d'une reconnaissance mutuelle. La phase s'achève avec le Last T-Stake, qui consiste en la désinstallation d'un piquet resté ancré symboliquement dans la *playa*. C'est un rituel de fermeture, miroir du Golden Spike, qui lui, était le rituel d'ouverture du cycle, sans toutefois être le même piquet. L'expressivité émotionnelle y est très intense, accentuée par la fatigue accumulée de la saison. La fragilité psychologique du groupe se fait alors sentir, face à des situations sociales souvent précaires et des parcours de vie fragilisés auxquels les membres du DPW doivent retourner.

CHAPITRE 1 - LES RACINES DE BURNING MAN

Burning Man naît et se développe autour de San Francisco à la fin des années 1980, dans un contexte culturel très riche, composé de divers mouvements expérimentaux. Son évolution au cours de la première décennie est marquée par l'influence de différents courants, jusqu'à atteindre une forme relativement stable à la fin des années 1990. Ce chapitre retrace l'histoire de Burning Man en se focalisant sur les racines historiques de deux ensembles clés, à la fois complémentaires et antagonistes, qui le structurent : d'un côté, les membres du Department of Public Works qui sont les travailleurs et les constructeurs de la ville éphémère de Black Rock City, et de l'autre, les *burners*, qui sont les habitants et les participants à Burning Man.

Les membres du Department of Public Works (DPW) et les *burners* ont des modalités de participation distinctes. Les DPW, au nombre de 500 environ, arrivent plus d'un mois avant l'ouverture de Burning Man, pour construire l'infrastructure minimale de Black Rock City, une ville éphémère qui va accueillir environ 70 000 *burners* pendant une semaine. Leur travail est effectué de manière intense, dans des conditions difficiles et avec des délais qui doivent être impérativement respectés. Après l'événement, les DPW restent sur le terrain pendant plus d'un mois pour tout démonter et nettoyer. Les *burners* résident dans la ville pendant seulement une semaine en vivant une expérience le plus souvent décrite comme intense et transformationnelle. Ces deux groupes ayant des temps de présence et des activités radicalement différents, leurs expériences globales de Burning Man en sont inévitablement distinctes. Cependant, l'histoire de Burning Man montre que les différences de vécu de ces deux groupes ne découlent pas uniquement de leurs modalités de participation, mais qu'elles proviennent également, en partie, de leurs héritages culturels distincts.

Je soutiendrai dans ce chapitre l'idée que les manières d'être et de faire des membres du DPW s'inscrivent dans la continuité de la Cacophony Society qui a profondément influencé les débuts de Burning Man de 1990 à 1991, puis par le biais des *freak bike clubs* qui furent fondés par certains des membres du DPW, de 1996 à 1998. Par ses expérimentations sociales à visées provocatrices, la Cacophony Society, un collectif marginal et contestataire, issu du collectif-mère qu'était le Suicide Club, a nourri l'aspect subversif et contre-culturel des premières années de Burning Man. Mary Grauberger, une ancienne adepte du Suicide Club, qui organisait chaque année un brûlage sur la plage de Baker Beach à San Francisco, a directement inspiré le premier brûlage du Man en 1986 sur la même plage. En contraste, l'ethos des *burners* fut largement façonné par Desert Siteworks (DSW), un groupement d'artistes dirigé par William Binzen, qui se sont réunis dans le Black Rock Desert pendant une semaine entre 1992 et 1994. L'initiative du DSW a posé les bases de la culture et de l'esthétique de Burning Man telles qu'elles apparaissent aujourd'hui : des œuvres artistiques monumentales et des environnements immersifs intégrant des dispositifs ritualisés.

La majorité des ouvrages consacrés à Burning Man explore en détail son évolution principalement à partir de 1996, année où l'événement a commencé à se structurer de manière plus formelle : *After Burn: Reflections on Burning Man* (Gilmore & Van Proyen, 2005), *Enabling Creative Chaos: The Organization Behind the Burning Man Event* (Chen, 2009), *On the Edge of Utopia: Performance and Ritual at Burning Man* (Bowditch, 2010) et *Theater in a*

Crowded Fire: Ritual and Spirituality at Burning Man (Gilmore, 2010). Les influences de la Cacophony Society et/ou du Desert Siteworks sont généralement mentionnées dans ces ouvrages, mais rarement approfondies. Le livre *Radical Ritual: How Burning Man Changed the World* (Shister, 2019) retrace l'histoire et le développement de Burning Man essentiellement à travers la figure fondatrice de Larry Harvey[15].

En me penchant sur l'histoire de Burning Man avant 1998, date qui marque la création officielle du Department of Public Works, j'ai constaté que les références à la Cacophony Society sont relativement fréquentes, mais dispersées dans les archives. On les retrouve notamment dans des articles en ligne publiés sur Trippingly.net ou encore sur Burningman.org dans les archives annuelles ou dans le *Burning Man Journal*. A l'opposé, les mentions du Desert Siteworks et de son impact sur Burning Man restent rares, en dehors de celles présentées dans *This Is Burning Man : The Rise of a New American Underground* (Doherty, 2004) et dans *The Tales of the San Francisco Cacophony Society* (Galbraith, Law & Evans, 2013). L'article de Summer Burkes (2016, 27 juillet), « Essential Burning Man History: William Binzen & John Law Talk Desert Siteworks », est le seul document qui montre dans un même texte, l'influence conjointe de la Cacophony Society et du Desert Siteworks, sur l'émergence de Burning Man. Pour compléter la littérature sur Burning Man et étayer l'hypothèse défendue dans ce chapitre, je m'appuie sur des entretiens de plusieurs heures chacun, menés avec des membres du DPW entre 2016 et 2018, ainsi que sur un entretien avec Larry Harvey réalisé en 2015, sur un entretien mené en 2017 avec Flash, proche de Larry Harvey, et sur deux entretiens conduits en 2024, l'un avec John Law, membre fondateur de la Cacophony Society, l'autre avec William Binzen, directeur du Desert Siteworks (cf. entretiens DPW Storybook).

Ce chapitre propose donc une alternative à l'histoire de Burning Man la plus répandue, en ce qui concerne sa création et son mythe fondateur mettant en scène un créateur unique et un acte fondateur singulier. Le mythe du créateur unique fut qualifié par Stacy*, un membre de longue date du DPW, de « narration monothéiste d'un type qui a demandé à son ami de construire une statue » (entretien, 2016*). Cette version, largement médiatisée, attribue l'origine de Burning Man à Larry Harvey, qui aurait brûlé un mannequin de bois sur la plage de Baker Beach en 1986 pour se libérer de manière cathartique de la douleur d'une récente rupture amoureuse[16]. La mort de Larry Harvey en 2018 a ravivé le « mythe Larry Harvey », à

[15] Cet ouvrage compare Larry Harvey à un prophète visionnaire et insiste sur son rôle fondateur dans l'initiative de Burning Man :

> « La personne qui s'attendait le moins à l'ampleur de ce qui était en train de commencer était l'homme qui a tout démarré. Larry Harvey, avec un proche ami et leurs jeunes fils, a allumé ce premier feu en partie pour guérir son cœur brisé. C'était un acte d'automédication. De cette étincelle improbable, une culture entière a pris forme. Des centaines de milliers de célébrants y ont participé dans le désert du Nevada au fil des ans, près d'un million de personnes si l'on compte les événements affiliés partout dans le monde. Un appareil bien établi, valant des millions de dollars, existe pour diffuser cette culture. La célébration annuelle, sans nom au début, est maintenant une marque mondiale. Mais, pour répéter, personne n'avait prévu tout cela. Si nous étions de retour aux temps bibliques, cette histoire pourrait marquer le début d'une religion. On peut imaginer, disons, quelque part dans le désert du Sinaï, une équipe comme Harvey et sa petite cohorte de co-fondateurs. Un prophète visionnaire avec une bande d'acolytes, prêchant un message de salut qui a fasciné des multitudes croissantes » (Shister, 2019, loc. 3, traduit de l'anglais).

[16] Cette version de l'histoire du *burn* originel, racontée par Larry Harvey lui-même en 1993 dans *Outside Magazine*, fait référence à la fin de sa relation avec Pamela Johnson, ex-femme et mère de son fils. Cité dans l'article « Why Did Larry Harvey Burn the First Man ? » sur *Trippingly.net* (2019), L. Harvey apporte ensuite d'autres informations en évoquant la rupture avec une autre compagne, Paula. Puis, retournant sa veste, il maintiendra dans une autre interview que cette affaire de rupture amoureuse n'était qu'une réponse destinée aux

la fois dans les grands médias et au sein de la communauté étendue des *burners*, qui se sont réunis pour lui rendre hommage, souvent de manière très créative, à travers des rassemblements, des œuvres d'art et des écrits. Les comptes rendus de ces actions, publiés sur le site mémoriel officiel larry.burningman.org ainsi que dans le *Burning Man Journal* en 2018, soulignent l'émotion collective et rapportent de nombreux messages de gratitude : *Thanks Larry*, *Thank you for changing the world*, *Thank you forever* ou encore *Thank you for life*[17].

Figure 1.1. Larry Harvey, en 1993, portant son célèbre chapeau Stetson.
Photo : Danger Ranger, cofondateur de Burning Man. Source : postée sur son profil Facebook public.

Si ce chapitre tend à replacer le rôle de Larry Harvey dans un contexte plus large d'influences plurielles, il ne cherche pas pour autant à réfuter son rôle dans la genèse et le développement de Burning Man. Sans lui, sans son éloquence, sa capacité de persuasion et son ambition personnelle, Burning Man n'aurait vraisemblablement pas pris l'ampleur qu'il a aujourd'hui. Larry Harvey expliquait lors de nos échanges qu'en œuvrant pour Burning Man, il ne faisait que prolonger des compétences sociales acquises dès l'enfance :

> « Quand j'étais enfant, j'organisais des spectacles à l'école primaire. Je recrutais les élèves et je leur donnais une idée. C'est exactement ce que je fais aujourd'hui. Et je devais convaincre les adultes que c'était acceptable. C'était de la politique, en quelque sorte. C'était un modèle miniature de ce que je fais maintenant » (entretien, 2015).

journalistes en quête d'une origine mythique pour l'événement : « Ils veulent un mythe, et j'ai été imprudent une fois au point de dire à un journaliste que cela correspondait à l'anniversaire d'une relation amoureuse perdue ». Il présente désormais son initiative comme un acte spontané de libre expression : « Un jour de 1986, j'ai appelé un ami [Jerry James] et je lui ai dit : construisons un Man et brûlons-le sur la plage. Je l'ai fait sur un coup de tête. Je n'avais vraiment rien en tête. […] Appelez cela une expression de soi radicale… Je suis » (Harvey cité dans Brown, 2019, traduit de l'anglais).

[17] À Burning Man 2018 et 2019, l'hommage à Larry Harvey et à son « acte fondateur » a pris la forme de nombreux cadeaux *(gifts)* échangés entre *burners* en hommage à Larry : autocollants, cartes et colliers représentant Larry Harvey, son chapeau, ou faisant référence aux dix principes qu'il a formalisés en 2004. Des œuvres telles que des Temples mémoriels, ou encore des mini-temples spontanés, ont également été construits sur la *playa* pour honorer sa mémoire. L'organisation Burning Man (BM Org) s'est même interrogée sur la possibilité de pérenniser un Temple mémoriel, mais l'annulation des éditions 2020 et 2021 en raison du Covid a finalement mis un terme à la discussion.

Pour lui cette persévérance et son aptitude précoce à persuader et à fédérer autour d'une idée première s'expliquent par une réflexion de Freud :

> « Freud disait : "Il n'y a pas de bonheur dans la vie, si ce n'est la réalisation du souhait de l'enfance." Je pense qu'il avait raison. Mais dans certains cas, si vous entreprenez quelque chose d'extraordinaire, il faut persister, même sans en comprendre pleinement les raisons, même si cela ne semble avoir aucune place évidente dans le monde, et même si cela ne vous garantit ni succès ni richesse. Mais, au final, ça fonctionne » (entretien, 2015).

Ce chapitre cherche néanmoins à introduire une perspective historique plus nuancée et plus réaliste de l'émergence de Burning Man, en restituant non seulement des influences individuelles, mais aussi et surtout collectives, qui furent souvent invisibilisées par le « mythe Larry Harvey ».

I. Les débuts de Burning Man à Baker Beach (1986-1989)

Parmi les premières influences qui ont contribué à la création de Burning Man figurent les rassemblements annuels, organisés par Mary Grauberger sur la plage de Baker Beach, à San Francisco. À partir de 1979, cette sculptrice locale, passionnée d'art éphémère, invitait amis et artistes à se réunir durant le mois de juin pour célébrer le solstice d'été, et exposer des œuvres d'art qui étaient ensuite brûlées[18].

Mary Grauberger était une ancienne adepte du Suicide Club. Ce Club fut fondé un soir en 1977 par Gary Warne et trois amis, après une prise de risque volontaire et néanmoins exaltante où ils s'exposèrent au déferlement des vagues sur le Golden Gate Bridge en pleine tempête[19]. Le Suicide Club a été actif de 1977 à 1982, jusqu'à la mort de Gary survenue à l'âge de 35 ans. L'objectif de ce club était de permettre à ses membres d'explorer leurs limites tout en dépassant leurs peurs et « de vivre chaque jour comme si c'était le dernier » (Galbraith, Law & Evans, 2013, p. 42). Cette attitude était incarnée par G. Warne lui-même, qui, atteint d'une maladie cardiaque, profitait pleinement de chaque jour tant que cela lui était possible. Le Suicide Club se définissait par plusieurs activités[20] dont quatre caractéristiques influenceront tout particulièrement le développement de Burning Man et sa philosophie :

---

[18] « J'étais sculpteur et je m'ennuyais à rester seule assise dans mon atelier, alors je ramassais des objets échoués sur le rivage et je construisais des sculptures. Nous restions jusqu'au soir à discuter et à cuisiner, et il semblait naturel de brûler aussi les sculptures. C'était quelque chose de personnel, pour le plaisir. […] J'aimais que tout disparaisse rapidement. C'est mieux, plus beau que les gens en fassent l'expérience et qu'ensuite cela disparaisse » (Mary Grauberger citée dans Brown, 2019 : *Trippingly.net*, traduit de l'anglais).

[19] « Les racines de la Cacophony Society remontent à une nuit de tempête en janvier 1977. Quatre amis se rendirent à Fort Point, sous le Golden Gate Bridge, à l'endroit où, par mauvais temps, les vagues de l'océan frappaient une dalle de béton dans la houle, jaillissaient à dix mètres de haut et retombaient sur quiconque se tenait là. Les quatre s'agrippèrent de toutes leurs forces à la rambarde de fer délabrée qui délimitait autrefois l'endroit, tandis que les vagues menaçaient de les entraîner dans les flots traîtres et vers une mort certaine. Plus tard dans la nuit, blottis autour d'un feu avec des boissons chaudes, ils fondèrent le Suicide Club. On demandait à ses membres de "mettre en ordre leurs affaires terrestres et de vivre chaque jour comme si c'était le dernier". Le Suicide Club était un club totalement exclusif, notoirement secret, un cercle souterrain baignant dans des rumeurs d'activités illégales et dangereuses » (Galbraith, Law & Evans, 2013, p. 42, traduit de l'anglais).

[20] « Le Suicide Club fut le premier club formalisé d'"exploration urbaine" pour adultes aux États-Unis. Bien que des étudiants aient depuis toujours exploré les tunnels d'aération de leurs campus respectifs, le Suicide Club s'engagea dans une campagne d'exploration et de cartographie urbaine active, qui incluait des escalades à grande échelle de grands ponts suspendus, des jeux costumés grandeur nature dans d'immenses bâtiments industriels

1. **Expédition urbaine, *pranks* (canulars) et provocation des normes**. Des mises en scène planifiées sont conçues pour perturber et provoquer la norme en s'amusant. Le canular (*prank)* le plus célèbre du Suicide Club fut le *Naked Cable Car prank* pour lequel des membres du Club ont pris le tramway de San Francisco en étant entièrement nus (Figure 1.2).
2. **La création d'environnements « surréels »** qui permettent aux participants de sortir de leur zone de confort, en expérimentant une « réalité autre », au-delà des limites de la réalité quotidienne donc « surréelle ».
3. **L'autodésignation des membres du club et la tenue secrète de leurs activités.** Ceux qui se considéraient membres du Suicide Club s'auto-désignaient comme tels. John Law, un de ses membres, précise : « À l'époque du *Suicide Club*, il y avait environ une centaine de personnes, mais peut-être seulement trente réellement actifs. Chacun était encouragé à organiser un événement, même ceux qui étaient très timides » (entretien, 2024). Les activités du Suicide Club étaient gardées dans le secret pour préserver leur caractère transgressif et singulier.
4. **Ne pas laisser de trace (*Leave No Trace*)**. Cette éthique, chère à Gary Warne, impliquait de refuser toute forme d'appropriation visible des lieux investis par le Suicide Club. Ainsi, lors d'une expédition au cours de laquelle des membres avaient escaladé le Golden Gate Bridge, l'un d'eux avait laissé des autocollants sur la structure métallique. Gary Warne exigea alors qu'il retourne sur les lieux pour les enlever.

Figure 1.2. *Naked Cable car prank*.
Source : *The Tales of the San Francisco Cacophony Society* (Galbraith, Law & Evans, 2013, p. 4).

abandonnés, ainsi que l'infiltration d'organisations étranges et potentiellement inquiétantes telles que l'Église de l'Unification (les Moonies), le Parti nazi américain et autres groupes similaires. En plus de l'exploration souterraine (*urban exploration*), le Suicide Club, à travers ses canulars (*pranks*) élaborés dans l'espace public, précéda et inspira directement ou indirectement ce que l'on a appelé plus tard le "reality hacking" ou le "culture jamming". Le plus célèbre groupe mondial de détournement de panneaux publicitaires, le Billboard Liberation Front, débuta comme un événement du Suicide Club animé par Gary Warne et Adrienne Burk [*infra*]. Les *flash mobs* doivent également beaucoup au Suicide Club pour les événements de rue et en apparence spontanés organisés par Gary et ses camarades dans les années 1970. "*Leave No Trace*" était la devise du Club dans les environnements étranges où ses membres se retrouvaient lors des événements parfois dangereux qu'il organisait » (Galbraith, Law & Evans, 2013, p. 2, traduit de l'anglais).

D’après John Law, Mary Grauberger était « une personne très timide. Lorsqu’elle a quitté le Suicide Club, elle a commencé à organiser son propre événement à Baker Beach parce qu'elle avait acquis l’expertise de créer un événement, ayant déjà participé à d’autres événements au sein du Suicide Club » (entretien, 2024). Parmi les amis de Mary Grauberger qui participaient à ces rassemblements conviviaux figuraient Larry Harvey, sa copine de l’époque Janet Lohr, et son ami Jerry James.

Dans la continuité de cette pratique initiée par Mary Grauberger, le 21 juin 1986, jour du solstice d’été, Larry Harvey, alors paysagiste à temps partiel, appelle son ami Jerry James, menuisier, et lui propose de construire un mannequin en bois dans le garage d’un ami puis de le brûler le soir même à Baker Beach. Jerry James se souvient de la construction de ce premier Man :

> « Nous avons décidé de le construire immédiatement pour l’emmener sur la plage avant le coucher du soleil. Plutôt qu’un simple bonhomme en bâtons, j’ai opté pour du volume. J’ai façonné une cage thoracique avec du bois de récupération, une tête triangulaire inversée, des jambes triangulaires et des bras fixés à des hanches improvisées. J’ai agrafé de la toile de jute à l’intérieur pour imiter la peau et contenir l’amadou. L’effigie mesurait environ 2,5 mètres, primitive, mais clairement humaine » (James cité dans Krukowski, 2014, p. 22, traduit de l’anglais).

Si Larry Harvey met l’accent sur la spontanéité créatrice de cette initiative, deux influences potentielles sont toutefois évoquées par Jerry James : « à cette époque, Larry […] lisait *Le Rameau d’Or*, un ouvrage anthropologique qui faisait référence à l’histoire du brûlage d’effigies » (Krukowski, 2014, p. 22, traduit de l’anglais). Ensuite, Larry Harvey et Jerry James avaient visionné ensemble le film *The Wicker Man* (1973), un film d’horreur britannique qui se termine par le sacrifice d’un policier, brûlé vivant dans une immense statue de « l’homme d’osier », tandis que les habitants de l’île isolée de Summer Isle, dans les Hébrides, forment un cercle autour du bûcher en chantant *Sumer Is Icumen In* pour célébrer l’arrivée de l’été.

Depuis cette première construction du Man en 1986, sa structure minimaliste, notamment la tête triangulaire, en est devenue une caractéristique architecturale pérenne. De 1986 à 1990, la célébration annuelle se poursuivit à Baker Beach, avec un Man brûlé à l’occasion du solstice d’été. Au fil des ans, le nombre de participants et la taille du Man augmentèrent considérablement. En 1987, il mesurait 3,6 mètres et 35 personnes se réunirent pour la célébration. En 1988, année où Larry Harvey nomma officiellement la statue « Burning Man », sa taille atteignait 9,1 mètres et la soirée regroupait déjà près de 200 participants. Cette année-là, le groupe parvint à redresser collectivement le Man en tirant sur une corde, une technique qui fut reprise les années suivantes. En 1989, le Man atteignit 12 mètres et la participation dépassa 300 personnes. Mais lors de son redressement, un élément se brisa : le Man resta assis et fut finalement brûlé ainsi.

Entre 1987 et 1989, des tensions entre Larry Harvey et Jerry James apparaissent. Dès 1988, Larry Harvey cherche à imposer son contrôle sur la construction du Man, refusant les suggestions de Mike Acker, alors associé de Jerry James dans leur entreprise Acker & James Construction. Avec la popularité croissante de l’événement, les médias locaux commencent à s’y intéresser. Larry Harvey, très charismatique, se présente alors comme le leader de Burning Man, minimisant le rôle de Jerry James et de Mike Acker en tant que simples associés

subalternes[21]. La situation devint si conflictuelle que Jerry James arrêta d'aider Larry en 1990 : « Je ne voulais plus participer à la construction du Man, ni à l'organisation de son transport et de son installation. Dan Miller, le colocataire de Larry Harvey, prend le relais et construit le Man dans l'atelier d'une entreprise de sonorisation » (Jerry James in Krukowski 2014, p.26, traduit de l'anglais). Par la suite, Jerry James, invisibilisé par le « mythe Larry Harvey », ne reçut jamais la reconnaissance qu'il espérait et ne put jouer aucun rôle dans le développement de Burning Man[22].

II. Burning Man se greffe au *Zone Trip* de la Cacophony Society (1990-1992)

À partir de 1990 et de façon décisive jusqu'en 1992, puis de manière plus diffuse jusqu'en 1996, Burning Man fut façonné par la Cacophony Society. Celle-ci se situe dans un contexte culturel assez large, imprégné du mouvement punk. Larry Harvey décrit ainsi cette époque :

> « Tout a commencé avec les punks. [...] Ils étaient chargés d'"attitude", spécialisés dans une forme de truculence malicieuse. [...] À la fin des années 1970 et au début des années 1980, le mouvement s'est cristallisé autour de deux idées fondamentales. La première : "nous ne nous vendrons jamais !". La seconde : "faites votre propre spectacle". [...] À San Francisco, avec sa longue tradition bohème, cette énergie a engendré un art punk radical. [...] C'est dans ce même contexte qu'est née la Cacophony Society, à San Francisco. Nous organisions des événements collaboratifs. L'idée de la Cacophony était toujours la même : vous étiez le spectacle. Faites votre propre show. On ne pouvait pas faire payer — ne pas se vendre — et chacun pouvait proposer un événement. [...] C'était une manière de subvertir le grand spectacle américain et d'affirmer une autonomie créative » (Harvey, 2000, traduit de l'anglais).

La Cacophony Society se forme quelques années après la fin du Suicide Club grâce à plusieurs de ses anciens membres, dont une figure majeure : John Law. Elle est héritière de nombreux principes du Suicide Club dont l'autogestion, l'application d'une éthique associée à *Leave No Trace*, et l'organisation d'actions, d'expériences sociales et de canulars (*pranks)* associés à une prise de risque. La Cacophony se dote d'un modèle organisationnel plus structuré avec un bulletin d'information interne, la newsletter mensuelle *Rough Draft* (Figure 1.3). Elle élargit son champ d'action au-delà de celui du Suicide Club. Toutefois, la Cacophony et ses sous-groupes connexes ne forment pas un mouvement homogène. À l'instar du punk, le collectif est traversé par des influences diverses, puisant dans l'anarchisme, le dadaïsme, le surréalisme, et il est nourri par le goût pour la provocation : « Comme les surréalistes et les

[21] En 1988, un journaliste du *Focus Magazine* contacte Jerry James pour une interview. Débordé par son travail, il laisse Larry Harvey, alors au chômage, gérer l'échange. Mais ce dernier réalise l'interview seul, et minimise le rôle de Jerry James ainsi que celui de Mike Acker, les présentant comme de simples ouvriers. « Il a fait l'interview sans moi et nous a présentés, Mike et moi, comme ses associés subalternes *(cohorts)*. Ma confiance en Larry commençait à flancher » (James, cité dans Krukowski, 2014, p.25, traduit de l'anglais).

[22] Jerry James évoque le manque de reconnaissance qu'il a subi : « J'ai fait plusieurs tentatives infructueuses pour réintégrer le projet au cours des cinq années suivantes. La politique l'a emporté » (Krukowski 2014, p.27, traduit de l'anglais). Il a tout de même contribué à la construction de certaines infrastructures bien plus tard, dont notamment la scène principale du Center Camp en 1996, puis la construction du *Temple of Hope* de Mark Grieve en 2006, puis en 2018, peu après la mort de Larry Harvey, à celle du *Temple Galaxia* conçu par l'architecte français Arthur Mamou-Mani.

dadaïstes avant eux, les Cacophonists se délectent du regard choqué, du hochement de tête confus des gens ordinaires » (Evans, Law & Galbraith, 2013, p. 111, traduit de l'anglais).

Parmi les actions les plus emblématiques de l'esprit subversif, volontairement choquantes et absurdes du groupe, on peut citer tout d'abord la *Carmonic Convergence* en août 1987, organisée comme une réponse « punk » parodique et subversive à la *Harmonic Convergence*, une méditation mondiale « New Age » inspirée par un alignement planétaire censé inaugurer une ère de paix[23]. Il y a ensuite le *Fantasia Protest* en 1991, destiné à dénoncer la ressortie en salles du film *Fantasia* de Disney Studios, décrite comme une injustice faite aux lapins[24]. Puis l'iconique *Santa Con*, défilé parodique de Pères Noël, organisé la première fois à San Francisco en 1994, qui dénonce la surconsommation et la surcommercialisation des fêtes de Noël[25]. Enfin, mentionnons les deux chars provocateurs du défilé *How Berkeley Can You Be ?* en 1996, l'un intitulé *Veget Aryan*, jeu de mots douteux associant le végétarisme à l'idéologie nazie, et l'autre intitulé *People Eat'in Them Animals* (PETA), détournement de *People for the Ethical Treatment of Animals*, où des participants, vêtus de T-shirts maculés de faux sang, fumaient des cigarettes tout en préparant un barbecue dans un nuage de fumée[26].

En 1988, Jerry James découvre la Cacophony Society en lisant un article sur leurs explorations urbaines et leurs expériences sociales dans le *San Francisco Bay Guardian*. Intéressé, il les contacte pour leur proposer de participer à Burning Man à Baker Beach en 1989. Ils répondirent positivement en annonçant leur présence via leur bulletin d'information, *Rough Draft* (Figure 1.3). Cette année-là, le nombre de participants dépasse les 300, incluant de nombreux membres de la Cacophony Society, qui se désignent eux-mêmes sous le nom de Cacophonists.

[23] Réunis sur un terrain vague, les Cacophonists peignaient et transformaient des voitures en œuvres collectives, avant de défiler bruyamment dans les rues. John Law et Carrie Galbraith racontent : « Nous n'étions pas des New Agers. La plupart d'entre nous se moquaient de l'idée qu'un tel changement puisse venir de l'alignement des planètes. Si nous avions dû nous définir, nous nous serions appelés punks ou anarchistes. Mais surtout, nous nous considérions comme des artistes » (Evans, Law & Galbraith, 2013, p. 85, traduit de l'anglais).

[24] Chaque scène majeure du film a fait l'objet de fausses critiques. Un tract-manifeste distribué aux passants détaille les revendications absurdes de différents sous-groupes fictifs de l'instance organisatrice CAFE, également fictive :

- Bay Area Say No To Drugs Committee s'oppose au message subliminal pro-drogues véhiculé par les champignons dansants de la scène du *Nutcracker* (*Casse-Noisette*). Scène visible sur YouTube.
- Dieters United se dit offensé par la représentation grossophobe des hippopotames et des éléphants en tutu dansant sur *Dance of the Hours*. Scène visible sur YouTube.
- B.A.D.R.A.P. (*Bay Area Drought Relief Alliance Party*) condamne le gaspillage d'eau dans la scène du *Sorcerer's Apprentice* (*L'Apprenti Sorcier*). Scène visible sur YouTube.
- S.P.A.S.M. (*Sensitive Parents Against Scary Movies*) exige que le film soit codifié « G » (*General Audience*) en raison de son potentiel à provoquer peur et dépression chez les enfants.
- M.A.S.A. (*Musicians Against Sappy Arrangements*) critique l'utilisation simplifiée et « grand public » de la musique de Stokowski. (Evans, Galbraith, & Law, 2013, p. 215).

[25] A l'occasion de la Santa Con 1995, un mannequin Père Noel a été symboliquement pendu. Ces *happenings* ont ensuite été reproduits annuellement dans plusieurs grandes villes du monde, perpétuant l'esprit contestataire de la Cacophony Society (Evans, Galbraith & Law, 2013, p. 57).

[26] Avec sa participation à la parade, la Cacophony Society tourne en dérision les stéréotypes culturels associés à Berkeley et à son progressisme affiché dont le végétarisme, transformant la parade en une farce grotesque. (Evans, Galbraith & Law, 2013, p. 219).

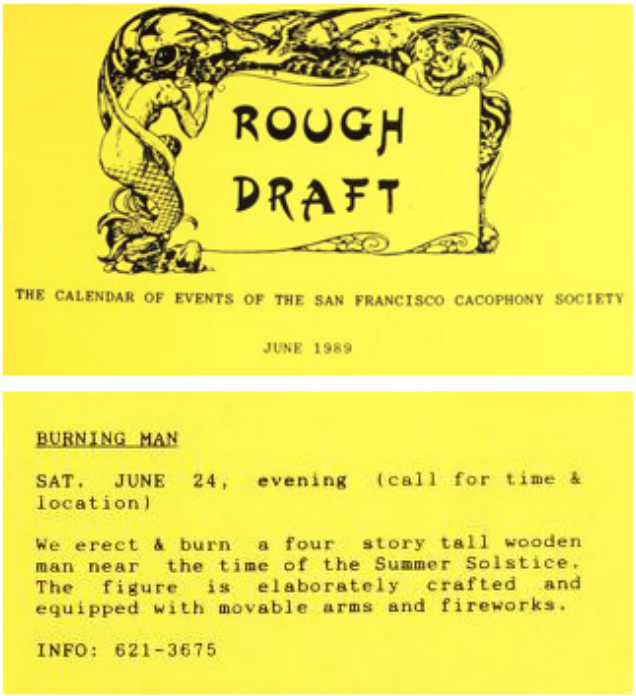


Figure 1.3. Annonce de l'édition 1989 de Burning Man à Baker Beach dans le bulletin d'information de la Cacophony Society « Rough Draft ».
Source : *Burning Man Timeline 1989*. https://burningman.org/timeline/1989

La Cacophony Society reconduira sa participation en juin 1990. Mais la police du Golden Gate National Recreation Area viendra troubler la fête en interdisant le brûlage du Man à Baker Beach, invoquant un risque d'incendie. Katherine Chen évoque ce moment dans son ouvrage : « Les organisateurs ont négocié avec les autorités pour permettre aux huit cents participants déçus de profiter quand même de la sculpture de douze mètres, mais sans feu de joie » (Chen, 2009, loc. 354, traduit de l'anglais). Jerry James se souvient de l'arrivée des policiers alors qu'il descendait les éléments du Man sur la plage :

> « Contre toute attente, ils ont accepté que nous la montions, à condition qu'elle soit démontée et non brûlée. […] La foule scandait : "Burn the Man ! Burn the Man !". Larry a décidé de respecter l'accord avec les autorités, craignant que cela ne compromette le prochain Burning Man » (James, cité dans Krukowski, 2014, p. 26, traduit de l'anglais).

À l'annonce de l'interdiction de brûler le Man à Baker Beach, des membres de la Cacophony Society proposent à Larry Harvey d'intégrer le brûlage du Man à leur événement déjà planifié dans le désert de Black Rock : le Zone Trip #4[27]. Burning Man eut donc lieu pour la première fois dans le désert de Black Rock en 1990, durant le week-end du *Labor Day*[28], un positionnement dans le calendrier qui perdure jusqu'à aujourd'hui. Le nombre de participants

[27] Kevin Evans se souvient de ce moment décisif : « Au milieu des chants "brûlez-le quand même !" et des tambours rituels, quelques Cacophonists, dont Miss P et Dawn, ont eu l'idée d'inviter les créateurs de cette structure à se joindre à notre voyage vers cet étrange paysage. Là-bas, elle pourrait devenir la plus grande et la plus spectaculaire pièce de bois de chauffage – une flambée grandiose » (Evans, cité dans Evans, Galbraith, & Law, 2013, p.67, traduit de l'anglais).
[28] Le *Labor Day Week-end* correspond au week-end de la fête du Travail aux États-Unis. Le premier lundi de septembre chaque année est férié, ce qui signifie que le week-end du *Labor Day* s'étend du vendredi au lundi.

recensé varie entre 150 et 350 selon les sources[29]. Ce qui aurait pu être une simple collaboration ponctuelle devint finalement un tournant majeur pour Burning Man qui s'installe définitivement dans le désert pour rejoindre un espace jugé plus libre, loin de la surveillance policière. À partir de là, l'organisation prend une nouvelle direction. Jerry James fut définitivement écarté, tandis que plusieurs membres actifs de la Cacophony Society, dont John Law, son amie Vanessa Kuemmerle (nettement invisibilisée dans l'histoire officielle), et Michael Mikel, rejoignent Larry Harvey pour façonner l'évolution du projet.

Figure 1.4. Le Man est redressé collectivement en 1990 grâce à une corde.
Photo : inconnu. Source : http://brokeassstuart.com/

L'immensité et l'isolement géographique du Black Rock Desert en font un terrain idéal pour des explorations sociales et artistiques alternatives. Bien avant le Zone Trip #4, il servait déjà de cadre à des expérimentations artistiques marginales. William Binzen, photographe et directeur de l'événement Desert Siteworks, mentionne plusieurs installations artistiques et événements qui s'y sont succédés dès les années 1980 (entretien, 2024) :

- *Guru Road* réalisé par De Wayne "Dooby" Williams et Dan Deveny à partir de 1978. Ce chemin parallèle à la route principale menant à Gerlach est jalonné de plus de 500 roches gravées d'inscriptions et comprend également plusieurs installations artistiques plus imposantes[30] ;
- *Croquet X Machina*, une partie de croquet géante avec des balles de plus d'un mètre de diamètre projetées par des voitures à travers des arceaux en PVC blanc, organisée par Marshall Lyons et John Bogard (Planet X Pottery) en 1987 ;

[29] Les archives de Burning Man.org annoncent 350 participants en 1990 alors que les archives du journal de la Cacophony : *Rough Draft* 1991 annoncent 150 participants en 1990.
[30] À travers les inscriptions sur les roches et les installations artistiques de la *Guru Road*, Dooby abordait des thèmes variés, célébrant la communauté locale tout en livrant des pensées critiques sur la société, la politique, la religion, l'économie et les médias. (cf. entretien de Dan Deveny, 2018 : www.neoanthropology.com).

- *Black Rock Self Invitational Golf Tournament* organisé par Douglas Keister dès 1988 ;
- *Wind Sculpture Festival* organisé en 1989 par Planet X Pottery, qui consistait en l'installation de sculptures mobiles éphémères animées par le vent.

Ce dernier événement a beaucoup marqué Kevin Evans et Carrie Galbraith de la Cacophony Society, et leur a inspiré l'idée de la localisation du Zone Trip #4 (Evans, Galbraith & Law, 2013, p. 67). Jerry James se rappelle aussi que Mel Lyons, de Planet X Pottery, avait montré à Larry Harvey des vidéos du Croquet X Machina. Les souvenirs qu'il rapporte du Wind Sculpture Festival évoquent certains aspects esthétiques et artistiques qui émergeront ensuite à Burning Man :

> « Il y avait environ 70 personnes et plusieurs camions dignes de Mad Max. Être en petit comité m'a vraiment permis de saisir l'immensité du désert, son silence absolu et, avec les montagnes en toile de fond, cette sensation d'être dans un autre monde. Mel avait conçu des pièces d'échecs géantes montées sur roues, qui dérivaient au gré du vent sur le sol craquelé » (James cité dans Krukowski, 2014, p. 26, traduit de l'anglais).

Les événements de la Cacophony sont appelés « Zone Trip » (voyage dans la zone), car ils reposent sur un concept qui mérite d'être explicité. Carrie Galbraith, membre active de la Cacophony Society, a créé ce concept en s'inspirant du film *Stalker* (1979) d'Andrei Tarkovsky, qui mêle fantastique et science-fiction, dans lequel un guide professionnel, le Stalker, accompagne des personnes dans l'exploration d'une zone reculée et mystérieuse[31]. La Cacophony Society reprend cette idée pour ses *Zone Trips*, imaginant ces voyages comme des explorations d'environnements où tout devient possible. Ainsi pour John Law, l'essence du *Zone Trip* est de « permettre une expérience mentale extraordinaire en allant là où tout serait possible » (entretien, 2024). Quelque chose de semblable, précise-t-il, se retrouve dans l'idée de *T.A.Z. : Temporary Autonomous Zone* introduit par Hakim Bey (1991) : « Quand nous [les membres du Cacophony Society] avons lu ce livre, nous nous sommes dit : cet homme parle littéralement de ce que nous faisons » (entretien, 2024). Il s'agit là, selon John Law, de « la vraie philosophie derrière Burning Man ». Selon John Law, le *Zone Trip* incarne également le concept de confédération appliqué par la Cacophony Society et son organisation mère :

> « Vous travaillez avec des personnes dans une situation très intense, vous acceptez de collaborer avec elles et de prendre des risques ensemble le temps d'un événement. C'est une confédération. Une confédération, ce sont des individus et des groupes pensants autogérés, qui s'unissent et acceptent de réaliser quelque chose sur une période déterminée » (entretien, 2024).

Certains aspects du *Zone Trip* se sont durablement inscrits dans l'expérience de Burning Man. Par exemple, pour entrer dans le Zone Trip #4, les participants ont dû franchir une ligne symbolique, marquant leur engagement à vivre une expérience unique (Figure 1.5), pratique qui subsiste encore aujourd'hui sous une autre forme, lors du rituel d'entrée destiné à accueillir les primo-arrivants à Burning Man (Chapitre 4).

[31] Carrie Galbraith explique le concept de *Zone Trip* dans cette conférence filmée de 2017 : https://youtube.com/watch?v=iT_PZM5qbbM.

Figure 1.5. Participants franchissant la ligne du Zone Trip #4/Burning Man en 1990.
Photo : inconnu. Source : *Burning Man Timeline 1990*. https://burningman.org/timeline/1990.

En 1990, les organisateurs de Burning Man sont des Cacophonists. Le prospectus annonçant le Burning Man de 1991 met en avant un programme varié incluant le brûlage du Man, du saut à l'élastique, de la musique et de la danse, ainsi qu'une soirée cocktail en tenue de soirée (*cocktail party*). La participation s'élève à 15 dollars, donnant droit à un kit d'accès comprenant des cartes et du matériel d'orientation. Cette année-là, en 1990, comme celles qui suivront, les Cacophonists introduisent de nombreux éléments qui deviendront des composantes essentielles et pérennes de Burning Man, comme le fait de s'apprêter et de se costumer. Dès 1990-1991, on retrouve ainsi des *cocktail parties* où des participants, en plein désert, sont vêtus de costumes et de robes de soirée de seconde main, un verre à la main. Comme le rappelle Stewart Harvey, frère de Larry Harvey :

> « À l'origine, *Bad Day at Black Rock* avait été conçu comme une soirée cocktail dans le désert, et les membres de la Cacophony Society sont arrivés prêts pour une fête costumée. Bien que l'isolement de la *playa* puisse souvent inspirer des actes d'expression radicale, ce sont certainement les participants en tenue de soirée décalée (*faux-formal wearing*) de la Cacophony qui ont instauré la tendance du costume lors de l'événement » (Stewart Harvey, in Krukowski 2014, p. 32, traduit de l'anglais)[32].

L'esthétique originelle relevait de l'élégance, mais surtout d'une éthique de récupération et de vêtements de seconde main :

> « Le look des filles de Burning Man [en 1990], c'était Victoria, Michelle, Vanessa et d'autres, qui achetaient leurs manteaux de fourrure en friperie, déchiraient les manches et pouvaient ainsi avoir une veste, être belles et avoir chaud la nuit. C'est pour cela que

[32] Comme il sera évoqué par la suite, la manière de se vêtir et de se costumer deviendra ensuite plus complexe et diversifiée, notamment sous l'influence de Desert Siteworks à partir de 1992. On relèvera toutefois la ressemblance entre l'esthétique originelle de la *cocktail party* introduit par les membres de la Cacophony Society et celle du Last Supper, dernier repas DPW sur la *playa*, en tenues élégantes mais de seconde main, accompagné de vin et de chandelles, auquel se livrent les membres du DPW au cours de la déconstruction de Black Rock City (Chapitre 6).

cette pratique s'est répandue. Mais il s'agissait de manteaux d'occasion qui coûtaient trois dollars ! » (Light, entretien, 2016*).

Après avoir échappé aux régulations des autorités gouvernementales en 1990, les organisateurs doivent, dès 1991, se conformer aux exigences du Bureau of Land Management (BLM), l'agence fédérale américaine en charge de la gestion des terres publiques notamment celles de Black Rock Desert. Des permis événementiels spéciaux, une assurance, un plan d'opérations logistiques, et une inspection de nettoyage post-événement, sont demandés. Face à ces nouvelles contraintes, les organisateurs mettent en place des infrastructures sanitaires telles que des toilettes de chantier et infrastructures sécuritaires minimales pour les 250 participants qu'ils s'apprêtent à accueillir (Chen, 2009, loc. 354). En même temps, un Guide de Survie (*Survival guide*) est publié pour la première fois en 1991. Destiné à préparer les participants aux conditions extrêmes du désert, il devient une composante essentielle et pérenne de l'événement. Distribué chaque année à l'entrée du site ou envoyé au préalable par la poste, il est également disponible en ligne. L'effet psychologique de ce guide de survie est d'ailleurs intéressant, car il annonce l'intensité de l'expérience et introduit la notion de risque, dimension centrale de la Cacophony Society. L'idée d'une confrontation au danger et à l'inconnu, avec en arrière-plan une logique de survie, va progressivement devenir un élément constitutif de l'expérience de Burning Man.

La notion de risque se retrouve de manière effective à cette époque dans la conduite de véhicules avec des courses et jeux. Les pointes de vitesse étaient alors une pratique courante, simplement pour le plaisir et la recherche de sensations fortes. L'étendue désertique, plane et dégagée, sans circulation, s'y prêtait parfaitement, d'autant plus qu'aucune présence policière n'encadrait *in situ* les premiers Burning Man. Si cette pratique est aujourd'hui interdite pendant l'événement, certains membres du DPW continuent à la perpétuer en dehors de Black Rock City, sous la forme du *Playa Highway*, une alternative à la route goudronnée qui mène à la ville voisine de Gerlach *(infra*).

D'autres véhicules que ceux de fonction circulaient sur la *playa*. Les *art cars* (véhicules artistiques) trouvent leur origine en 1991, avec la création par le Cacophonist et cofondateur de Burning Man, Michael Mikel, alias Danger Ranger, de la première d'entre elles, nommée *5:04 pm,* du même nom que sa plaque d'immatriculation (Figure 1.6). Cette voiture cabossée s'inscrivait dans une esthétique industrielle propre à la Cacophony Society, mais aussi, plus largement, par le punk rock. Dans cette continuité, les *art cars* actuelles, notamment celles du DPW, qui adoptent une esthétique inspirée de *Mad Max*[33] avec des véhicules cabossés et un univers industriel post-apocalyptique, prolongent cet héritage esthétique[34].

---

[33] *Mad Max* est une série de films post-apocalyptiques réalisés par George Miller, marqués par la violence et la survie, dont l'esthétique sombre est teintée de cuir, de métal, d'armes et de véhicules cabossés ou transformés. Les trois volets les plus connus paraissent entre 1979 et 1985. Le troisième, *Mad Max Beyond Thunderdome* (1985), constitue une source d'inspiration directe pour le collectif Death Guild à Burning Man, qui propose son propre Thunderdome (Chapitre 5).

[34] Aujourd'hui, toute *art car* doit être préalablement enregistrée selon un protocole strict défini par la direction de Burning Man. Seuls les départements Gate (chargé de la gestion et du contrôle des entrées de BRC) et DPW sont autorisés à conduire des véhicules au style *Mad Max*. Cette autorisation spéciale a une origine historique :

> « Tout le monde ne peut pas conduire une voiture à la Mad Max. Cette différenciation permettait à l'époque à la police de nous distinguer des participants. Ils pouvaient se dire : "Oh, je sais qui c'est", même si on roulait trop vite. Donc, nous sommes les seuls autorisés à avoir des voitures à la Mad Max. » (Light, entretien, 2016*).

Figure 1.6. À gauche : La première *art car* « *5:04 pm* » de Michael Mikel en 1990.
Source : Evans, Galbraith & Law, 2013, p. 92.
À droite : L'*art car* de l'équipe DPW Special Projects en 2024. Photo : inconnu.

L'esthétique vestimentaire reflétait également un univers punk et industriel, comme en témoignent les T-shirts de 1990 (Figure 1.7). Par leurs visuels, leurs couleurs (rouge, noir, gris) et leur police d'écriture, ils s'opposent radicalement à l'imaginaire collectif qui associe les premiers *burners* aux T-shirts *tie-dye* et à l'imagerie psychédélique et colorée de la contre-culture hippie.

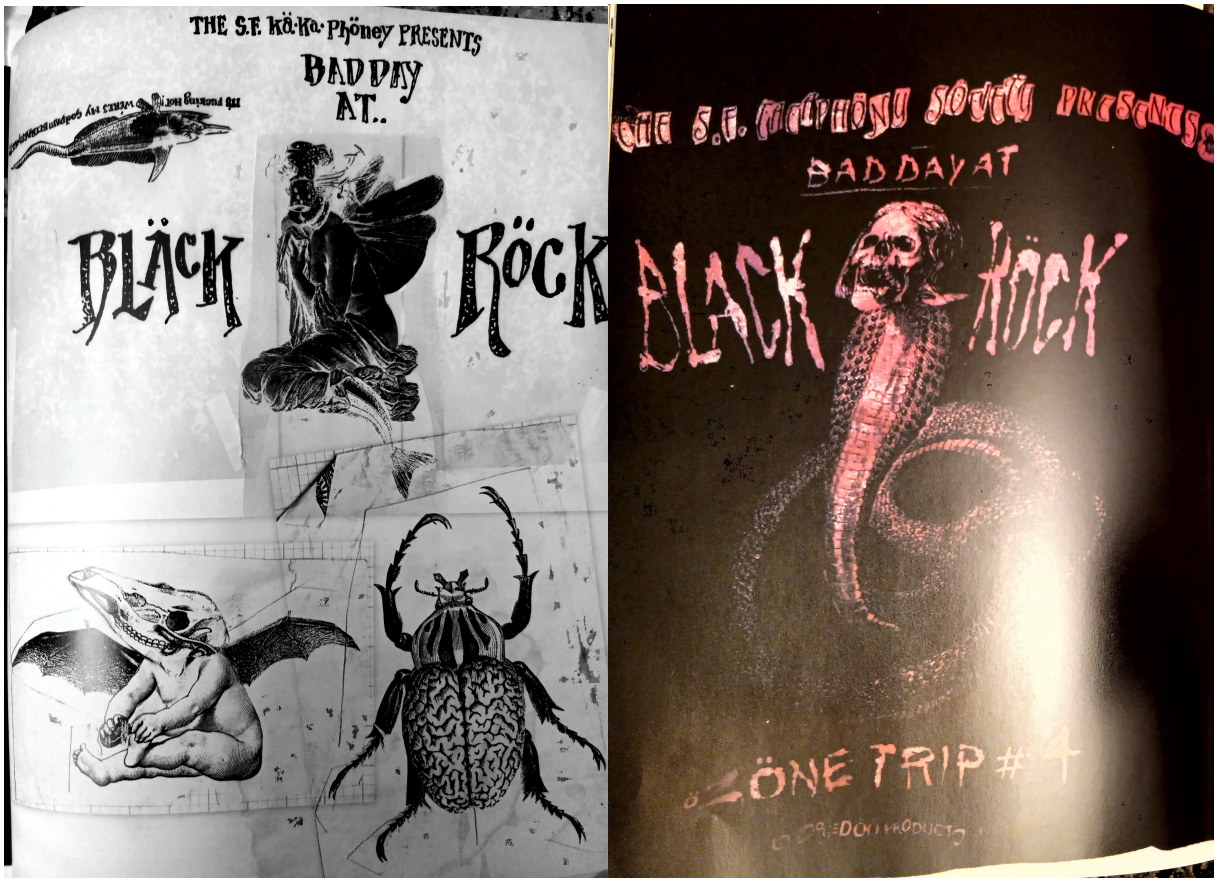


Figure 1.7. Les premiers T-shirts de Burning Man/Zone Trip #4 en 1990.
Source : https://laughingsquid.com/bad-day-at-black-rock-cacophony-society-zone-trip-4.

Dans la continuité des exigences formulées en 1991 par le Bureau of Land Management (BLM), les Black Rock Rangers sont créés en 1992 pour répondre aux besoins de médiation et de gestion des conflits sans recourir aux forces de police, ainsi qu'aux missions de premiers secours et de sauvetage dans le désert[35]. Aujourd'hui, le département des Black Rock Rangers mobilise plusieurs centaines de bénévoles durant la semaine de Burning Man. Cette recherche de solutions en autogestion, fondée sur des ressources internes au groupe, constitue une valeur centrale de la Cacophony Society. Summer Burkes, membre vétérane de la Cacophony Society et du DPW, en souligne la portée au-delà du contexte festivalier :

> « Une des choses les plus importantes que la Cacophony Society et Burning Man peuvent enseigner au monde extérieur, c'est la résolution de conflits pour remplacer les forces de l'ordre. […] Ce dont nous avons besoin dans le monde réel, c'est d'une force de Rangers » (entretien, 2016).

Raymond*, un pionnier des DPW Rangers, décrit leur approche comme une forme de confrontation, mais sans violence, fondée sur le respect et l'écoute de l'autre[36].

Outre le recours aux Rangers, d'autres outils de résolution des conflits et des tensions interpersonnelles ou intergroupes s'inscrivent dans la même logique héritée de la Cacophony Society, fondée sur l'autogestion et l'alternative à la sanction policière. Cela peut prendre la forme de la parodie, par exemple en se déguisant en un autre membre (Chapitre 3), de blagues et *pranks* (canulars), ou encore une résolution de manière plus directe, au Thunderdome : un lieu de combats publics inspiré de *Mad Max* (Chapitre 5).

Enfin, en 1993 apparaissent les premiers *Theme Camps*, c'est-à-dire des regroupements de participants en différents campements organisés autour d'activités thématiques qu'ils proposent aux autres. Le camp pionnier, initié par les Cacophonists Peter Doty et Lisa Archer, est le *Christmas Camp*[37]. Dans la continuité du détournement Cacophonist des codes conventionnels, le *Theme Camp* est conçu comme une critique de Noël et de sa frénésie consumériste déjà parodiée avec les parades *Santa Con* (*supra*). Les passants y étaient invités à boire de l'*eggnog* alcoolisé, mais seulement après avoir mangé un cake aux fruits, le tout devant un sapin de Noël décoré de guirlandes, planté en plein désert et en plein été. Aujourd'hui,

---

[35] L'histoire commune retient que Michael Mikel est à l'origine de cette initiative, ayant modelé les Rangers sur le modèle des Texas Rangers (Chen, 2009, loc. 378). Cependant, selon John Law, Vanessa Kuemmerle a joué un rôle tout aussi crucial dans la création et l'organisation des Rangers : « Vanessa a construit les Rangers en 1992. Elle tenait littéralement les réunions à notre maison et formait personnellement toutes les personnes. Ils ont été appelés Rangers à cette époque parce que Rob Schmitt avait trouvé cette appellation. Rob Schmitt et Vanessa Kuemmerle sont les deux personnes les plus importantes chez les Rangers dont personne n'a jamais entendu parler » (entretien, 2024).

[36] « On appelait ça de la médiation non-confrontationnelle. J'ai toujours contesté cette expression. Elle était répétée sans cesse, mais pour moi, non, car nous sommes bien dans la confrontation. Simplement, nous la menons sans violence. Nous la menons avec amour. Et parfois, il faut ruser un peu pour y parvenir. Ça désarme complètement l'autre. » (Raymond, entretien, 2018*).

[37] Larry Harvey décrit le *Christmas Camp* :

> « Un homme s'est habillé en Père Noël pendant environ cinq jours sous une chaleur de 40 degrés. Ils ont accroché des guirlandes lumineuses et diffusé des chants de Noël 24 heures sur 24, et tout le monde s'est éloigné d'eux. C'était la chose la plus énervante que l'on puisse imaginer. Mais c'était évidemment conçu comme une expérience cathartique, car Noël est la fête la plus irritante qui soit. Il a donc renversé le grand rituel consumériste. Si vous passiez devant, ils vous attrapaient presque de force pour vous offrir du eggnog, qui contenait de l'alcool. Mais pour y avoir droit, il fallait d'abord manger le cake aux fruits. Ils avaient créé tout un scénario interactif très socialement coercitif, et c'était le Noël le plus cathartique que j'aie jamais vécu » (Harvey, 2000, traduit de l'anglais).

les *Theme Camps* composent intégralement Burning Man[38]. Chaque parcelle de Black Rock City est attribuée à l'avance à un camp à thème. Les *burners* doivent donc, en plus de l'achat de leur billet à Burning Man, contribuer financièrement à un *Theme Camp* au sein duquel ils campent, mangent et participent à l'animation des activités proposées par leur groupe. Quelques petites zones en périphérie de la ville échappent à cette structuration : ce sont les espaces de campements libres (*Free Camping)*.

III. Une créativité artistique empreinte de New Age et de *performance art*, importée du Desert Siteworks (1992-1994)

Selon le Cacophonist John Law, en 1992, « il n'y avait rien d'artistique à Burning Man » (entretien, 2024)[39]. Cette opinion est confirmée par William Binzen, créateur du Desert Siteworks (*infra*), qui décrit l'événement comme « une soirée cocktail avec des armes à feu sur la *playa* » (Binzen, *Trippingly.net,* traduit de l'anglais). Il précise encore :

> « À cette époque, Burning Man ressemblait à une fête improvisée sur un parking avant un match de football. Toute l'énergie était là, mais sans véritable direction. On buvait, on fumait, on prenait des drogues, on faisait les cons, on était bruyants et on tirait même avec des armes à feu » (entretien, 2024).

Outre la présence d'une batterie, d'iconographies aborigènes et de cercles de tambours, il convient de mentionner deux initiatives exclusivement féminines qui témoignent d'une recherche esthétique et créatrice particulière à Burning Man.

La première est rapportée par Stewart Harvey, frère de Larry Harvey. Il évoque un groupe de femmes proches de Janet Lohr, ex-compagne de Larry. Féministes, comme beaucoup d'autres *burners*, elles appartenaient au *Women's Movement*, précurseur de l'ethos New Age des années 1990. Elles souhaitaient « ajouter quelque chose de féminin et de nourricier à ce rassemblement autour d'un Man égocentré ». Elles ont ainsi construit un four de type *kiva* pour y cuire des miches de pain « de formes féminines avec le même bois qui serait utilisé pour brûler le Man », lesquelles étaient ensuite distribuées gratuitement autour de la structure (Stewart Harvey in Krukowski, 2014, p. 38, traduit de l'anglais). Pour Stewart, cette initiative serait à l'origine du principe du *gifting* (offrir des cadeaux). Ce principe est inscrit dans les dix principes rédigés par Larry Harvey en 2004, conçus comme le reflet de l'ethos de Burning Man.

L'autre initiative était une performance de danse de Crimson Rose autour du Man en 1991. Les images de cette performance montrent Crimson Rose, co-fondatrice de Burning Man, vêtue d'une longue robe blanche fluide, flottant au gré du vent. Elle danse « avec » le Man, montant gracieusement et de manière acrobatique sur l'une de ses jambes (Figure 1.8). En 1992, Crimson Rose réitère sa danse, cette fois nue et en utilisant des torches de feu. Selon Stewart Harvey, elle aurait ainsi « créé le prototype de la performance du Fire Conclave composée de jongleurs et de danseurs de feu, qui aujourd'hui précède le feu et les pyrotechnies du *burn*

[38] Cette structuration en camps à thème s'est diffusée avec la propagation internationale de Burning Man en événements régionaux. Par exemple, le Nowhere en Espagne appelle ses *Theme Camps* des *barrios*.

[39] Une intention artistique était néanmoins émergente, comme en témoigne le nom donné à l'événement cette année-là spécifiquement : *Black Rock Arts Festival*. Le site officiel de Burning Man ainsi que *Enabling Creative Chaos* de K. Chen indiquent 1992 comme l'année du *Black Rock Arts Festival*, tandis que *Trippingly.net* mentionne 1993.

contemporain » (Stewart Harvey in Krukowski, 2014, p. 38, traduit de l'anglais)[40]. Stewart Harvey rapporte également, en 1991, un geste individuel de défi cathartique, que l'on peut considérer comme l'un des premiers actes performatifs à visée cathartique associés au brûlage du Man[41].

Figure 1.8. Crimson Rose danse en 1990 sur le Man.
Photo : Stewart Harvey, 1990. Source : Krukowski, 2014, p. 37.

À l'exception de ces quelques initiatives, les premières années de Burning Man dans le désert (1990-1993) sont dominées par la culture de la Cacophony Society. L'événement est alors surtout un terrain de jeux pour les armes à feu et les courses de voitures. La seule

[40] Aujourd'hui, le Fire Conclave regroupe plusieurs centaines d'artistes internationaux sélectionnés sur candidature, majoritairement des danseurs de feu et quelques musiciens percussionnistes. J'ai eu la chance d'y participer en 2010. Leur rôle est d'animer juste avant le brûlage du Man, l'espace entre l'effigie et le public *burner*. Ces artistes s'entraînent toute l'année afin de proposer des chorégraphies sophistiquées, devenues une partie intégrante du déroulé ritualisé de la soirée. Le Fire Conclave est encore aujourd'hui supervisé par Crimson Rose, qui deviendra l'une des membres fondateurs du bureau de Burning Man Org aux côtés de son compagnon Will Roger, également cofondateur de Burning Man. Tous deux vivent presque à l'année à Gerlach.

[41] « Une femme sort de la foule et se dirige vers le Man en feu. Elle courut vers le Man et jeta quelque chose dans les flammes. On m'a dit plus tard qu'il s'agissait d'une enveloppe contenant ses radios. Elle avait été diagnostiquée récemment d'un cancer et c'était sa réponse de défiance » (Stewart Harvey in Krukowski, 2014, p.38, traduit de l'anglais).
Cet acte individuel préfigure la relation spécifique qui s'établit entre le brûlage par le feu et l'expression cathartique de soi à Burning Man. Aujourd'hui, le brûlage du Man est strictement encadré par des périmètres de sécurité, empêchant tout geste comme celui de cette femme en 1991. Il n'est absolument plus possible de courir vers le feu pour y jeter un objet personnel. Cependant l'expression cathartique de soi par le feu se déploie au fil de l'évolution de Burning Man. Cette expression se déplacera progressivement vers le Temple de Burning Man de manière codifiée. Contrairement au Man, le brûlage du Temple se fait dans le silence. Les participants peuvent y déposer au préalable leurs deuils et difficultés en écrivant directement sur les murs (Chapitre 4).

musique présente est instrumentale avec de la batterie. Toutefois, dès 1992, un autre rassemblement, Desert Siteworks, dirigé par William Binzen et rejoint par Judy West en 1993, apportera une influence d'une tout autre nature. Cette communauté artistique éphémère, installée dans le Black Rock Desert, marquera durablement Burning Man entre 1992 et 1994. William Binzen explique son initiative artistique :

> « L'idée centrale de Desert Siteworks était de créer ce que j'appelais une communauté artistique temporaire et expérimentale, réunissant des artistes visuels et des performeurs autour d'un thème favorisant à la fois la création collaborative et l'autonomie dans un environnement extrême » (entretien, 2024).

Inspiré par des références New Age, divers courants spirituels et le mouvement de *Land Art*[42], Desert Siteworks met l'accent sur la création ritualisée et l'immersion collective au sein de dispositifs artistiques pour lesquels Binzen sollicite notamment des artistes multidisciplinaires du prestigieux Projet Artaud de San Francisco[43]. Contrairement à Burning Man, qui se déroule en plein cœur du Black Rock Desert sur un week-end, Binzen choisit d'organiser les rencontres dans le même désert, mais sur une semaine et à proximité des sources chaudes (*hot springs*). En 1992 et 1993, Desert Siteworks se tient lors du solstice d'été, quelques mois avant Burning Man, permettant alors à des mêmes personnes de participer aux deux événements. Puis, en 1994, Desert Siteworks se joint à Burning Man au cours du week-end de Labor Day, début septembre. Malgré sa taille modeste, une centaine de participants en 1993, contre un millier à Burning Man, Desert Siteworks sert de catalyseur culturel. Il introduit une esthétique et des pratiques artistiques dont certaines à vocation « spirituelle » qui infuseront et transformeront durablement Burning Man. Plus précisément, Desert Siteworks façonne certains traits caractéristiques de ce qui deviendra la culture *burner*. William Binzen évoque les influences intellectuelles et artistiques qui ont guidé sa conception du projet Desert Siteworks :

> « Mes nombreuses influences incluent *Be Here Now* de Ram Dass, les livres de Carlos Castaneda[44], les études sur le chamanisme transculturel, la Kabbale, le Tarot, Edward

---

[42] Le *Land Art* est un mouvement artistique apparu à la fin des années 1960 qui utilise souvent *in situ* l'environnement et les éléments naturels présents pour créer des œuvres d'art.

[43] « Le Project Artaud est un complexe artistique pionnier situé dans le Mission District de San Francisco, accueillant des artistes de toutes disciplines : arts visuels, danse, théâtre, écriture, cinéma et organisations dédiées à l'art. Il s'agit d'une organisation à but non lucratif, gérée par ses membres. […] En 1971, ses membres fondateurs ont acheté, réhabilité et transformé une usine de 9300 m² ainsi que l'îlot urbain sur lequel elle se trouve afin de créer des logements abordables, des ateliers, des ressources pour les artistes […] Ils ont baptisé cet ensemble Project Artaud, en hommage à Antonin Artaud (1896-1948), qui prônait la création artistique dans des espaces non conventionnels » (Project Artaud, s.d.). L'*Annual Arts Walk* est un événement organisé par le Projet Artaud pour présenter au public les créations artistiques de ses membres.

[44] Les ouvrages extrêmement populaires de Ram Dass et Carlos Castaneda, sont emblématiques du mouvement New Age. Le terme New Age est un terme extrêmement « fourre-tout » comme le précise Marion Bowman et Steven Sutcliffe dans *Beyond New Age, Exploring Alternative Spirituality* :

> « L'usage désinvolte du label "New Age" s'est largement répandu au cours des dernières décennies, aussi bien dans les médias que chez de nombreux chercheurs en religion. Une vaste gamme de phénomènes dits "alternatifs" ou "spirituels" peuvent arborer cette étiquette qui, bien que commode comme formule abrégée, reste très approximative d'un point de vue phénoménologique (cf. Bednarowski, 1991 ; York, 1997). Elle est utilisée pour désigner tout aussi bien des nouveaux mouvements religieux déjà bien établis que des formes contemporaines de spiritualités populaires ou des développements récents au sein de religions particulières, et s'applique souvent avec très peu de spécificité historique et structurelle » (Sutcliffe & Bowman, 2000, p. 1, traduit de l'anglais).

Le New Age peut néanmoins être défini de manière large comme un mouvement spirituel occidental apparu à la fin des années 1960, caractérisé par une approche individuelle et éclectique de la spiritualité, choisie et non

> Abbey, *Overlay* de Lucy Lippard, ainsi qu'une familiarité avec le *Land Art* et les *earthworks*, des formes les plus anciennes et primitives aux créations modernes […]. J'ai été inspiré par un peu de tout, mais par aucune source unique, à l'exception des formulations reliant différentes formes et types d'art par Lucy Lippard. La plupart des idées émergent de l'*inconscient collectif* de Carl Jung. Nous allons dans le désert pour y chercher les motifs de la terre, qui reflètent les structures héritées de notre esprit. C'est ainsi – grâce à la théorie du chaos – que l'ADN humain et la structure du cerveau sont liés aux autres formes de vie… et peuvent être représentés par des topographies et des formes de terrain dans le désert, qui sont les os de la *Terre Mère païenne*, les os de nous tous, et les *sources chaudes* de l'art, si l'on peut dire » (entretien, 2024).

William Binzen voit le désert comme un espace d'expérimentation possible où l'humain et la nature peuvent cohabiter. L'environnement naturel forme, selon lui, un cadre parfait à l'exploration artistique et spirituelle. Sa connaissance du *Land Art* et des *earthworks* (œuvres d'art à grande échelle intégrées à l'environnement naturel) traduit cette recherche conceptuelle et artistique d'un aménagement de l'espace pour une cohabitation harmonieuse. Desert Siteworks propose l'idée d'une *communauté intentionnelle*, avec engagement collectif autour d'une thématique. William Binzen cherchait à donner un sens à cette expérience, un sens qu'il ne trouvait pas alors à Burning Man : « À l'époque, Burning Man était amusant, mais il lui manquait un but plus profond (*higher purpose*) » (entretien, 2024). Contrairement à Burning Man, qui à ses débuts relevait plutôt d'une fête « libre » éloignée des normes sociales, Binzen voulait créer un espace où la transformation de soi pouvait advenir dans un lieu artistique de l'extrême. C'est dans cette perspective qu'il élabore l'idée d'une communauté intentionnelle réunie autour d'un but commun :

> « J'ai utilisé le terme "communauté intentionnelle" pour expliquer à Larry pourquoi nos événements dans le désert devaient avoir du sens et du poids, et ne pas être uniquement une fête hédoniste. J'ai insisté sur le fait qu'il devait y avoir un thème significatif qui rassemblerait tout le monde dans un but commun, créant un "espace partagé" où les artistes pourraient réaliser des œuvres in situ dans cet endroit si austère » (entretien, 2024).

Avec cet objectif, chaque année, Desert Siteworks adoptait une thématique qui guidait la coordination des projets artistiques et du projet global. L'organisation et l'avancée du projet étaient partagées dans les newsletters *Desert Tracts* : « Nous nous réunissions toutes les trois semaines pendant neuf mois dans l'atelier de Judy West pour des soirées brainstorming et repas partagés. C'est ainsi que nous avons défini le thème de 1993, *Preparing the Ground*, puis celui de 1994, *The Kabbalah* » (entretien, 2024). Pour Binzen, la confrontation à l'immensité du désert et la nécessité de redéfinir ses limites sont constitutifs de l'expérience :

> « Faire de l'art dans le Black Rock Desert nous oblige à affronter la vastitude, l'indifférencié de la *playa* et de ses environs. Il faut alors définir des limites, un contexte au sein duquel l'art peut se produire. Sans codes, conventions ou repères, il n'y a pas de langage, pas de réalité consensuelle, pas d'art » (*Inside Desert Siteworks*, williambinzen.com, traduit de l'anglais).

imposée ; incluant des pratiques telles que le yoga ou la méditation et des sources d'inspirations religieuses ou rituelles telles que le bouddhisme ou le chamanisme.

La confrontation physique au désert et à ses températures extrêmes rend possible une expérience de transformation de soi qui ne repose pas uniquement sur la prise de drogues :

« Ce n'était pas qu'une question de drogues, même s'il y en avait un peu. C'était l'environnement qui rendait cette expérience possible » (John Law, dans *Inside Desert Siteworks Part 1*, vidéo, traduit de l'anglais).

Au-delà du cadre de l'espace, la temporalité d'une semaine, plus longue que celle de Burning Man, a joué un rôle essentiel pour permettre une expérience transformative individuelle et collective :

> « Nous voulions nous guérir. Nous voulions nous transformer. Nous avons uni nos forces. Nous avons tellement partagé et appris les uns des autres, et nous avons essayé de nous entraider, car c'est ainsi que l'on survit dans un environnement aussi difficile. C'était un véritable processus de groupe » (*Inside Desert Siteworks*, williambinzen.com, traduit de l'anglais).

Dès 1992, quelques mois après la première édition de DSW, Burning Man adopte à son tour le même format : « Desert Siteworks durait une semaine, cela fonctionnait bien. J'ai encouragé Larry à faire pareil. » (Binzen, entretien, 2024).

Au-delà des caractéristiques structurantes telles que l'idée d'une communauté intentionnelle, la temporalité d'une semaine et la thématique qui change chaque année, l'esthétique et l'aspect visuel de Desert Siteworks ont profondément influencé l'évolution de l'événement. En effet, le surréalisme haut en couleurs de Desert Siteworks contrastait nettement avec le Burning Man Cacophonist de 1990. Ainsi, d'après la journaliste Summer Burkes, si Burning Man ne ressemble pas complètement à *Mad Max*, c'est grâce aux œuvres artistiques et aux photographies de William Binzen (Burkes 2016, 27 juillet). Ces images de Burning Man et de Desert Siteworks, extrêmement colorées et à l'aspect surréaliste, ont influencé l'élaboration des costumes des participants et la décoration de leurs campements : « Les personnes qui se rendaient dans le désert avaient ces images en tête et s'habillaient en conséquence, ou aménageaient leurs camps en fonction de ces visuels » (Summer Burkes, entretien, 2016).

William Binzen, passionné du surréalisme, du dadaïsme et de l'art conceptuel, se considère comme un *visionary artist* et non comme un visionnaire, car il retravaille ses photographies en changeant les couleurs et la luminosité des images. Pour lui, « ces transformations sont destinées à recréer un paysage intérieur d'humeur et d'émotion, les états internes du participant » (Binzen, williambinzen.com, traduit de l'anglais). L'une de ses photos les plus évocatrices capture un dispositif artistique installé à Black Rock Springs lors de Desert Siteworks en 1992 (Figure 1.9). L'image, prise à la tombée de la nuit, montre des néons lumineux de couleurs variées immergés sous l'eau, illuminant les mouvements des participants à la surface. Grâce à une exposition multiple, Binzen parvient à juxtaposer les images, créant ainsi un rendu presque « magique »[45]. Une autre photo (Figure 1.10) représente le pont de Trego Springs à Desert Siteworks en 1993, illuminé de néons bleus et rouges. Au premier plan surgit

[45] Binzen utilise Adobe Photoshop pour superposer jusqu'à 40 ou 50 couches sur chaque photo, accentuant les effets de couleurs complémentaires placées en proximité :

> « Il est fasciné par la théorie des couleurs et la manière de créer une lueur à travers des effets rétiniens. Ses ciels texturés et ses étendues de sable d'un autre monde sont obtenus en peignant sur du verre, en utilisant diverses huiles, des médiums aqueux, du gel capillaire et d'autres matériaux, avant de photographier le résultat » (*Trippingly.net*).

une œuvre en forme de squelette de serpent, tandis qu'au loin, des flammes apparaissent. Une femme, assise devant le pont, est costumée en créature mythologique. Ce qui accentue l'atmosphère onirique de la scène. Des photographies de ce style, retravaillées par Binzen, ont très probablement influencé l'évolution de Burning Man vers une esthétique plus colorée et surréaliste, qui s'éloigne progressivement de l'apparence brute et industrielle des premières années.

Figure 1.9. Néons installés sous l'eau à Black Rock Springs au cours du Desert Siteworks 1992. Photo : William Binzen, 1992. Source : williambinzen.com.

Figure 1.10. Le Pont de Trego Springs nommé « Trego bridge with Tom's ditch serpent, John's neon, Pepe's fire ». Desert Siteworks, 1993. Photo : William Binzen, 1993. Source : williambinzen.com.

Contrairement à Burning Man, qui s'installa sur la partie plane et aride du Black Rock Desert, Desert Siteworks se tient dans des zones légèrement vallonnées, parsemées de végétation et abritant des sources hydrothermales. Ces deux types d'environnement influencent la conception de la cartographie respective des deux événements. Alors que Burning Man peut plaquer n'importe quelle cartographie et structure architecturale sur la *playa,* Desert Siteworks adapte sa cartographie à la morphologie du terrain. Fort en imagination conceptuelle, Binzen organise l'espace du site et intègre des zones dédiées à la fonctionnalité quotidienne, à la création artistique, à la ritualité et à la convivialité[46].

Reconnaissant sa compétence, Larry Harvey sollicite William Binzen pour établir la première cartographie de Burning Man. William Binzen se souvient :

> « […] alors que nous étions assis dans sa cuisine à San Francisco, il m'a demandé si j'avais une idée pour organiser le site [de Burning Man]. Sur deux serviettes en papier, j'ai esquissé un schéma approximatif superposant un cadran d'horloge sur une cible et indiquant les quatre directions. Ce concept a ensuite été élégamment affiné et considérablement développé par Rod Garrett et d'autres, donnant naissance à la ville actuelle » (entretien, 2024).

Quelques mois après le premier Desert Siteworks en 1992, Burning Man adopte une cartographie (Figure 1.12) inspirée de cette proposition, et dès 1993, un pavillon central (*central pavilion*) est installé, structurant l'espace autour de quatre axes formant une croix. Le Man (l'effigie centrale) est positionné dans le prolongement de l'axe du lever du soleil, le plus éloigné des zones de camping.

À Desert Siteworks, des repères spécifiques, les *Desert Navigation Locators*, avaient été conçus dès 1992 pour faciliter l'orientation des participants, une nécessité essentielle dans l'environnement désertique et face aux risques de tempêtes de sable (*dust storms)* :

> « Les Desert Navigation Locators étaient utilisés pour aider à l'orientation sur le site de Desert Siteworks. Ils étaient destinés à guider les personnes s'aventurant hors du camp afin qu'elles puissent retrouver leur chemin dans l'obscurité ou lors d'une tempête de poussière » (Binzen, entretien, 2024).

[46] La carte de Trego Hot Springs (Figure 1.11) montre des zones de performance, une structure rituelle d'inspiration amérindienne avec la *ziggurat swastika* (structure en forme de swastika vue de haut), des espaces sacrés avec des mandalas et *sand drawings* (dessins de mandalas de sable), des *shrines* (autels) dédiés au « masculin » et au « féminin », ainsi qu'un lieu central de vie commune, le *camp center*, pensé pour le repos, les repas et les échanges à l'ombre. William Binzen décrit cette organisation spatiale :

> « Nous avons mené à bien plusieurs projets architecturaux comme la *desert yurt* (yourte du désert), située dans le *camp center*, comprenant une cuisine et un espace collectif ; le *woodhenge* (cercle de bois), lieu de performances et de feux de camp ; et le *tower pavilion* (pavillon en tour), dédié aux performances rituelles, dont l'architecture était inspirée de la swastika des amérindiens » (Binzen, *Inside Desert Siteworks*, williambinzen.com, traduit de l'anglais).

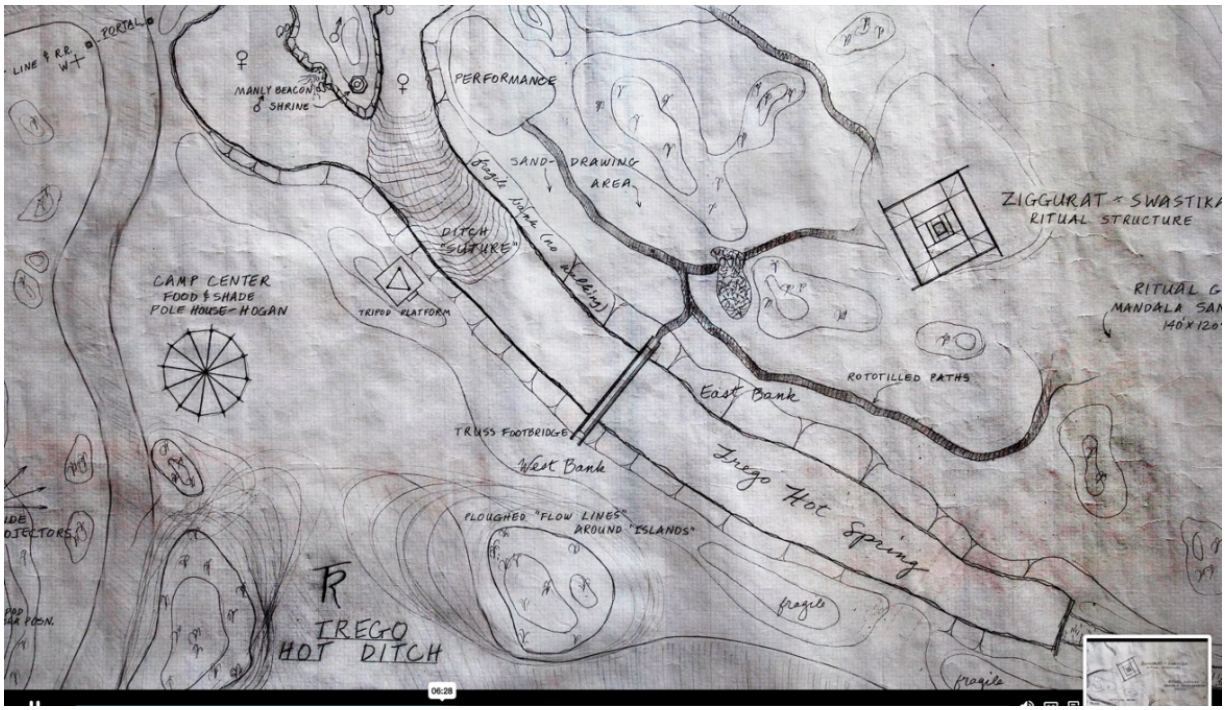


Figure 1.11. Carte du Desert Siteworks à Trego Hot Springs en 1993.
Auteur : William Binzen. Source : Vidéo *Inside DSW part 1*[47].

En 1993, un système similaire est introduit à Burning Man. « Cette année-là, les *Locaters* ont marqué les points cardinaux du cercle », précise Binzen (entretien, 2024). Cette volonté de faciliter l'auto-localisation inspire Steve Mobia, participant également du Desert Siteworks, à créer les poteaux à lanternes pour les Lamplighters (allumeurs de lanternes) : « À Burning Man, Steve a conçu les lanternes que les Lamplighters allument chaque nuit pour guider les voyageurs égarés » (Binzen, entretien, 2024).

Enfin, en 1994, ces lanternes sont fixées sur des lampadaires en bois (*lamp posts*), ancêtres des *spires* qui jalonnent aujourd'hui les grands axes de Black Rock City (Chapitre 3). Ce système de repères visuels devient progressivement un élément incontournable de la navigation à Burning Man et de sa cartographie. À travers leur rituel nocturne, qui consiste à disposer les lanternes sur les lampadaires en bois, les Lamplighters confèrent à la *playa* une structure cartographique à la fois fonctionnelle et symbolique.

[47] La vidéo Viméo *Inside DSW part 1* est visible dans l'article suivant : https://journal.burningman.org/2022/08/black-rock-city/building-brc/waking-dreams-desert-siteworks/.

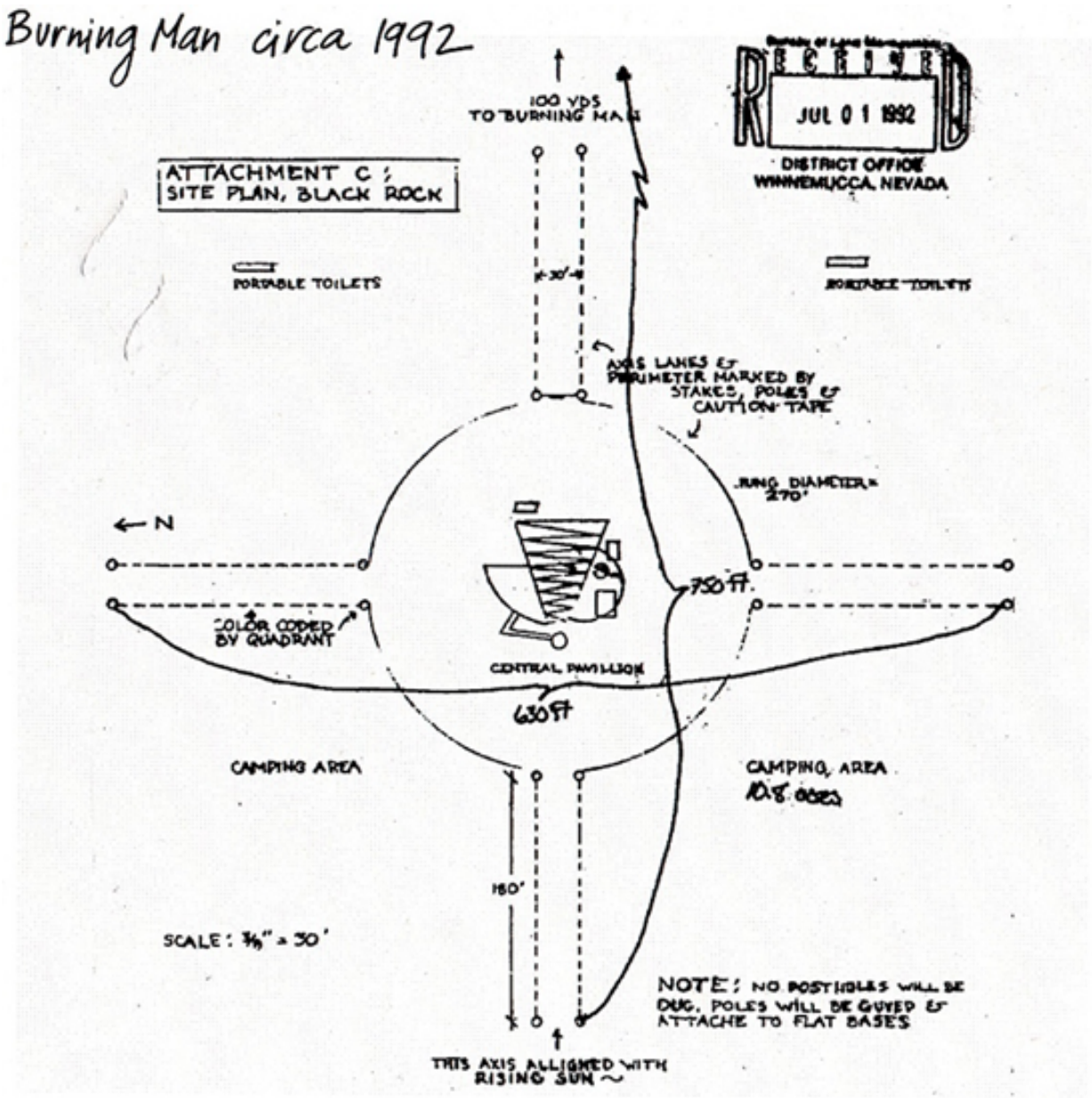


Figure 1.12. Plan de Burning Man 1992 avec 4 axes autour d'un Pavillon Central.
Le Man est situé dans l'axe du soleil levant à l'est.
Source : *Burning Man Timeline 1992*. https://history.burningman.org/timeline/1992

Un autre élément clé de la structuration de l'espace de Burning Man, inspiré par Desert Siteworks, est le lieu central de regroupement favorisant les échanges et la convivialité. Ce lieu apparaît dès le rassemblement de 1992, lorsque William Binzen construit la *Desert House* (Figure 1.13), installée « symboliquement à la croisée du Lassen Applegate (Emigrant) Trail et de la principale voie d'accès reliant la *playa* à Gerlach et au monde extérieur » (Binzen, *Inside Desert Siteworks*, williambinzen.com, traduit de l'anglais).

Figure 1.13. Desert House de William Binzen à Black Rock Springs, Desert Siteworks, 1992.
Photo : William Binzen. Source : www.williambinzen.com.

À la demande de Larry Harvey, quelques mois plus tard en 1992, la *Desert House* est transportée à Burning Man, où elle devient le prototype du Center Camp. Les années précédentes, en 1990 et 1991, le Center Camp se limitait à un simple coin ombragé de quelques mètres carrés, constitué d'une toile tendue sur quelques piquets (Figure 1.14). Binzen précise :

> « C'était la première sculpture architectonique en dehors du Man sur la *playa*. Elle comprenait une sculpture hydraulique fonctionnelle de Greg Schlanger, de l'université du Nevada à Reno, et est rapidement devenue un lieu de rassemblement pour les participants. Par sa forme et sa fonction, elle était le précurseur du Center Camp de Burning Man » (entretien, 2024).

À partir de 1997, la nouvelle architecture de la ville, imaginée par Rod Garrett, place officiellement le Center Camp au cœur de la partie habitable de Burning Man à *6:00 & Esplanade*, soit en bas et au centre du cadran de l'horloge. Il devient un lieu incontournable où les *burners* peuvent acheter un café, se reposer, pratiquer l'*acro yoga*, faire du *body painting*, assister à des performances artistiques et à des conférences[48].

[48] Pour Larry Harvey, le café était constitutif d'un lieu central : « Je ne sais pas comment on peut être civilisé sans café. Des scènes bohèmes se sont développées autour des cafés. C'est la seule chose qui se vend. Et c'était le meilleur endroit pour rassembler les gens et créer une attraction qui ne soit pas un spectacle » (entretien, 2015). Le café faisait partie des quelques produits vendus à Burning Man, avec les glaçons, le propane et l'essence. Après l'annulation des éditions 2020 et 2021 en raison du Covid-19, le Center Camp, souvent appelé Center Camp Café, a cessé totalement d'en proposer à la vente, en raison d'opérations logistiques trop lourdes à maintenir.

Figure 1.14. Le Center Camp de Burning Man en 1990.
Photo : Nick Lynch and Julia Wharton, 1990.
Source : « ReCentering the Heart of Black Rock City », Burning Man Project, 26 avril 2024, *Burning Man Journal*. https://journal.burningMan.org/2024/04/black-rock-city/participate-in-brc/recentering-the-heart-of-brc./

Desert Siteworks a proposé à ses participants des dispositifs immersifs, artistiques et « rituels » qui bouleversent la frontière habituelle entre l'œuvre et le spectateur. Ces mises en scène hautement ritualisées ont contribué, entre autres, à inspirer ce qui deviendra le Temple de Burning Man. Binzen souligne l'aspect pionnier du *Ritual Temple* qu'il a conçu pour Desert Siteworks : « Le temple rituel de Trego, que j'ai dessiné sur papier millimétré et thématisé, créait un centre spirituel bénéfique pour la communauté, sans être religieux ni dogmatique » (entretien, 2024). Selon lui, ce modèle, antérieur de sept ans aux premiers Temples de David Best à Burning Man, a préfiguré la fonction rituelle, spirituelle mais non dogmatique, que prendra le Temple au sein de la culture *burner* (Chapitre 4).

Plus largement, ces dispositifs immersifs incarnaient, sans les formuler explicitement, les futurs principes d'« Immédiateté » (*Immediacy*) et de « Pas de spectateurs » (*Participation*), institutionnalisés par Burning Man en 2004. En effet, la recherche expérimentale de William Binzen reposait principalement sur l'implantation de dispositifs artistiques immersifs[49]dans un environnement naturel, favorisant l'exploration et la transformation de soi :

> « Ici, dans le désert, il n'y a pas de public humain pour notre spectacle – nous jouons pour nous-mêmes, pour nous retrouver, pour nous amuser ou pour inventer. Il s'agit de l'art en tant que découverte de soi, guérison personnelle et interpersonnelle, et création de nouveaux modes de vie, de nouveaux modes d'être et de devenir, et de partage de culture » (Binzen, *Inside Desert Siteworks*, williambinzen.com, traduit de l'anglais).

Burning Man prit ainsi une orientation artistique décisive en 1993, lorsque William Binzen encouragea les artistes de Desert Siteworks à rejoindre Burning Man quelques mois plus tard. Parmi les artistes invités au Desert Siteworks de 1993, le sculpteur argentin Pepe Ozan s'est distingué par la conception d'un Lingam monumental, qui est une sorte de cheminée composée de terre et de paille de fer (Figure 1.15). William Binzen souligne l'impact de ces œuvres :

[49] Les dispositifs immersifs sont entendus ici dans une acception simple : sans spectateurs.

« La nuit où Pepe a mis feu à son premier Lingam a produit une célébration-rituel sauvage et spontanée, qui l'a inspiré à développer les Lingams et les opéras qu'il a apportés à Burning Man pendant les sept années suivantes » (Binzen, entretien, 2024).

D'après Binzen, « Pepe Ozan était un créateur galvanisant, un promoteur passionné et visionnaire de la connexion culturelle et tribale à travers ses sculptures *in situ* » (entretien, 2024). Pepe Ozan, à travers une approche relevant du *performance art*[50], ainsi que d'autres figures artistiques majeures présentes à Desert Siteworks en 1993, comme Paradox Pollack et Ape Theatre/Dream Theatre, ont investi Burning Man en 1994, apportant une dimension performative et théâtrale qui s'est structurée autour des Opéras de Pepe Ozan, réalisés autour de ses sculptures monumentales, les Lingams[51].

En effet, cette effervescence collective autour du brûlage du Lingam a profondément marqué l'orientation artistique et l'imprégnation rituelle de Burning Man à partir de 1994. Des images d'archives de 1995 montrent un Lingam de neuf mètres brûlé en présence de danseurs et cracheurs de feu, à la fin de la semaine. Comme le souligne Stewart Harvey, ses Lingams sont rapidement devenus le cadre de « spectacles d'opéras élaborés [qui] ont dominé l'art de la *playa* pendant des années » (Stewart Harvey in Krukowski, 2014, p.43, traduit de l'anglais). John Law, quant à lui, voit dans ces Lingams et les mises en scène qui les accompagnaient le prototype de ce qui deviendra le Temple de Burning Man : « Il a commencé à construire ces temples pour ses opéras qu'il organisait chaque année. Cela a débuté en 1993. Il est une influence majeure sur Burning Man, bien avant que David Best ne commence à construire [ses Temples] » (entretien, 2024).

Figure 1.15. Pepe Ozan et son Lingam à Desert Siteworks en 1993.
Photo : inconnu. Source : https://www.trippingly.net/burning-man-musings/desert-siteworks.

[50] Le *performance art* émerge dans les années 1960, notamment aux États-Unis et en Europe, et désigne, de manière très large, des actions artistiques réalisées *in situ* et en direct, impliquant corporellement les artistes et le public.

[51] Ses Lingams sont rapidement devenus à Burning Man : « l'élément flamboyant central des danses effrénées et des fusions théâtrales interculturelles » (Binzen, entretien, 2024). Ce dispositif initié à Desert Siteworks en petit comité a ainsi évolué en un « spectacle de feu à grande échelle, performatif et immersif, destiné à un public de milliers de personnes » (Binzen, entretien, 2024).

Un autre dispositif artistique favorisant ce type d'intensité immersive et participative à Desert Siteworks était le *48 Hours Life Span Ritual* qui eut lieu en 1993. William Binzen décrit cette expérience :

> « Une mise en scène de 48 heures basée sur le cycle de la vie humaine, de la pré-naissance à l'après-mort. Le scénario a été écrit collectivement. Nous avions quatre metteurs en scène, chacun travaillant pendant quatre heures, maintenant la pièce en mouvement 24 heures sur 24 » (entretien, 2024).

Une vidéo d'archive (DSW Part 1, à 11:00) montre les participants immergés dans cette performance improvisée, évoluant dans un espace délimité uniquement par des poteaux en bois. La « *muse of drama* » orchestrait l'ensemble, vêtue d'un haut rouge, d'un masque vénitien et tenant une ombrelle en tissus rouges et bleus. Elle assurait la continuité de l'expérience en maintenant les limites du cadre spatial et en guidant, si nécessaire, « la mosaïque humaine évoluant par formes et sons improvisés » (Binzen, *Inside DSW*, williambinzen.com, traduit de l'anglais).

D'après la vidéo, l'expérience était intense : certains participants pleuraient, criaient et se roulaient au sol, d'autres restaient statiques, agrippés aux poteaux. Plus tard dans le déroulé, un groupe se baignait nu dans la boue, s'enlaçant collectivement. La chaise roulante de la « *muse of drama* » suivait les déplacements des participants. « Nous avons puisé collectivement dans notre vécu, enrichi par des traditions philosophiques comme la Kabbale et le Tarot » explique William Binzen (entretien, 2024).

Il évoque également une autre performance, d'une journée entière qui reposait sur « un immense Arbre de Vie, dont les branches formaient des chemins de pèlerinage. Des artistes performeurs, incarnant les arcanes majeurs du Tarot, interagissaient avec les participants aux dix Sephiroth, ces "lieux de pouvoir" dispersés sur le parcours » (entretien, 2024). Selon lui, ces expériences avaient un impact profond et transformateur sur les participants : « Certains ont vécu une expérience fondatrice qui a changé leur vie. Tout le monde dans notre communauté temporaire a été affecté, même ceux qui ne participaient pas activement à la "performance" » (entretien, 2024). Il décrit ces rituels comme « une découverte de soi et de la communauté par des moyens théâtralisés », où « la plupart des événements étaient totalement spontanés, bien que restant dans le cadre convenu au préalable ». Plusieurs participants ont qualifié cette expérience de « transformation, un réajustement profond de l'esprit, unique dans leur existence » (entretien, 2024).

Héritée des dispositifs immersifs expérimentés à Desert Siteworks et nourrie par la mouvance New Age qui l'accompagnait, une approche participative s'impose progressivement à Burning Man. Elle s'est cristallisée autour de l'idée *No Spectators*, directement issue de l'expérience vécue à Desert Siteworks : celle d'une pleine participation en rupture radicale avec la conception classique d'une scène séparée de ses spectateurs. Ce principe a été affiché en 1997 sur le Center Camp (Figure 1.16), avant d'être définitivement formalisé en 2004 parmi les dix principes définis par Larry Harvey sous l'appellation *Participation*. Stewart Harvey témoigne de l'apparition de cette idée :

> « Ce sont ces *burners* New Age [issus de ou influencés par Desert Siteworks] qui ont fait de la participation créative l'élément central de l'événement. "Tout le monde est le spectacle". C'était une idée révolutionnaire qui constitue depuis lors la philosophie

distinctive de Burning Man » (Stewart Harvey in Krukowski, 2014, p. 36, traduit de l'anglais).

Figure 1.16. Le Center Camp de Burning Man en 1997 avec l'affiche « No Spectators ».
Photo : George Post, 1997.
Source : « ReCentering the Heart of Black Rock City », Burning Man Project, 26 avril 2024, *Burning Man Journal*. https://journal.burningMan.org/2024/04/black-rock-city/participate-in-brc/recentering-the-heart-of-brc./

Citons également, parmi les influences de Desert Siteworks qui ont durablement marqué l'organisation de Burning Man, un certain souci d'effacement du « monde extérieur » et des références marketing à la société de consommation. Afin de favoriser des environnements artistiques immersifs, Desert Siteworks cherchait à cacher les signes de la société marchande et encourageait les participants à décorer leurs camps et véhicules : « Les décorations et les camouflages devaient minimiser la présence de marques et autres signes extérieurs (il n'y avait pas de camping-cars) et promouvoir l'aspect artistique des campements individuels comme une composante de l'art dans son ensemble » (*Inside DSW*, williambinzen.com, traduit de l'anglais). Binzen précise dans son entretien : « Nous décorions et déguisions nos camps et véhicules pour masquer les images de la culture dominante *"default culture"* » (entretien, 2024). Cette approche a profondément influencé Burning Man, notamment l'organisation des *Theme Camps* dès 1995, ainsi que l'émergence du principe formalisé plus tard de *Decommodification*. Ce dernier, rédigé par Larry Harvey avec les neuf autres en 2004, outrepasse le simple camouflage des références marketing et prône un espace complètement affranchi des transactions commerciales habituelles, interdisant toute vente, tout logo, toute marque et toutes références explicites à la société marchande[52].

[52] Si l'idée d'interdire toute forme de vente émerge dès 1994, c'est en 1995 que Burning Man a promu plus officiellement une règle de non-commerce (Trippingly.net). Pourtant à cette époque, le commerce informel étant encore une pratique courante : « En 1994, Flash vendait tacos, hamburgers et bières. Sebastian Hyde et Joe Fenton vendaient des t-shirts, tandis que Fenton proposait aussi des cartes de Tarot inspirées de Burning Man. […] En 1995, Burning Man ne vend plus que des t-shirts et des cassettes VHS pour financer l'événement. » (Trippingly.net, traduit de l'anglais). Flash continue toutefois à proposer nourriture et boissons sous une autre forme : « McSatans [son stand] fonctionnait désormais sur un mode de troc ou de mendicité » (Trippingly.net, traduit de l'anglais). Cette zone grise autour du commerce perdura encore quelques années avant que le principe de *Decommodification* ne s'impose définitivement comme un impératif de Burning Man. Une exception subsiste toutefois pour certaines activités où Burning Man demeure le vendeur direct : café, glaçons, essence et propane.

Enfin, Desert Siteworks, tout comme le Suicide Club et la Cacophony Society, mettait un point d'honneur à ne laisser aucune trace de leur passage. Comme l'explique John Law :

> « *Leave No Trace*, ça vient du Suicide Club. Nous entrions dans des environnements sans les altérer, ni les endommager. Nous escaladions des infrastructures gouvernementales comme des ponts sans laisser de traces. Nous investissions des bâtiments abandonnés pour y organiser des événements, mais nous nettoyions tout après notre passage. Nous ne laissions rien derrière nous. C'était ça, *Leave No Trace* » (entretien, 2024).

À Desert Siteworks, cet impératif a été appliqué rigoureusement. William Binzen l'explique :

> « En 1993, Judy et moi avons passé trois jours à nettoyer le site de Trego Hot Springs avant l'arrivée des autres. À notre départ, l'endroit était impeccable. La rumeur s'est répandue : si les *burners* venaient dans le désert, ils devaient nettoyer derrière eux pour être bienvenus à nouveau » (entretien, 2024).

Ce principe a fini par s'imposer à Burning Man comme l'un des 10 principes en 2004 et s'est cristallisé dans l'expression *Leave No Trace* au point d'être désormais érigé en vitrine justificative d'un événement dit écologique. Le principe n'a pourtant été réellement appliqué qu'après 1997. En effet, en 1997, l'événement a dispersé beaucoup de déchets. Cette année-là, Burning Man quitta temporairement le Black Rock Desert pour s'installer sur la *Hualapai playa* à Fly Ranch. À la fin du rassemblement, trois immenses bennes à ciel ouvert, débordantes de déchets, furent frappées par une tempête de vent. Les détritus furent projetés sur plusieurs kilomètres, jusque dans la ville éloignée de Winnemucca : « Personne n'est resté sur place. Personne n'a recouvert les débris avec des bâches. Il était évident que, pour que Burning Man puisse continuer, il fallait absolument qu'il nettoie derrière lui » (Binzen, entretien, 2024).

IV. Une nouvelle influence cacophoniste par la voie des *freak bike clubs* (1996-1998)

Entre 1992 et 1996, la période est marquée avant tout par l'influence culturelle du Desert Siteworks, tandis que les Cacophonists restent impliqués mais en retrait dans l'organisation de Burning Man. Des tensions croissantes s'accumulent entre les Cacophonists et Larry Harvey, et aboutissent, en 1996, à une rupture à la fois prévisible et définitive, notamment avec John Law, l'une des figures majeures de la Cacophony Society. Celle-ci reposait sur un modèle politique anarchiste, fondé sur l'autogestion et l'absence de hiérarchie, où chaque membre était invité à tour de rôle à proposer un événement. L'organisation était donc rotative, évitant ainsi la prise de contrôle à long terme par un leader unique. Cette approche est en profond contraste avec l'évolution de Burning Man, caractérisé par une centralisation du pouvoir de plus en plus marquée et une institutionnalisation progressive[53]. La participation à Burning Man, qui

[53] John Law explique cette divergence radicale :

> « L'idée de la Cacophony n'était pas de créer un immense événement avec un mécanisme de contrôle pyramidal, où les riches seraient au sommet et dirigeraient tout. Pourtant, c'est ce que Burning Man est devenu. Ceux qui le dirigent en tirent énormément d'argent et contrôlent le système. Je ne dis pas que c'est forcément une mauvaise chose. Disneyland est génial, j'adore Disneyland. Il est dirigé par une poignée de milliardaires de droite qui gèrent cette immense industrie du divertissement. Burning Man est très similaire à bien des égards » (entretien, 2024).

représente 250 personnes en 1991, 600 en 1992, et 1000 en 1993, double chaque année de 1994 à 1996 : 2000 en 1994, 4000 en 1995, 8000 en 1996 puis jusqu'à 15 000 en 1998. Devant la hausse massive de participants et les besoins croissants de structuration et de conformité légale, l'entité Black Rock City Limited Liability Company (LLC) a été créée en 1997.

Face à l'ampleur des tâches requises pour la construction et le démontage des infrastructures, la création d'espaces communs ainsi que le nettoyage, un groupe d'ouvriers a été officiellement formé en 1998 : le Department of Public Works (DPW). L'ethos et l'esthétique de ce nouveau groupe sont fortement influencés par la participation d'anciens membres de la Cacophony Society, investis dans des collectifs de *freak bikes*. Ces vélos « mutants » étaient modifiés et customisés de manière artisanale pour produire une allure originale : superposition soudée de cadres pour les surélever, transformation en tricycles, accessoirisation spéciale, etc. Des membres de deux clubs de *freak bikes* ; le Black Label Bike Club fondé à Minneapolis en 1992, aussi connu sous le nom de Hard Times Bike Club, et Cyclecide, fondé à San Francisco[54] par le Cacophonist Jarico Reece en 1996[55], participeront à la mise en place et au démantèlement de Burning Man dans les années 1996-1998. Comme le souligne John Law : « Les premières personnes à vraiment m'aider [sur le plan du soutien logistique] […] étaient celles qui allaient plus tard devenir Cyclecide, puis plus tard le DPW » (entretien, 2024).

L'influence des *freak bike clubs*, et à travers eux de la Cacophony Society, se manifeste par leur implication dans la création officielle du Department of Public Works en 1998. Ils confèrent alors au groupe une culture distincte, différente de celle des *burners*, davantage façonnée par l'esprit du Desert Siteworks. L'apport culturel des *freak bike clubs* s'inscrit dans une mouvance punk valorisant le détournement d'objets récupérés, l'autodérision et la prise de risque ostentatoire telle que l'énonce leur devise commune : « *No brakes, no problem* (pas de freins, pas de problèmes) » (Evans, Galbraith, & Law, 2013, p.184).

Cette influence ne plaisait vraisemblablement pas à Larry Harvey. En 2003, il a confié à Brian Doherty, auteur de *This is Burning Man*, que « l'ambiance punk héritée du Hard Times Bike Club de Minneapolis, qui avait constitué la première véritable équipe du *Clean-Up* [actuellement *Playa Restoration*] de Burning Man sous la direction de Chicken John en 1997 et 1998, ne serait plus forcément la bienvenue au Ranch du DPW » (Doherty, 2004, loc. 262, traduit de l'anglais)[56]. En effet, Chicken John était à l'époque une figure emblématique de la scène punk de San Francisco, un Cacophonist actif, et de surcroît un membre du *freak bike* club Black Label Bike Club et du Circus Redickulus. Ce dernier mettait volontairement en scène des

[54] Light*, m'a informée que ces deux clubs, le Hard Times Bike Club et Cyclecide, « ont été les premiers clubs de *freak bikes*, ouvrant la voie à de nombreux autres à travers les États-Unis » (entretien, 2016).

[55] Le Cacophonist Jarico Reece fonde Cyclecide en 1996 : http://chickenjohn.com/2020/10/11/the-amazing-jarico-reese/

[56] « Cela impliquait un changement profond dans la culture de Burning Man, jusque-là si ouverte et accueillante qu'elle laissait une place à tous, du surveillant modèle à la brebis galeuse, et affirmait que l'important était de faire avancer les choses, peu importe ton apparence ou ton attitude. Burning Man exige beaucoup de son DPW, dont les membres vivent isolés dans ce qui, comme tu l'auras compris, peut être un lieu très rude. Ils deviennent peu à peu comme de véritables natifs du Great Basin du Nevada. L'Ouest reste sauvage : ces vastes étendues étranges poussent les gens à leurs limites expérientielles et mentales, là où chaque rencontre peut basculer aussi bien en échange de coups de feu qu'en accolade d'ivrognes maladroite » (Doherty, 2004, loc. 262, traduit de l'anglais).

non-talents[57]. Ce groupe a profondément marqué les fondations culturelles du DPW : « Circus Redickulus faisait partie du premier DPW » (Light, entretien, 2016*).

L'héritage de cette époque se retrouve tout particulièrement dans le département des *Yellow Bikes* du DPW. Cette équipe, en charge de réparer les vélos communaux de Burning Man, rassemble beaucoup d'adeptes de *freak bikes*. Betty, manager entre 2016 et 2018, témoigne de l'évolution de ce département. Arrivée en 2011 comme bénévole dans l'équipe des Yellow Bikes sous la direction de l'ancienne équipe issue du Black Label Bike Club, elle décrit comment l'atelier de travail est devenu un lieu de création et d'expérimentation incontournable. Elle se souvient : « Certains de mes souvenirs préférés chaque année impliquent les nuits où nous allumons l'atelier et travaillons tard pour imaginer, découper et souder des créations mutantes à partir de la montagne de vélos abandonnés des saisons précédentes » (entretien, 2021). Parmi ces expérimentations, elle évoque les *tall bikes*, les *small talls*, les *choppers* ou encore les *swing bikes*, illustrant un savoir-faire directement hérité de la culture *freak bike*. Elle souligne : « Il y a peu de choses plus excitantes que ce premier essai sur un *freak bike* fraîchement fabriqué » (entretien, 2021), insistant sur l'importance du *Do-It-Yourself* et du détournement d'objets de « récup »[58]. Ces vélos mutants extrêmement originaux sont mis en valeur au cours du Bologna Hole Blitz, une mini-randonnée d'environ 19 km le jour de l'ouverture officielle de Burning Man (Chapitre 3).

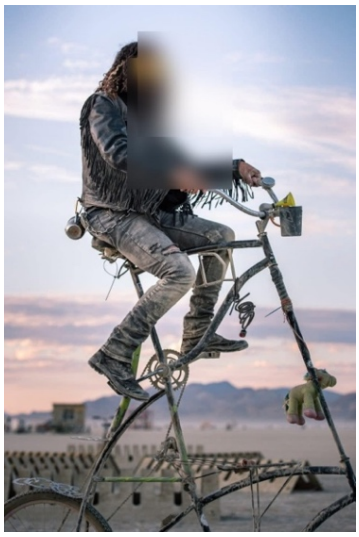


Figure 1.17. Un membre iconique de Yellow Bikes sur son *tall bike* pédalant sur la *playa*.
Photo : inconnu. Année : inconnue.

[57] Indépendamment de Burning Man, Chicken John et Jarico Reese faisaient également partie du Circus Redickulus, fondé en 1995, un cirque itinérant décalé mettant en scène des numéros absurdes et volontairement ratés : un magicien sans talent, des danseuses de claquettes sur fond de musique métal, un chien incapable de sauter à travers un cerceau, et même un artiste vomissant sur scène avant d'enflammer le tout. (Wikipédia, *Circus Redickuless*). Larry Harvey décrit le principe du cirque :

> « Un ami à moi, Chicken John, était probablement le dernier saint punk vivant. Il montait encore des tournées, même dans des endroits improbables comme Bismarck, Dakota du Nord, avec le Circus Redickuless. Le principe était qu'il ne fallait aucun talent particulier. Ils avaient des numéros comme "l'homme qui mange le poulet", qui consistait simplement à voir Chicken manger du poulet. C'était de l'attitude avec un grand A : "Si vous ne pensez pas que c'est du spectacle, eh bien, faites le vôtre. Moi, j'ai fait un spectacle !" » (Harvey, 2000, traduit de l'anglais).

[58] « Je n'oublierai jamais l'année où un membre a fabriqué un *tall bike* en empilant six cadres de vélos adultes ! Elle devait appuyer cette immense structure contre une remorque de semi-remorque pour pouvoir grimper dessus » (Betty, entretien, 2021).

V. Les traits distinctifs de la culture du Department of Public Works (DPW)

En retraçant l'historique des premières années de Burning Man, j'ai cherché à mettre en évidence deux influences sous-culturelles distinctes dont la complémentarité a présidé à son développement (Figure 1.18).

L'une d'elles trouve son origine dans Desert Siteworks (1992-1994). Ce projet réunit des références New Age, du *performance art* et des dispositifs immersifs favorisant la créativité artistique et l'expérimentation collective. On y retrouve notamment des dispositifs ritualisés immersifs comme le Temple, le Lingam ou encore des expériences collectives telles que « *48 Hours Life Span Ritual* ». Desert Siteworks propose la constitution d'une « communauté intentionnelle » autour d'une thématique annuelle et développe une esthétique lumineuse et colorée aux accents surréalistes, capturée en photographies par son directeur William Binzen. Il instaure le principe de *Leave No Trace* et valorise une cohabitation harmonieuse avec l'environnement naturel à travers sa cartographie, notamment par l'usage de la géométrie sacrée et le positionnement de repères de navigation. Ces éléments, ensuite repris et développés dans l'esthétique, l'art, les dispositifs ritualisés, la participation et la cartographie de Burning Man, ont joué un rôle central dans l'élaboration de la culture *burner*.

L'autre influence, à laquelle je m'intéresse plus particulièrement, est issue d'une suite d'initiatives et de rencontres inscrites dans le contexte beaucoup plus large de la scène punk [59] du San Francisco de l'époque. Elle prend d'abord forme avec le Suicide Club, auquel appartenait Mary Grauberger, qui organisa dès 1980 des rassemblements au solstice d'été incluant des brûlages d'œuvres d'art sur la plage de Baker Beach à San Francisco. Ces rassemblements inspirèrent à leur tour Larry Harvey et Jerry James, qui y firent brûler un mannequin de bois, un Man entre 1986 et 1990. Elle se poursuit avec la Cacophony Society, qui proposa de greffer Burning Man à son Zone Trip #4 dans le désert de Black Rock, au Nevada, en 1990. La Cacophony, avec son orientation anarchiste et ses activités provocatrices et subversives, a joué un rôle essentiel dans les fondements de Burning Man, notamment entre 1990 et 1993. S'y ajoutent enfin les *freak bike clubs*, notamment le Black Label Bike Club et Cyclecide, dont certains membres, eux-mêmes issus de la Cacophony et d'autres groupes de la scène punk, constituèrent le proto-DPW dans les années 1996-1998. Cet héritage, à la fois

[59] Le punk est à comprendre ici dans un sens large, plus large que le style musical en lui-même, le punk rock, au sens d'une opposition idéologique au courant culturel, sociétal et politique dominant. Pour bien comprendre ce que recouvre le terme « punk », l'ouvrage de Caroline de Kergariou (*No Future*, 2017) éclaire son évolution historique. Avant 1975, le mot *punk* désignait un vaurien ou des pratiques jugées décadentes. Ce n'est qu'à partir de 1975–1976, et notamment à travers la musique et la qualification du groupe des New York Dolls aux États-Unis, que le terme prend sa signification actuelle : « À la charnière entre 1973 et 1974, à New York essentiellement, on cesse de se référer à des groupes des années 1960 pour transférer l'appellation sur des groupes plus récemment formés, comme les New York Dolls. C'est donc entre l'été 1975 et l'été 1976 que le mot *punk* acquiert sa signification actuelle. Alain Pacadis commence à l'utiliser dans un sens très proche dès le 28 juillet 1975, quand il chronique le festival d'Orange pour *Libération* et qu'il qualifie les New York Dolls de "délicieux punks" » (de Kergariou, 2017, p. 24). De Kergariou souligne que le punk nourrit son mouvement culturel de liens avec le dadaïsme, le situationnisme, l'anarchisme et même le futurisme, tout en précisant les nuances de ces rapprochements : « Le dadaïsme a profondément et à jamais bouleversé la vision que le XXe siècle avait de l'art, de son rapport au public et à la société dans laquelle il est ancré, il est donc naturel que l'on cherche et que l'on trouve des parentés entre dada et punk. Dérision, irrévérence, humour, envie de déstabiliser le spectateur en l'agressant sont des traits communs à ces deux mouvements artistiques, mais il ne semble pas y avoir de filiation consciente ni de parenté plus étroite que celle qui peut exister entre deux mouvements pratiquant la provocation » (de Kergariou, 2017, p. 28).

développé, dilué et réinventé avec le temps, trouve son expression la plus forte au sein du Department of Public Works (DPW).

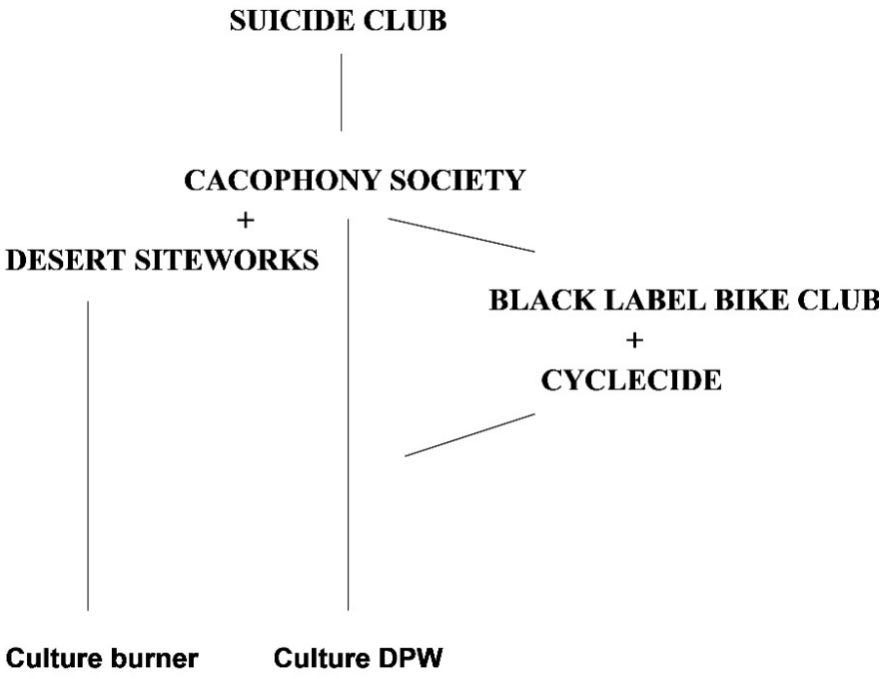


Figure 1.18. Héritages culturels de Burning Man.

Style vestimentaire et patchs (écussons)

L'esthétique vestimentaire du DPW se caractérise par des vêtements noirs vite grisés par le *dust*, un style punk et postindustriel, une peau marquée et craquelée par la poussière qui laisse apparaître les tatouages. Les tenues sont fonctionnelles : jeans usés, pantalons de travail, *holsters* et patchs cousus sur les vestes. Cette apparence, formée naturellement par plusieurs semaines éprouvantes de vie sur la *playa*, s'accompagne d'une forme de féralité (*feral*) et produit une identité assumée de « *desert rats* » (rats du désert). Comme l'exprime TPR : « Ils [les *burners*] voient juste un mec bourru, plus sauvage, plus animal. […] Nous sommes comme des rats du désert à ce moment-là » (entretien, 2017). La féralité devient alors un trait constitutif du DPW. La métaphore du *desert rat* illustre ces conditions de fatigue et de rudesse qui les distinguent des *burners* fraîchement arrivés et tout propres. Le « *desert rat* », rusé et intelligent, supporte la chaleur et le manque d'eau, se protège pour survivre.

Le logo du DPW, décliné sous différentes formes – patchs, *stickers*, affiches, drapeaux – constitue un support identitaire gratifiant pour ses membres et assure une continuité de la filiation hors *playa*, dans la vie quotidienne. Comme l'exprime Coach :

> « Je suis DPW et j'en suis fier. On peut le voir chez moi et à l'extérieur : j'ai des autocollants. J'ai mon drapeau DPW à ma fenêtre. J'ai un carillon avec un jeton de ranger qu'un ranger m'a donné, suspendu devant ma vitre. J'ai pris un aimant sur l'un des camions et je l'ai mis sur mon réfrigérateur. Et j'ai des posters de 2014, 2015 et 2016 accrochés chez moi. J'ai deux grandes cartes de la ville, l'une est accrochée dans

le couloir, l'autre est roulée quelque part. Je la mettrai peut-être dans mon atelier. Mais oui, j'ai du DPW partout dans ma maison. J'ai aussi un autocollant Fluffer sur mon réfrigérateur, il dit "Drink water". C'est dans ma vie : je suis DPW. J'aime être comme ça » (entretien, 2018).

Par ailleurs, le port de patchs est une pratique très répandue au sein du DPW. Des *patching nights* sont même organisées au Saloon, moments collectifs où les membres cousent ensemble leurs patchs sur leurs vestes pendant *Playa Restoration*. On distingue deux grands types de patchs : celui avec le logo du DPW, porté comme référence et repère commun, et ceux des sous-groupes, comme les départements de Shade, Bikes, etc. Presque chaque équipe possède le sien. Certains patchs sont aussi créés en mémoire de membres disparus. Ils expriment à la fois une appartenance identitaire et une reconnaissance collective, mais ils peuvent également éveiller des tensions, en rendant visibles des petites animosités intergroupes.

En ce qui concerne le port du logo du DPW, certains parlent de « *wearing my colors »* pour désigner le fait de porter le patch, un T-shirt ou un pull « aux couleurs » du logo. Certains vont jusqu'à en faire un tatouage (Figure 1.19). Les T-shirts sont distribués par Burning Man au cours de la première saison DPW, tandis que les pulls peuvent être achetés auprès de Burning Man. Les patchs avec le logo DPW, quant à eux, sont produits par une organisation interne et des volontaires. En 2016, Fieryirie, la manager actuelle de Shade, reprend la production des patchs grand format de 11'' initiés par Fyreboi. Elle devient ainsi *swag maker*, réalisant des patchs de 4'' et 11'' ainsi que des patchs de Shade : « Tout l'argent au-delà des coûts de production et d'envoi, je le rends à un fonds de dons […]. J'ai utilisé ce fonds surtout pour fabriquer d'autres patchs de 4'' à offrir au DPW » (entretien, 2018).

Les normes sociales qui entourent le port du logo suscitent certaines polémiques internes. Pour la majorité, il est évident que seuls les membres actuels ou anciens du DPW peuvent arborer ce logo. Je me souviens par exemple d'un message sur le groupe Facebook critiquant vivement le fait qu'un individu, probablement un ancien membre, ait mis en vente son vieux T-shirt DPW sur eBay. Un autre manager exprime quant à lui une position différente:

> « Je pense que c'est vraiment important que si tu portes un patch […] tu le fasses au nom de la fierté et de l'appréciation […]. Ça rassemble les gens […]. Mais ça crée aussi de la compétitivité […] Il y a des groupes comme les Hell's Angels, qui portent un patch pour dire "je fais partie de quelque chose", ou "je suis différent de toi", ou "je suis meilleur que toi" » (entretien, 2016*).

Selon lui, le logo du DPW a servi historiquement à ses membres pour se distinguer de Burning Man et des *burners* comme pour dire : « Nous ne faisons plus partie de votre stupide fête […] Tu ne peux pas porter ce logo parce que tu n'es pas l'un des nôtres » (entretien, 2016*). Il critique cette logique d'exclusion et plaide pour un usage ouvert et inclusif à l'instar des groupes de rock métal :

> « Metallica, le groupe, ne dirait jamais : "nous ne voulons pas que vous soyez nos fans, ne portez pas ce T-shirt." Moi, je veux faire partie d'un DPW fier de ce qu'il est […] Qui dit : "hé, nous sommes le DPW et nous sommes fiers d'en faire partie, merci pour votre reconnaissance. Nous sommes heureux de participer à ce que vous faites." C'est ça, l'inclusion radicale. Et ce logo doit être partagé. Nous ne sommes plus à une époque où l'on doit dire : "tu ne peux pas le porter parce que tu n'as pas travaillé assez de jours" » (entretien, 2016*).

Figure 1.19. À gauche : tatouages du logo DPW (jambe gauche : Coyote, jambe droite : Starchild). À droite : autocollant du logo DPW. Photo et année : inconnus.

En ce qui concerne les autres patchs, il s'agit de signes distinctifs propres aux départements du DPW ou à d'autres groupes liés, comme les collectifs de *freak bikes*, des bars de Reno ou San Francisco ou encore des lieux fréquentés par les membres du DPW. Certains départements préparent soigneusement leur patch en amont, du design à la production, pour que tout soit prêt dès le début de la saison. Il en va de même pour les autocollants réalisés par les équipes, portant leurs devises favorites, comme « *Killin' time until Resto »* (Tuer le temps jusqu'à Resto) pour le département des Yellow Bikes (Chapitre 3). Ces objets peuvent aussi être issus d'initiatives individuelles, à l'image de Guillaume Attal qui, depuis son FabLab à Paris, a produit un patch « *BURNING MAN, definitely a cult »* (Burning Man, définitivement une secte !).

Fieryirie, manager actuelle du département Shade, explique que les patchs sont des signes de reconnaissance et de mémoire collective au sein de son département. Elle raconte son premier, reçu en 2008 :

> « Je sais que tu n'es dans l'équipe que pour quelques jours, mais nous avons vraiment apprécié ta présence. » Elle ajoute : « C'était le premier patch DPW que j'ai reçu. J'étais tellement flattée […] ce fut mon équipe préférée cette année-là, un groupe vraiment incroyable qui m'a montré les bases » (entretien, 2018). Dix ans plus tard, en 2018, elle reprend le design de 2008 dans la création de son propre patch : « Le patch de 2008 avait une boule de billard 8. J'ai donc choisi une boule 18 pour 2018, dix ans après mon premier DPW […]. J'ai aussi repris les deux marteaux croisés, comme Kevin l'avait fait » (entretien, 2018).

Ces créations s'inscrivent dans une économie propre au collectif, où circulent aussi de nombreux autocollants apposés sur les casques ou les véhicules. L'inspiration pour les inscriptions provient souvent d'expressions réelles ou de blagues formulées sur Facebook, comme le dit Fieryirie : « J'ai aussi fait des autocollants à partir de blagues circulant sur la page du DPW et j'ai d'autres idées en réserve » (entretien, 2018).

Figure 1.20. Le patch de Shade réalisé par Fieryirie en 2018 sur la base du patch reçu lors de sa première saison en 2008. Auteur : Fieryirie, 2018.

Les patchs s'inscrivent aussi dans un système symbolique de gratification et de reconnaissance collective propre au DPW[60]. On retrouve par exemple la remise des patchs d'ancienneté, pour dix, quinze ou vingt années de participation, qui se tient juste avant la Parade du DPW (Chapitre 5). Également à la toute fin de la saison, les primo-membres reçoivent les patchs de *Playa Restoration,* marquant leur première intégration (Chapitre 6). Ces remises de patch structurent l'appartenance au groupe et sa cohésion en valorisant collectivement à la fois, l'ancienneté et l'entrée des nouveaux.

D'autres systèmes de gratification symbolique et d'entraide communautaire existent aussi. Burning Man envoie par exemple des cartes de remerciements autour de Noël, accompagnées du billet symbolique de l'année passée, aux membres du DPW[61]. Un *Secret Santa* est également organisé en interne via la liste de diffusion alternative et non officielle du DPW. Par le biais d'une plateforme en ligne le *Sneaky Santa*, j'y ai moi-même participé une année en envoyant anonymement un cadeau par la poste et en recevant en retour, toujours de manière anonyme, un patch DPW de grande taille[62]. Le *Secret Santa* survient à une période

[60] De manière générale, les différents départements de Burning Man (Lamplighters, Census, Rangers, etc..) ont pour habitude d'offrir un patch après un temps de travail rémunéré ou bénévole : un temps de « service », rendant ainsi visible aux yeux de tous, l'implication fournie par le bénévole dans le département en question.

[61] La carte est signée par certains managers et membres du Council, accompagnée de quelques mots de remerciements parfois personnalisés. Cela peut être perçu pour certains comme un cadeau avec une forte valeur symbolique : je reçois un billet, que je n'ai pas acheté, en reconnaissance du travail accompli. Toutefois, cela est aussi perçu par d'autres comme un « foutage de gueule » dans le sens où une carte à peine personnalisée avec un billet inutilisable est envoyé, une contrepartie plutôt faible selon eux face au travail accompli.

[62] Ce phénomène de *Secret Santa* est très en vogue depuis quelques années, notamment en entreprise pour redynamiser et fédérer les équipes. Comme l'explique le *Philonomist* :

> « Une grande entreprise de services financiers […] prend une initiative : organiser son premier *Secret Santa*. Non plus l'arbre de Noël prévu pour les enfants du personnel, ni la distribution de bons d'achat, mais une

souvent difficile pour les membres, propice à la dépression et à l'isolement social voire aux suicides (Conclusion).

Également, via la liste de diffusion ou sur Facebook, de nombreux appels aux dons circulent, la plupart pour couvrir des frais médicaux ou soutenir des membres après des problèmes tels que des incendies ou encore la famille d'un DPW suicidé ou mort accidentellement. Les dons traduisent une solidarité communautaire informelle mais constante qui perdure dans le temps.

Ces pratiques révèlent deux niveaux de reconnaissance. Le premier, institutionnel, est porté par Burning Man.org : il réaffirme et pérennise l'appartenance au collectif à travers des reconnaissances symboliques comme une carte de vœux ou un patch d'ancienneté. Le second, informel et interne, se traduit par une entraide concrète et réellement efficace en cas de difficulté, qu'il s'agisse de frais médicaux ou d'une aide directe et immédiate.

Si le port du logo DPW permet de se distinguer des *burners*, d'autres signes distinctifs marquent des différences de statut au sein même de cet ensemble. Le port des radios en est un extrêmement visible et bruyant. Les bénévoles n'en ont pas, les managers en portent une, et le manager à la tête du DPW, Chaos, en porte toujours deux simultanément[63].

Le port des T-shirts DPW constitue un autre moyen de distinction interne. En 2018, des T-shirts à logo en noir et blanc réservés aux managers ont été instaurés, en contraste avec les T-shirts à logo orange distribués à tous les membres. L'attribution des logements renforce aussi ces distinctions sociales. Les managers occupent des *Living Containers* (LC) ou des caravanes mises à disposition par Burning Man et gérées par le département DPW Housing, tandis que la plupart des membres des équipes et les bénévoles doivent se contenter de leurs propres moyens, tentes ou caravanes louées. Ces signes distinctifs rendent visibles les positions sociales de chacun et alimentent le système de gratification symbolique en place au sein du groupe.

Tatouages et modifications corporelles

Les tatouages, les piercings et les modifications corporelles sont largement pratiqués par les membres du DPW. La performance la plus spectaculaire que j'ai pu voir fut la suspension corporelle d'Auntie Social/Anna aux ailes de l'œuvre *Scultura di Colletivo* de Kyle Larrain, devant le campement de l'équipe de machineries lourdes du DPW (HEaT), lors de mon premier DPW en 2016 (Figure 1.21). Ces pratiques permettent, semble-t-il, une appropriation du corps et un dépassement des limites mentales. Elles impliquent aussi une contenance et une sécurité accordées par l'entourage immédiat. La suspension est un acte extrêmement technique qui nécessite des personnes expérimentées dans le domaine de la modification corporelle, comme on en trouve au DPW, réparties sur différents rôles : le *rigging*, c'est-à-dire l'installation et la sécurité des câbles ; le piercing ; l'aide à la mise en tension et à la descente de la personne. John Curley rapporte la scène dans son article de *Burning Man Journal* :

---

opération nouvelle : chaque employé offre un cadeau à un collègue tiré au sort, suivant un budget limité » (*Philonomist*, 10 décembre 2019).

[63] C'est lui qui a inventé ce système de port simultané de deux radios et qui a transformé radicalement les modes de communication au sein du DPW : « Cette deuxième radio a véritablement changé Burning Man. Elle m'a permis de rester sur mon canal. J'ai pu mettre l'équipe des engins lourds sur un canal distinct des opérations, et rester sur ce canal tout en écoutant en même temps le trafic sur le canal principal. Ainsi, je garde mon équipe concentrée sur ce que nous faisons, sans être parasitée par les autres conversations » (Chaos, entretien, 2016).

> « Quand Anna a été lentement abaissée sur les crochets, la foule s'est tue. Le ciel était presque entièrement noir, mais de temps en temps une lumière illuminait son visage. Elle paraissait très en paix. […] La veille, elle avait été attachée, presque ironiquement, à une paire d'ailes, d'où elle a pris son envol dans un voyage intérieur pour conquérir la douleur. Et le lendemain matin, elle était à la réunion du DPW à 7 h, prête pour une journée entière de travail » (Curley, 2016, 15 août).

Anna elle-même disait: « *This high is going to keep me going for hours* » (Curley, 2016, 15 août). Ce « high » peut être expliqué par la notion d'« orgasme du moi », reprise par David Le Breton pour analyser les phénomènes psychologiques liés aux jeux d'asphyxie chez les jeunes :

> « Dans son texte sur "la capacité à être seul", Winnicott avance la notion d'"orgasme du moi" pour caractériser une excitation qui envahit l'individu tout entier. Moments de brèves syncopes qui déchargent le sujet du poids d'être soi et lui procurent le sentiment de se dilater hors de ses frontières cutanées » (Winnicott, 1969, p. 212, cité dans Le Breton, 2015, loc. 113).

À l'instar des modifications corporelles montrées dans le documentaire *Modify* (Caplan & Pruit, 2005), ces expériences permettent une décharge sensorielle qui plonge la personne dans un état quasi second, où la douleur est outrepassée pour devenir une expérience puissante et intensément vécue.

Figure 1.21. La suspension d'Auntie Social.
Photo : John Curley, 2016.
Source : « Monday Rolling ». Curley, 15 août 2016. *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2016/08/black-rock-city/building-brc/monday-rolling/.

Un style de métacommunication

La manière de communiquer du DPW est avant tout très américaine, marquée par un *feed-back* direct teinté d'humour où l'on se sent généralement suffisamment à l'aise pour parler librement. Tif décrit ainsi son impression au cours de sa première saison :

> « Oui, c'est une attitude assez "Burning Man", je trouve ça super, c'est interactif, c'est rigolo, ce n'est pas ennuyeux et ça ne me ferait pas peur de parler devant cette équipe-là, parce que tout est dans la dérision, même si ce sont des sujets sérieux qu'on aborde. Je pense que c'est très bien interprété » (entretien en français, 2016).

Il souligne que la communication repose sur un retour immédiat, parfois surprenant pour des Français, plutôt adeptes des messes basses en aparté : « Les Américains sont très brutaux dans leur manière de travailler… C'est la politique du *feed-back* » (entretien, 2016). Ce franc-parler permet de clarifier rapidement les attentes et privilégie une critique constructive : « Ils vont plus essayer de trouver une manière d'aider les gens plutôt que de les rabaisser » (entretien, 2016).

Outre cette manière générale et très directe de communiquer, le DPW développe un style particulier de métacommunication, c'est-à-dire la juxtaposition d'un message et d'un cadre qui indique comment il doit être compris. Gregory Bateson la définit comme un second niveau qui informe sur la manière dont le message doit être interprété (Bateson, 1977, tome 1, p. 210). Schechner explique de manière très accessible ce que métacommunication signifie pour Bateson : c'est « un signal qui indique aux récepteurs comment interpréter la communication qu'ils reçoivent. Par exemple, cligner de l'œil ou lever les doigts croisés en parlant indique à l'auditeur que les paroles de l'orateur ne doivent pas être prises au sérieux » (Schechner, 2020, p. 181). Cette métacommunication, spécifique au groupe, exprime une forme d'autodérision et d'humour dont la bonne compréhension signe la connivence interne. Elle traverse autant la communication verbale que non verbale et se retrouve, à différents degrés, dans les dispositifs ritualisés étudiés dans cette thèse.

Certains énoncés, devenus des patchs ou des autocollants iconiques, sont ainsi des composantes de cette métacommunication générale : ils ne sont pas à prendre au sens littéral mais doivent être compris dans le contexte du DPW, tout en laissant l'interprétation finale ouverte : « *My life is better than your vacation* » (ma vie est meilleure que tes vacances), « *My best vacation is your worst nightmare* » (mes meilleures vacances sont ton pire cauchemar), « *Hurry up and wait* » (dépêche-toi et attends), « *Safety third* » (la sécurité en troisième), « *Burning Man ruined my life* » (Burning Man a ruiné ma vie). L'effet drôle repose sur le renversement de la logique attendue. Là où l'on s'attendrait à une formule positive comme « *Safety first* » ou « *Burning Man changed my life* », la phrase produit un choc inattendu qui, par la connaissance du contexte, devient drôle. Comme l'écrit Bateson : « L'humour […] utilise des messages impliquant la condensation de plusieurs types logiques ou modalités de communication […] Le moment explosif de l'humour est celui où la classification d'une modalité de communication subit une dissolution et une re-synthèse » (Bateson, 1980, tome 2, p. 11). Sur un mode ironique, ces slogans expriment néanmoins une vérité bien réelle. Pour beaucoup, Burning Man a réellement « ruiné leur vie », en fixant leur précarité matérielle et financière liée au mode de vie saisonnier, tout en consolidant néanmoins de manière positive leur appartenance au collectif.

Dans cette continuité, les détournements linguistiques ou humoristiques sont fréquents, tels que le patch réalisé par Lily, membre de l'équipe Special Projects « Murderwaukee » (Figure 1.22), parodie de la célèbre marque d'outils Milwaukee, utilisée quotidiennement par les DPW. Ces pratiques rappellent celles du Billboard Liberation Front, sous-groupe du Suicide Club, actif depuis 1977, qui détournait les panneaux publicitaires dans une visée

anticonsumériste et anticapitaliste[64]. Mon autre jeu de mots préféré, pourtant simple mais qui me faisait systématiquement sourire en passant devant, était celui d'un matelas disposé devant une caravane dans la zone de camping des DPW, appelée Ghetto, sur la *playa*, en 2016. On pouvait y lire, graffé : « *Nothing Mattress* » (matelas de rien), détournement de l'expression *nothing matters* (rien n'a d'importance). Enfin, dans la même logique, un patch réalisé par Guillaume Attal, portait l'inscription « *Burning Man, definitely a cult !* » (Burning Man, définitivement une secte !).

La *comical aggression* (agressivité comique) est une caractéristique marquante de la communication au sein de la Cacophony Society et s'est perpétuée au sein du DPW. Il s'agit d'une manière de parler et d'interagir caractérisée par une forme d'agressivité comique, un franc-parler sans manières, associé à un rapport critique et parodique au « New Age » et aux *burners,* compris dans un sens large. Ce type de communication est partagé par le groupe comme un code commun et c'est aussi un moyen distinctif identitaire vis-à-vis des *burners*. Light*, à la fois Cacophonist et membre vétéran du DPW, exemplifie ce type de communication:

> « Oui, et ça fait partie des avantages de la *comical aggression*. Notre posture n'est pas *"Namaste, Brother Bear !* Si cela ne vous dérange pas, pourriez-vous arrêter de haïr les personnes transgenres et de les traiter de tous les noms ?" Tu sais quoi ? Tu dois juste dire "Va te faire foutre et ferme ta gueule !!" et tu dois le dire assez fort pour que tout le monde l'entende, pour que tout le monde sache ce qui se passe. Et c'est fait. […] C'est une des choses de la Cacophony que j'ai appris avant de commencer à travailler à Burning Man » (Light, entretien, 2016*).

L'exemple donné par Light* : « *Namaste, Brother Bear* », est directement inspiré d'une communication typique du yoga et du New Age évoquant l'accueil et l'ouverture à autrui, en contraste avec le *Fuck you !* usuel des DPW, brutal mais efficace et sans détours. Cette agressivité comique s'exprime également à travers des autocollants humoristiques tels que « *Whiskey is my spirit animal* » (le whisky est mon animal totem), qui parodie le langage de type « New Age ».

L'expression iconique *Fuck you* (Va te faire foutre) du DPW constitue un message complexe, à double lecture. Elle exprime à la fois une forme de *comical aggression*, une agressivité humoristique et aussi une marque d'affection. Le cadre, le contexte relationnel et l'environnement du DPW en font un métamessage, c'est-à-dire un message à interpréter différemment de sa signification socialement admise. La reconnaissance de ce métamessage entre pairs permet de renforcer la connivence entre les membres du groupe. Brian Doherty

[64] Les activités du Billboard Liberation Front (BLF) s'inscrivent dans la mouvance plus large du *subvertising* : « pratique qui consiste à créer des parodies ou des détournements de publicités commerciales et politiques » (Wikipédia, *Subvertising*). Leurs actions les plus connues incluent la transformation d'une gigantesque publicité en bord de route en : « *Obey, corporate, oligarchy, consume* » (obéis, corporatisme, oligarchie, consomme) (Redmond, 1990 in Evans, Galbraith, & Law 2013, p. 153), ainsi que la modification d'une enseigne lumineuse de la marque Camel où le recouvrement de certains néons transformait le mot *CAMEL* en « *AM I DEAD YET ?* » (Suis-je déjà mort ?), une action désormais reconnue dans l'histoire du street art (Redmond, 1990/2013, p. 150). Les activistes du BLF agissaient en plein jour dès 1977, souvent en pleine rue, sans être dérangés. Ce n'est qu'avec la multiplication de ces détournements que la vigilance policière s'est accrue. À l'image du *Leave No Trace* (ne laisse aucune trace) hérité du Suicide Club, les règles internes du BLF imposaient que les interventions restent transitoires et facilement amovibles.

évoquait déjà cette expression comme une inversion codifiée de sens en citant DA, membre de longue date du DPW et membre actuel du DPW Council :

> « Mais si certaines personnes s'approchent d'un membre du DPW et lui disent : "Vous avez fait du super boulot" et qu'elles se prennent un "*Fuck you* !" en retour, elles doivent savoir exactement comment réagir. "Bien vu ! *Fuck you aussi* !" Un *fuck you* est un *fuck yo*u pour certains. Pour d'autres, c'est une marque d'affection. Certains veulent l'entendre. "*Fuck you* !" – maintenant, tu parles ma langue ! » (DA cité dans Doherty, 2004, loc. 260, traduit de l'anglais).

Ce mélange entre subversion, ironie, parodie et franc-parler est au cœur de la communication DPW, où ces caractéristiques servent à affirmer une identité collective tout en se distinguant des *burners*. On le retrouve dans des énoncés transformés en autocollants comme « *Fuck you ! I work here* » (Va te faire foutre ! je travaille ici) (Figure 1.22) ou « *Get off my desert, hippie* » (dégage de mon désert, hippie). Ces autocollants sont placés sur les véhicules du DPW, les tasses (*cups*) ou les casques de chantier, etc., et sont donc très visibles. Ces énoncés prennent aussi une portée politique et permettent de se positionner également vis-à-vis de la hiérarchie de Burning Man (dont la hiérarchie DPW est une branche distincte mais en dépend *in fine*) comme « *I used to work for a corporate job and now I work for Burning Man* » (je travaillais dans une entreprise et maintenant je travaille pour Burning Man), laissant penser que, malgré un changement radical d'environnement de travail, rien n'a réellement changé dans les conditions de travail ; ou encore plus simplement « *Fuck Larry Harvey* ».

Figure 1.22. À gauche : Ma tasse *(cup)* sur laquelle est collé l'autocollant DPW : « *Fuck You ! I work here!* ». Auteur de l'autocollant : inconnu. Photo : F. Muguet, 2016.
À droite : Le patch réalisé par Lily, membre de l'équipe Special Projects « Murderwaukee », parodie de la célèbre marque d'outils Milwaukee. Auteur du patch : Lily, membre de Special Projects.

En termes de communication non verbale, la salutation entre membres DPW ou la marque de complicité par la monstration d'un doigt d'honneur est courante. Codifié historiquement dans nos sociétés occidentales comme une insulte[65], ce geste est ici détourné.

[65] L'une des explications historiques avancées renvoie à la guerre médiévale de Cent Ans, durant laquelle les Français auraient coupé l'index et le majeur des archers anglais capturés afin de les empêcher de tirer à l'arc.

Adressé par un membre du DPW à un autre, il est souvent accompagné d'un large sourire, ce qui en désamorce immédiatement la charge agressive et en fait un métamessage par excellence. Il devient un signe communautaire, à l'image du « signe de la bête » (*devil horns*) pour les métalleux (Charbonnier, 2013)[66], ou du *shaka sign*, emblématique des surfeurs et par extension des *riders*. Le doigt d'honneur « donné à voir » aux *burners* lors de la DPW parade est cependant plus ambivalent (Chapitre 5).

Contrairement aux *burners* et aux pratiques habituelles des festivals transformationnels de la côte Ouest des États-Unis, la communauté du DPW ne pratique pas de *hugs* en guise de salutations. Les membres en viennent souvent à des *hugs* et des accolades chaleureuses mais généralement à leur départ uniquement, après avoir vécu intensément ensemble pendant un moment. Le *hug* marque ici la reconnaissance d'une relation déjà établie, plus qu'une simple salutation introductive. Un primo-membre du DPW m'a décrit sa confrontation brutale aux codes du groupe à son arrivée. Habitué à participer à des festivals transformationnels inspirés de Burning Man, qu'il décrit comme très *lovey dove-y*, avec des tenues colorées, des plumes, et associés à une atmosphère ouverte et chaleureuse, il est venu avec l'idée d'un environnement fondé sur la proximité corporelle et les marques d'affection. Or, dès son arrivée, son réflexe de saluer par un *hug* s'est heurté à un refus net. Cette réaction, accompagnée des sourires des personnes présentes autour, a produit chez lui un fort sentiment de confusion et de forte gêne[67].

Les pranks *(canulars)*

Les *pranks*, entendues comme des détournements ou mises en scène ayant pour but une blague, sont une pratique courante chez les Cacophonists. L'une des plus mémorables dans l'histoire de Burning Man est celle de John Law qui, en 1996 réalise la *Smiley Man prank* en infiltrant un *smiley* lumineux clignotant aléatoirement dans la tête du Man, ce qui fut très mal perçu par Larry Harvey (Chapitre 3). Les DPW ont perpétué cette culture du *prank*. L'une des *pranks* les plus marquantes a eu lieu en 2018, avec le Boeing 747 disposé sur la *playa* en tant qu'installation artistique et immersive. À la fin de Burning Man, l'avion a rencontré des difficultés pour partir, devenant la dernière structure encore présente sur la *playa* après tout le démantèlement de Black Rock City. Des membres du DPW ont alors réalisé une *prank* devenue virale sur les réseaux sociaux : il a été tagué en lettres géantes *MOOP* sur le flanc de l'avion

---

Montrer ces deux doigts, puis plus tard un seul, serait ainsi devenu un signe de provocation, visant à signifier que l'on était encore en capacité de tirer.

[66] « Les concerts sont l'occasion de "communiquer" par les cris rauques émis par les musiciens et les fans, par des gestes collectifs comme le signe dit "de la bête" : deux doigts tendus, le reste de la main refermé » (Charbonnier, 2013, p. 111).

[67] En effet, parmi les *burners*, le *hug* s'effectue avec une grande facilité et une apparente spontanéité. Les *hugs* se déclinent à Burning Man sous deux formes principales : d'une part les *hugs* « spontanés » échangés entre participants et d'autre part des dispositifs dédiés comme les Hug Deli, où des gens viennent spécifiquement pour « hugger » des inconnus. Cette dernière pratique exemplifie de manière presque trop parfaite le « *hug* New Age », dont la dynamique relationnelle est analysée par Michael Houseman :

> « Les hugs immersifs permettent aux participants de démontrer — à eux-mêmes, aux autres, ainsi qu'aux observateurs — leurs capacités respectives à "vraiment" enlacer et à être "vraiment" enlacés. […] En d'autres termes, ceux qui prennent part à ces hugs immersifs n'entrent pas tant dans des relations intenses et intimes avec autrui qu'ils ne se voient offrir des expériences saillantes de ce que les représentations euro-américaines actuelles de l'identité personnelle les invitent à considérer comme leur "potentiel" à le faire » (Houseman, 2021, p. 6).

(Figure 1.23). *MOOP* (*Matter Out Of Place*) est un terme *burner* désignant un élément qui ne devrait pas être là, autrement dit un déchet[68].

Figure 1.23. *MOOP prank* sur le Boeing 747 laissé plus de deux semaines après la fin de Burning Man sur le site en 2018.
Photo : Jason Bean. Source : https://eu.rgj.com/picture-gallery/news/2018/09/22/volunteers-work-move-burning-man-airplane/1395977002/.

Les *pranks* peuvent également s'effectuer en interne, entre membres. Un exemple de scénario piégé, particulièrement mémorable, un de ceux qui se raconte le soir au coin du feu au cours d'une nuit du *Strike* et qui entretient la mémoire collective, m'a été raconté par Bob Tuse:

> « C'était pendant la *Playa Restoration*, vers la fin. Tony était le manager du site. DA, qui supervisait le tout, a monté une *prank* avec nous : on a enterré un gars jusqu'au visage, de façon que seul son visage dépasse du sol. […] DA a ensuite appelé Tony à la radio : "Tony, il y a un problème ici, on a un *hot spot*, ça a l'air vraiment bizarre, tu devrais venir voir." […] Tony est arrivé en voiture, visiblement inquiet. À première vue, l'endroit semblait normal, sauf qu'il y avait un cône posé au sol. Quand ils ont soulevé le cône, le gars a ouvert les yeux et s'est mis à hurler "BAAAAH!!!". Tony a sursauté, totalement paniqué ! Il croyait avoir affaire à un produit toxique ou à une découverte sinistre, et à la place il s'est retrouvé nez à nez avec un visage humain enterré vivant. […] C'était l'une des choses les plus drôles que j'aie jamais vues » (entretien, 2018).

Une autre *prank* s'est déroulée au Ranch, à l'occasion du réveil tardif d'un membre. Disco raconte :

> « L'un des principes du Ranch, c'est de se lever pour aller bosser. Ce gars-là ne s'est pas réveillé […]. Il dormait dans un conteneur, alors on a verrouillé les portes. Puis on a soulevé le conteneur avec un chariot élévateur. On l'a secoué un bon coup. Ensuite, on a tapé sur les parois avec des masses. Puis on l'a reposé au sol. Il est sorti en hurlant : "Ah, *fuck you guys* !! WRRAAGGHH !!!" Et nous, on l'a juste accueilli avec un : "Eh

[68] L'article fait part des difficultés rencontrées par le Boeing 747 en partance : https://mashable.com/article/747-burning-man.

ben, bonjour!" C'était une de nos blagues les plus drôles. Mais bon, on ne fait pas trop de conneries de ce genre, parce qu'on est là longtemps et qu'on bosse tout le temps. » (entretien, 2018).

La *prank* fonctionne ici non pas comme un outil d'exclusion sociale mais comme une réaffirmation agressive et comique de l'appartenance au groupe. Être la victime de ce type de *prank,* aussi violente soit-elle, marque paradoxalement l'intégration dans le groupe. En même temps, la *prank* agit comme rappel aux normes sociales du collectif. Par exemple, être là à l'heure et se lever pour travailler comme tout le monde.

La prise de risque et un goût pour l'adrénaline

Les Cacophonists, tout comme leurs précurseurs du Suicide Club, avaient pour habitude d'allier une prise de risque volontaire, inévitablement accompagnée d'une décharge d'adrénaline, à une forme d'amusement. Cette culture de la prise de risque perdure chez les DPW et, dans une moindre mesure, chez les *burners*, bien qu'elle se soit considérablement atténuée avec l'évolution des réglementations. Dans les deux cas, elle contribue à l'expérience globale de liberté que beaucoup disent ressentir à Burning Man. En effet, Burning Man conserve un niveau de liberté unique, absent d'autres festivals, notamment par l'accessibilité des installations artistiques et le « colossal »[69] des œuvres. Il est ainsi possible d'escalader certaines structures de plusieurs dizaines de mètres, de sauter d'une *art car* en mouvement ou encore de participer à d'autres expériences inédites engageant le corps. Sur chaque billet d'entrée, il est clairement indiqué qu'il existe « le risque de mourir », accompagné d'une décharge de responsabilité totale pour l'organisation en cas de blessure ou de décès[70].

Cette prise de risque transparaît à travers des activités très prisées des DPW, des dispositifs ritualisés qui seront décrits plus tard, notamment des combats dans le Thunderdome (Chapitre 5) ou encore la Kickball Party, un jeu de *kickball* avec des rouleaux de papier toilette enflammés (Chapitre 6). L'adage DPW « *Safety Third* » (la sécurité en troisième place, en inversion ironique de « *Safety First* ») exprime avec force ce goût pour des expériences « limites »[71]. Une membre vétéran du DPW parle de l'ancrage de la prise de risque, du danger dans l'héritage de la Cacophony Society et de ses sous-groupes de *freak bikes* :

> « Lisez le verso de votre billet. Vous voyez bien que c'est un truc de Cacophonists. Je veux dire, Cyclecide, complètement séparé de Burning Man, avec tous nos vélos bizarres, nous nous faisons mal tout le temps. J'ai eu six commotions cérébrales, un pied

[69] Le colossal, qui se définit, « comme une qualité à l'image d'une immense statue (c'est le sens originel du terme de colosse), donc à une chose, et il est obtenu par une augmentation des dimensions d'un objet de taille humaine » (Souriau, 2010, p. 444), est une caractéristique très présente sur la *playa*. Elle est accentuée par le contraste avec la planitude de l'espace désertique. On peut citer notamment les multiples statues colossales réalisées par l'artiste Marco Cochrane, dont *Truth is Beauty*.

[70] À titre d'exemple, sur le dos de mon ticket de Burning Man 2013, il est écrit : « L'acheteur ou détenteur du billet (vous) assume volontairement tous les risques de perte ou de dommage matériel, de blessure personnelle ou corporelle, de blessure grave ou de décès, qui peuvent survenir en allant à Burning Man » (traduit de l'anglais).

[71] Cette recherche du risque s'exprime aussi dans des situations du quotidien sur la *playa*. Par exemple, en 2017, lors d'un moment informel avec d'autres membres du DPW, nous lancions des boules de bowling géantes en pleine nuit, ce qui pouvait être potentiellement dangereux. Une *burner* a évité l'une d'elles de justesse. En riant, une femme du DPW lui a alors simplement lancé : « *Read the back of your ticket* ». Cette expression, « *Read the back of your ticket* », est utilisée pour exprimer en quelques mots que Burning Man est une zone à risques, mais aussi un espace d'expériences intenses et de sensations fortes.

cassé, ma colonne vertébrale a été... pouah. C'est juste... Et nous le faisons pour le divertissement de tous. Et encore une fois, c'est le prolongement logique du punk rock, *moshpits* » (Light, entretien 2016*).

Au cours de la première décennie du DPW (1998-2008), directement imprégné de l'univers punk et Cacophonist, la sécurité était en effet très relative. Les explosions ou brûlages étaient peu régulés tout comme les *art cars* émanant des flammes, parfois très dangereuses. Light* raconte ainsi une expérience marquante :

« Nous marchions vers cette petite maison qui fait partie de l'installation artistique […] Et soudain, on entend tous ces gars nous crier dessus : "Foutez le camp ! Dégagez de là ! Courez !" Alors on fait demi-tour et on court, et tout d'un coup, toute la maison explose. Des feux d'artifice en sortent de partout. Il n'y avait pas de périmètre de sécurité. Rien de tout ça. On a eu la vie sauve, on y a échappé de justesse. Et c'était tellement amusant ! [rires] » (entretien, 2016*).

Ce goût pour « la limite » se retrouve aussi dans les *art cars* de l'époque telle que la *Veg-o-matic*, de Jim Mason :

« Il a construit cette chose à partir d'une vieille machine industrielle. Je ne sais pas, peut-être du matériel agricole. Il avait un lance-flammes qui tirait des flammes de 15 à 30 mètres. […] Cette chose avait l'air vraiment effrayante à voir » (Light, entretien, 2016*).

Dans le même esprit, la conduite à haute vitesse et la présence d'armes à feu faisaient partie des pratiques récurrentes de la Cacophony Society et perdurent, dans une certaine mesure, au sein du DPW. Présents sur la *playa* bien avant et bien après la semaine officielle de Burning Man, certains membres DPW profitent de l'absence de la police (qui n'est présente qu'une quinzaine de jours) pour s'amuser à faire des pointes de vitesse en voiture, parfois dangereuses[72]. L'itinéraire propice, pour ce faire, est appelé *Playa Highway*, qui est un chemin alternatif à la route goudronnée qui mène à la ville voisine, Gerlach. La présence d'armes à feu est officiellement interdite depuis longtemps sur la *playa*, tant pour les *burners* que pour les DPW. Néanmoins, parmi la petite équipe d'une vingtaine de membres DPW (qui vivent une saison très longue au Ranch arrivant parfois dès avril-mai et ne repartant qu'en novembre), s'entretient une tradition de tirs hebdomadaires, qu'ils surnomment « Church » :

« Nous essayons d'y aller une fois par semaine, et c'est pour cela qu'on appelle ça "Church". Nous utilisons des bonbonnes de propane et beaucoup de pots de peinture vides. Pour les emmener au ferrailleur, ils doivent être perforés, et il est bien plus

[72] Dans les premières années officielles du DPW, dès 1998, avec la génération dite plus « dure », les jeux de voiture atteignaient un niveau extrême. Un membre pionnier du DPW, TPR, raconte comment ils pratiquaient une version radicale des auto-tamponneuses avec leurs propres véhicules, allant jusqu'à sauter d'un toit de voiture à un autre alors que les véhicules roulaient à grande vitesse et se heurtaient violemment : « Moi, je me postais sur les toits des voitures et, lorsqu'une voiture percutait une autre, je sautais de l'une à l'autre » (entretien, 2017). Ces courses ne se limitaient pas aux petits véhicules de fonction, mais incluaient aussi les *art cars*. TPR évoque notamment l'époque où ils embarquaient sur la *Contessa* en roulant à 40 miles par heure (environ 64 km/h) sur la *playa*, sautant sur d'autres véhicules en mouvement. Il met en garde sur les capacités physiques nécessaires à ce type de pratique:

« Je n'ai jamais raté un saut. Je ne me suis jamais fait écraser. J'étais très bon dans ce que je faisais. […] On était beaucoup plus dangereux, mais on prenait nos propres risques. Nous étions responsables de nos vies dans notre propre contexte. Aujourd'hui, il y a trop de monde, et tout le monde n'a pas cette capacité, ni ces compétences… ni cette chance aveugle. Plus il y a de gens impliqués, plus le risque qu'un accident grave se produise augmente » (entretien, 2017).

amusant de leur tirer dessus plutôt que de les percer avec un simple outil. Honnêtement, c'est plus sûr, car on le fait à distance » (Disco, entretien, 2018).

L'effectuation de nombreuses *jackasseries* au sein du DPW, qui consistent en des interactions plus ou moins ludiques et absurdes, s'inscrit dans cette continuité de prise de risque alliée à l'adrénaline. Le terme *jackasseries* provient de la série télévisée *Jackass* diffusée sur MTV dans les années 2000, qui a profondément imprégné la culture populaire américaine. Cette série met en scène des cascades volontairement absurdes, et des défis dangereux visant à faire mal. Ces *jackasseries* se déclinent selon un degré plus ou moins agressif, variant selon les moments et les générations du DPW : de simples blagues, comme renverser un pot de peinture à l'époque actuelle de la dite *kindler, gentler generation*, jusqu'à des formes bien plus brutales chez l'ancienne génération. Voted Best Dave, membre du Voted Best Camp (un *Theme Camp* vétéran à Burning Man), témoigne ainsi de l'ambiance en 2005 :

> « Jusqu'en 2005, c'était l'ancienne version, moins structurée du DPW. Ces gens sont arrivés dans mon camp et ils faisaient peur. […] Une fille a mordu le téton d'un type et l'a complètement arraché. Elle travaillait avec le DPW. Elle l'a mordu, puis l'a recraché sur la rampe de skateboard. […] C'était une époque plus sauvage du DPW, les gens devenaient un peu féraux. Lo and behold, il y avait un médecin dans notre camp et il lui a recousu le téton sur place. […] C'était autre chose. » (Voted Best Dave, entretien, 2016).

Aujourd'hui, les interactions sociales inter-membres se sont nettement assagies et les prises de risques, autrefois omniprésentes, sont désormais limitées à des contextes rituels spécifiques, strictement encadrés dans le temps et l'espace. Les protocoles de sécurité appliqués aux tâches de construction du DPW ont également considérablement évolué. Ils sont désormais conformes aux normes de l'OSHA (*Occupational Safety and Health Administration*), avec des membres formés et certifiés.[73] Il est possible pour certains membres de suivre gratuitement la formation au cours de la saison. Cette conformité aux normes de l'OSHA n'a pas toujours été le cas, comme le souligne Brian Doherty dans son livre publié en 2004 :

> « Personne ne veut vraiment se blesser — probablement — mais travailler pour Burning Man ne répond certainement pas (encore) aux normes de l'OSHA. […] Kimric Smythe se souvient de l'année où le DPW avait sécurisé le stock annuel de pyrotechnie destiné au Man… en le soudant à l'intérieur d'un conteneur en acier. On raconte aussi qu'une fuite de gaz s'est déjà produite près de la cantine du DPW et que le seul avertissement consistait en un tableau blanc avec l'inscription : "Hey you — no smoke !" accompagnée d'un dessin griffonné d'un énorme champignon atomique » (Doherty, 2004, loc. 263, traduit de l'anglais).

Toutefois, cette prise de risque repose sur une certaine maîtrise et sur une forme de *situation awareness*, que l'on peut traduire par « attention accrue à son environnement immédiat ». C'est un terme utilisé dans les métiers de « terrain » tels que les militaires. Héritée de la Cacophony Society, cette approche a perduré au sein du DPW et explique en partie pourquoi aucun accident de travail fatal n'a encore eu lieu sur le site. Il s'agit d'agir efficacement face à

[73] Une blague courante sur Facebook consiste à se mettre en scène en photo dans une situation manifestement dangereuse comme par exemple une tronçonneuse posée à côté d'un câble électrique et à intituler le post « OSHA certified ».

une situation, en mettant de côté les conventions sociales comme la politesse ou la forme. L'urgence prime sur toute autre considération, et la communication doit être directe, claire et sans filtres. Light* illustre cette manière de communiquer :

> « C'était par exemple : "Passe-moi la putain de clé tout de suite ! Ce truc est en feu !" Et "ok !" Et si ton ego te dit "Hé, pourquoi tu me cries dessus ?", alors tu dois te contrôler. Parce que si tu perds ton sang-froid, alors tu perds. Il ne s'agit pas de toi. Il s'agit de leur donner cette putain de clé » (entretien, 2016*).

Les Cacophonists étaient physiquement entraînés et habitués aux environnements dans lesquels ils évoluaient. Les archives montrent ainsi des entraînements en rappel menés par la Cacophony Society au-dessus de parkings de San Francisco, les préparant à leurs futures explorations urbaines. Aujourd'hui, les DPW perpétuent ces pratiques dans une forme d'entre-soi. « Quand on est entre nous, on sait comment faire des choses dangereuses de manière sécurisée (*how to do dangerous things safely*) », explique un membre du DPW.

> « Mais le problème, c'est que quand des inconnus sont autour et qu'on ne les a jamais vus auparavant, on ne sait pas s'ils vont faire des choses dangereuses en toute sécurité ou non. C'est pourquoi le DPW, on reste entre nous » (Light, entretien, 2016*).

Une sociabilité de « durs à cuire » (badass)

Le DPW relève d'une culture ouvrière dite *blue collar*, c'est pourquoi on pourrait s'attendre à une sociabilité de chantier à l'instar des milieux ouvriers français décrits par Christian Ghasarian (2001). En effet, les inscriptions sur certains éléments de travail ou d'autres allusions sexuelles clichées et désuètes peuvent paraître, de prime abord, tout aussi machistes que les situations décrites par Christian Ghasarian :

> « Si les femmes sont pratiquement absentes du chantier, elles ne sont pas oubliées pour autant. Par un mécanisme bien connu, le manque de présence féminine sur le chantier engendre des attitudes visant à compenser cette absence et les allusions au sexe sont abondantes. Tout y est prétexte. Les activités sur le chantier font en effet appel à un vocabulaire qui peut fort bien se rapporter à l'acte sexuel : *rentre-le dedans*, *laisse-là dedans*, *change de position*, etc. Ce vocabulaire, fréquemment repris au second degré par les électriciens, fait l'objet d'un jeu auquel les membres de l'interaction participent de façon complice et entendue » (Ghasarian, 2001, p. 55-56).

La réalité empirique et les dynamiques relationnelles sont en réalité beaucoup plus complexes. Au DPW, les femmes constituent environ la moitié des effectifs et occupent souvent des rôles de manager. Elles participent donc elles-mêmes parfois à l'élaboration de ces blagues ou énoncés, qui ne se font pas « derrière leur dos ». À l'instar des jeux de mots typiques du DPW, ces énoncés fonctionnent comme des métamessages. L'exemple de l'inscription sur le containeur *Fork me hard* (Figure 1.24) illustre bien ce double niveau : l'expression évoque une formulation sexuelle ultra clichée et fait référence, littéralement, au conteneur déplacé par un *forklift*.

Néanmoins, la sexualisation et les rapports sexués sont bien présents au DPW, mais ils ne reposent pas sur les codes de la hiérarchisation sexuelle classique, habituellement patriarcale. L'inclusivité, notamment à l'égard des personnes transgenres et homosexuelles, est radicale. Le DPW reprend ainsi, à certains égards, des formes de sociabilité ouvrière « de façade » telles

que les décrit Bird* : « C'est une culture très *blue collar*. […] Ça ressemble un peu à une façade du genre : "Ouais, je suis dur, je suis costaud, je suis fort ! Je suis autonome et blablabla" » (entretien, 2016*). Mais cette sociabilité a sa spécificité propre, vue de l'intérieur du groupe. Comme le décrit Raphaël, un participant français :

> « On trouve ici tous les codes de la démonstration de "virilité", le langage grossier, la sur-affirmation de soi, le rappel permanent à ne pas les emmerder et à gérer toi-même tes problèmes mais… dans une ambiance totalement inclusive, sans aucune référence ni "blague" sexiste ou homophobe et dans une équipe composée de personnes de tous les genres, transgenres et toutes les orientations sexuelles […] J'avoue que ça me surprend encore. » (Raphaël, post Facebook 2017, avec son accord).

Ce paradoxe apparent constitue l'une des caractéristiques centrales du DPW et l'un des traits distinctifs de cette expérience collective si particulière : une esthétique et une communication viriles et agressives, associées à une inclusivité radicale qui n'exclut pas pour autant la sexualisation des relations. De plus, sous leurs carapaces de cuir, d'autocollants et de défiance, les membres du DPW se montrent extrêmement émotifs dès lors que l'on établit une relation avec eux[74]. Mais cet environnement ne convient pas à tout le monde. Ainsi, une ex-membre DPW me confia avoir choisi de ne pas revenir après une saison : elle ne s'entendait pas bien avec les filles du DPW parce qu'elles interagissaient, selon elle, à travers le sexe et le pouvoir. Elle trouvait que, plutôt que de se connecter à travers tous leurs chakras, elles restaient sur un niveau très basique, celui du bassin[75].

[74] « Tout le monde est habillé en noir, l'air sale, couvert de tatouages et de piercings, avec une apparence très dure et des autocollants *fuck what you know* sur leur mug de café qu'ils te mettent sous le nez. Mais ensuite, je les entends parler de leurs émotions, surtout de ce qu'ils ressentent dans la communauté, de ce que le DPW représente pour eux, du rôle que cela joue dans leur vie. Même quand je leur parle : au début, j'ai peur parce qu'ils semblent froids, et puis en discutant avec eux, ils se révèlent presque pétillants, enthousiastes, pleins d'envie de partager. Du genre : "tu veux boire un coup, tu veux faire ça ?" Et là je me rends compte : "ah, en fait vous n'êtes pas méchants." Il existe une culture de l'apparence dure, ou peut-être qu'il y a aussi des gens réellement durs que je n'ai simplement jamais croisés » (Marie, entretien, 2017*).

[75] L'inclusivité totale des minorités sexuelles, transgenres et queer donne au DPW une image très accueillante de *safe space*. Comme l'explique A. E. Berger : « Protecteur, le "safe space" préserve du mal les personnes que la discrimination subie rend vulnérables ; puisqu'il a vocation à accueillir les exclus du territoire géopolitique dans lequel il tente de s'inscrire, le "safe space" est bel et bien en ce sens un "espace inclusif" » (Berger, 2019). Cependant, la réalité d'actes de violences sexistes et sexuelles vient entacher l'idéal d'inclusivité et de *safespace* communautaire. En effet, les rapports interpersonnels restent très sexualisés et sexualisants, reproduisant ainsi les rapports de pouvoir genrés habituels. L'environnement de travail, perméable à la dimension festive du DPW, reste empreint d'une charge sexuelle et sexualisante. Le rappel fréquent au consentement, que ce soit dans le manuel officiel, le *DPW Handbook* ou lors des recommandations dans les réunions introductives, évoque en filigrane l'existence d'un problème récurrent. Des témoignages font état de problèmes graves autour de comportements prédateurs et de violences sexistes et sexuelles, attribués principalement à des hommes. Le service des ressources humaines de Burning Man est fréquemment critiqué pour son inaction face aux victimes et sa tendance à protéger les agresseurs, parfois haut placé dans la hiérarchie. Ces problèmes montrent à quel point il est difficile de maintenir un environnement réellement *safe* dans un cadre où travail et fête se brouillent. L'alcool comme les drogues peuvent altérer les interactions sociales et la formulation d'un consentement pleinement éclairé, ce qui peut faciliter l'approche de prédateurs sexuels et l'abus de personnes en situations de vulnérabilité. Signalons également que l'absence d'un syndicat, permettant aux travailleurs de défendre leurs intérêts, constitue un autre manque crucial. Les tentatives d'organisation syndicales menées par certains membres ont par ailleurs été rapidement étouffées.

Figure 1.24. Conteneur du DPW (soulevé par un *forklift*) avec l'inscription d'un jeu de mots à double sens, sexuel et technique : « *Fork me hard and pull my hair* ». Photo : F. Muguet, 2016.

La culture ouvrière du DPW se lit aussi dans le type de drogues consommées par certains membres : l'alcool et le protoxyde d'azote pour la détente et la fête, et la cocaïne pour le travail. Ces substances permettent de « tenir le coup » sans plonger dans une défonce trop longue et altérante, comme c'est parfois le cas chez les *burners*. Pour certains membres, la consommation aide à supporter le quotidien face aux conditions extrêmes du désert et aux longues heures de travail. Le protoxyde d'azote et l'alcool restent très présents, mais c'est surtout la cocaïne qui devient, pour certains, une véritable addiction :

> « Certains plaisantent en appelant ce phénomène SAD — *Seasonal Addiction Disorder*. Beaucoup trouvent cela nécessaire pour être performants. C'est dommage que cela ne soit pas déductible des impôts, car la plupart des gens avec qui j'ai travaillé dépensent environ 1000 dollars chaque saison dans cette saloperie, juste pour pouvoir travailler et en plus réussir à faire la fête » (Loup, document personnel, 2019*).

Cette consommation souligne un point important : l'addiction ne concerne pas seulement les substances, mais aussi l'appartenance à la communauté et aux moments de fête qui rythment et compensent les temps de travail. Déjà souvent en situation de précarité, certains DPW en viennent à dépenser l'essentiel de leur salaire, quand ils en perçoivent un, pour se donner les moyens de travailler et de tenir le rythme grâce aux drogues.

Conclusion

Mon hypothèse de travail, qui structure ce chapitre et traverse l'ensemble de la thèse, est la suivante : la Cacophony Society, avec son univers punk, anarchiste et alternatif, a façonné une culture et des pratiques dont certains traits demeurent aujourd'hui à Burning Man à travers le DPW. La création officielle du DPW en 1998 marque une continuité directe de cette influence, notamment à travers l'implication de collectifs de *freak bikes* comme le Hard Times Bike Club, aussi connu sous le nom de Black Label Bike Club, et Cyclecide, tous deux liés à la Cacophony. Ce lien entre la Cacophony Society et le DPW ne se limite pas aux origines historiques du groupe : il s'exprime encore dans l'esthétique, les pratiques, les manières de communiquer et l'ethos collectif. Les caractéristiques culturelles du DPW mises en évidence dans ce chapitre seront réaffirmées, à différents degrés, dans les dispositifs plus ou moins ritualisés décrits dans les chapitres suivants.

CHAPITRE 2 - APPROPRIATION EXCLUSIVE DE L'ESPACE PAR LE DPW (*SURVEY* ET DÉBUT DU *BUILD*)

La construction de Black Rock City (BRC) suit un processus logistique et méthodique rigoureux, rythmé par des dispositifs plus ou moins ritualisés[76]. Ces dispositifs marquent les grandes étapes de cette période et l'avancée du travail. Pour les membres du Department of Public Works (DPW), leur engagement va bien au-delà de la performance technique : ils s'approprient collectivement la *playa* et la ville éphémère qu'ils façonnent. Cette appropriation, avant tout spatiale, ne se réduit pas à une simple occupation de l'espace. Elle implique des dimensions à la fois émotionnelles, identitaires et symboliques. La *playa* devient une caractéristique incorporée de l'identité sociale du DPW. Pour reprendre les termes de Fabrice Ripoll et Vincent Veschambre qui travaillent sur l'appropriation de l'espace notamment en géographie sociale, c'est une « appropriation identitaire » forte[77]. Cette appropriation est même « existentielle » pour les DPW, dans le sens où : « Il s'agit du sentiment de se sentir à sa place, voire chez soi quelque part » (Ripoll & Veschambre, 2005, p. 5)[78].

De cet espace ainsi approprié, incorporé identitairement, découlent inévitablement des dynamiques de pouvoir et d'appartenance. Dès le départ, cette dynamique d'appropriation est freinée en filigrane par une ambivalence. Bien qu'ils soient les constructeurs et les maîtres temporaires des lieux, les DPW n'en sont ni propriétaires — le terrain relevant du Bureau of Land Management (BLM) —, ni les véritables bénéficiaires, qui sont les *burners*. Ils construisent un espace fonctionnel et sécurisé pour ces derniers, lesquels arrivent une fois la ville achevée et paient un ticket très cher pour y accéder. Cette situation explique la tension entre l'appropriation exclusive de l'espace par le DPW durant la phase de construction — d'où découle une « appropriation existentielle » — et l'horizon d'une dépossession inévitable au moment où l'espace sera remis aux *burners*. L'appropriation de la *playa* et de Black Rock City (BRC) est ainsi inscrite dans des rapports de pouvoir préexistants. En effet, les DPW, malgré leur usage autonome de l'espace durant la phase de construction, travaillent pour Burning Man et *in fine* pour les *burners*. Ces derniers dépendent en retour de leur travail pour profiter de

[76] Face à la vastitude qui entoure la définition de ce qu'est un rituel, j'utilise l'expression : « dispositif plus ou moins ritualisé ». Une formule de ce genre, non réductrice, permet d'analyser la forme du dispositif et les dynamiques relationnelles sans figer d'emblée son statut en le typologisant. Cette expression permet donc de mettre la focale sur la manière dont un dispositif s'inscrit dans un agencement temporel, spatial ou communautaire donné, et pourquoi il peut produire des effets sociaux et symboliques significatifs.

[77] Pour Fabrice Ripoll et Vincent Veschambre, « la question de « l'appropriation de l'espace » est incontournable en géographie, *a fortiori* en géographie sociale » (2005, p. 1). En sus de montrer la polysémie du terme d'appropriation, les auteurs mettent en évidence des modalités d'appropriation de l'espace à dominante matérielle, telles que « l'exclusivité » ou « l'usage autonome ». Ils définissent un phénomène tout particulièrement saillant pour analyser l'appropriation de l'espace par le DPW, celui de « l'appropriation "symbolique" ou "identitaire" : une portion d'espace terrestre (un lieu ou un ensemble de lieux) est associée à un groupe social ou une catégorie au point de devenir l'un de ses attributs, c'est-à-dire de participer à définir son identité sociale » (Ripoll dans Ripoll et Veschambre, 2005, p. 5-6).

[78] Encore plus intéressant pour le cas du DPW, c'est ce qu'ils appellent « l'attachement affectif » ou encore « l'appropriation existentielle » : « Il s'agit du sentiment de se sentir à sa place, voire chez soi quelque part. Ce sentiment d'appropriation se transforme alors en sentiment d'appartenance. Le rapport aux lieux est vécu comme réciproque : un lieu est à nous parce qu'on est à lui, il fait partie de nous parce que nous faisons partie de lui » (Cavaillé 1999 ; Ripoll et Veschambre, 2005, p. 5).

l'infrastructure de la ville et leur garantir une expérience positive. L'expression « Before the magic comes the pain! » (Avant la magie vient la douleur !) apposée sur des autocollants (Figure 2.1) rend bien compte de cette réalité.

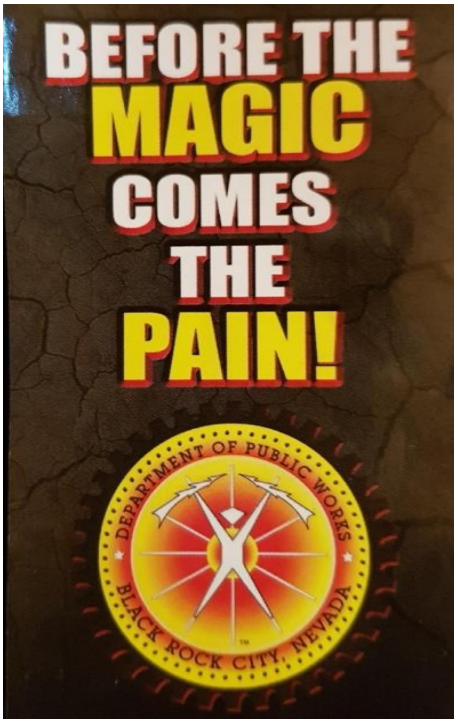


Figure 2.1. Autocollant DPW : « Avant la magie, vient la douleur ».
Autocollant DPW qui exprime les efforts réalisés en amont par le DPW pour permettre la « magie » de Burning Man. Auteur de l'autocollant : inconnu.

Le travail acharné du groupe génère un sentiment d'emprise sur la *playa*. Tif, un Français rencontré en 2016, le résume ainsi : « Plus tu as d'expérience [sur un lieu], plus tu as de satisfaction… Tu as toujours cette idée que tu as plus d'emprise sur ton milieu que d'autres participants ». Quand je lui demande si cela traduit un esprit de supériorité, il nuance :

> « Pour moi, ce n'est pas un esprit de supériorité, c'est naturel. Tu as beau être le plus sage de tous les hommes, une fois que tu as créé quelque chose et que tu l'offres aux autres, c'est-à-dire que tu captes les tenants et les aboutissants de ton projet, donc tu es forcément plus à l'aise. Ce n'est pas de la supériorité, c'est être beaucoup plus à l'aise que les autres » (entretien, 2016).

Cette appropriation collective forge une identité de groupe et donne aux DPW le sentiment d'être chez soi. Mais elle reste temporaire. Une fois la construction achevée, l'espace est remis aux *burners* pour leurs propres usages notamment pour la construction des *Theme Camps* et des installations artistiques.

Cette dynamique d'appropriation et de désappropriation de la *playa* est encadrée par des dispositifs d'ouverture et de fermeture plus ou moins ritualisés, entre lesquels s'inscrit une expérience souvent décrite comme « incroyable ». Cette dynamique peut se lire à travers le schéma du rite de passage théorisé en premier par Arnold Van Gennep (1909) puis repris par Victor Turner (1969). Tous deux décrivent une séquence tripartite : séparation, marge, agrégation ; préliminaire, liminaire et postliminaire. Van Gennep explique la structure des rites de passage :

> « […] le présent volume, où j'ai tenté de grouper toutes les séquences cérémonielles qui accompagnent le passage d'une situation à une autre [...] je crois légitime de distinguer une catégorie spéciale de Rites de Passage, lesquels se décomposent à l'analyse en Rites de séparation, Rites de marge et Rites d'agrégation […] Le schéma complet des rites de passage comporte en théorie des rites préliminaires (séparation), liminaires (marge) et postliminaires (agrégation) […] » (Van Gennep, 1981, p. 20).

Dans le chapitre II des *Rites de passage*, Van Gennep explique que certains espaces comme « un désert, un marécage et surtout la forêt vierge » (Van Gennep, 1981, p. 27) sont des zones dont « les limites sont moins précises » (*ibid.*, p. 27) où quiconque passe « se trouve ainsi matériellement et magico-religieusement, pendant un temps plus ou moins long, dans une situation spéciale : il flotte entre deux mondes » (*ibid.*, p. 28). Il rappelle qu'anthropologiquement et historiquement ces terrains apparaissaient comme des zones neutres entre deux espaces territorialisés, donc comme des marges : « Chez nous, actuellement, un pays touche l'autre ; il n'en était pas de même autrefois, alors que le sol chrétien ne formait encore qu'une partie seulement de l'Europe ; autour de ce sol, il existait toute une bande neutre » (*ibid.*, p. 27). Des rites de passage pouvaient ainsi encadrer le passage d'une frontière comme d'un territoire à une zone neutre. La structure ternaire des rites de passage de Van Gennep peut se résumer par « une phase de séparation où l'individu sort de son état antérieur, une phase de latence où l'individu est entre deux statuts, et une phase d'agrégation où la personne acquiert son nouvel état. Les trois phases sont diversement élaborées selon les types de passage qui, individuels ou collectifs, redéfinissent tous des statuts et des rôles » (Muller, dans Bonte & Izard, 2010, p. 633).

La *playa* incarne pleinement cette « marge » et cette zone de prime abord « neutre ». Bien qu'appartenant au BLM, elle apparaît isolée et loin de tout, ce qui explique le choix de sa localisation initiale par la Cacophony Society. Le fait d'y acter sa présence, en quittant un autre territoire, s'inscrit dans la logique du rite de passage. Malgré sa généralité, ce concept de rite de passage a le mérite de montrer l'importance du rôle du cadrage rituel d'ouverture et de fermeture dans la production d'un espace liminal et d'une expérience très spéciale. Pour le DPW, le Golden Spike inaugure la séparation. Ce premier piquet martelé collectivement au cœur de la future ville marque à la fois la rupture avec le monde extérieur, l'installation dans le désert et l'appropriation du territoire. En plantant le Spike, le groupe s'ancre dans une zone qui « flotte entre deux mondes » (Van Gennep, 1981, p. 28). Dans la continuité de ce geste premier, le Fence Day, avec l'installation collective de la clôture autour de la future ville, matérialise la frontière entre un dedans et un dehors.

La période de construction de BRC déclenchée par le Golden Spike suit un calendrier précis. Cette période peut être divisée en deux phases. La première permet une appropriation exclusive de la *playa* réservée aux membres du DPW (Chapitre 2) ; la seconde est nécessairement partagée avec certains *burners* (Chapitre 3). Dans ce chapitre, j'analyse la première phase, exclusive, marquée par une appropriation territoriale ascendante. Cette phase se déploie en deux temps qui feront l'objet de deux sous-chapitres : (I) les dix premiers jours avec 150 à 200 personnes, appelés *Survey* par les membres du DPW, puis (II) quatorze jours avec l'ensemble des 500 membres, désignés comme le début du *Build*.

I. Du premier piquet à la cantine centrale : la genèse d'une ville éphémère (*Survey*)

Ce premier temps de dix jours se caractérise par l'exclusivité du DPW sur la *playa*. Seulement un tiers des effectifs, généralement les plus anciens, le noyau dur du DPW, est concerné. Ils ne dorment pas encore sur place et font des allers-retours quotidiens Gerlach-*playa*. Cette période est appelée *Survey* (relevé topographique) (Figure 2.2). Autour des deux principaux dispositifs ritualisés de cette période, le Golden Spike et le Fence Day, s'intercalent des phases de travail plus techniques, comme le relevé topographique de la ville (*Survey)*, puis l'installation de la cantine générale (*commissary tent*). L'infrastructure de la cantine rendra possible l'accueil de l'effectif DPW au complet, directement sur la *playa*.

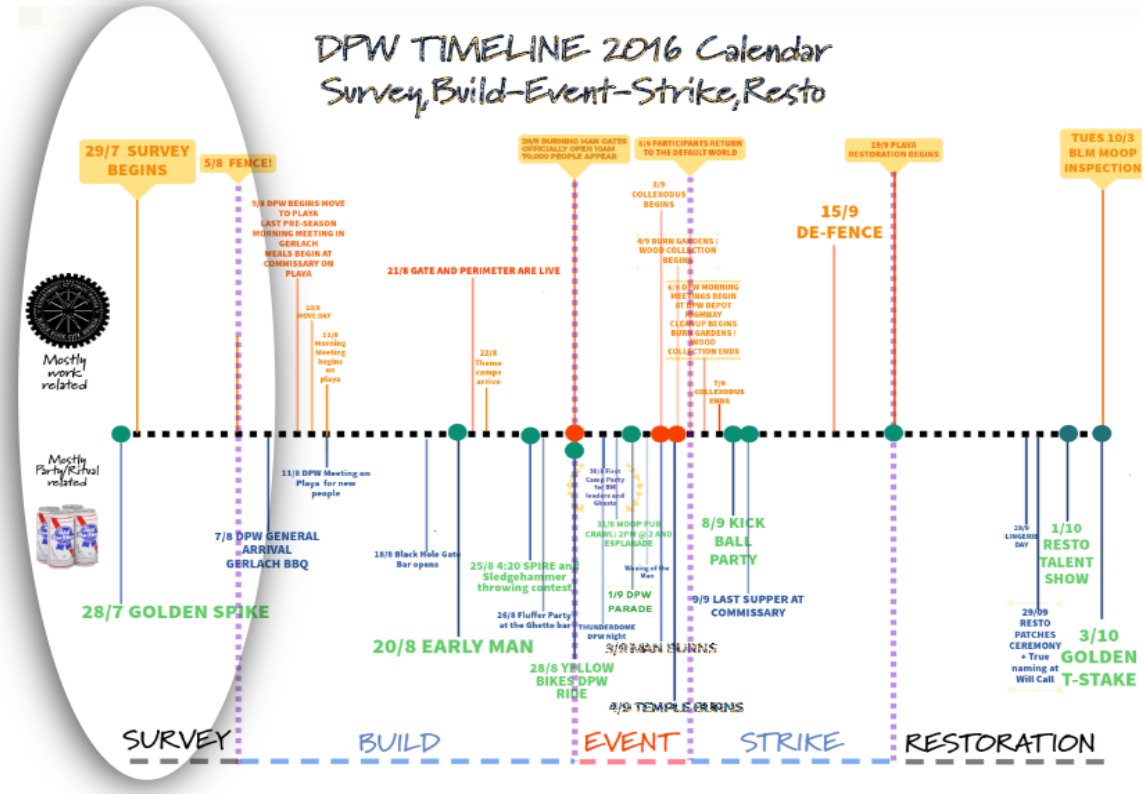


Figure 2.2. 1re phase de travail (*Survey*) : traçage de la ville, marquage du centre et des limites.

1. Planter le premier piquet sur la *playa* (Golden Spike)

Le Golden Spike marque symboliquement le début officiel de la saison DPW et de la construction de Black Rock City, la ville éphémère de Burning Man. Cette cérémonie consiste en l'installation d'un piquet métallique, *spike*, au centre de la ville future, précisément à l'endroit où sera érigé puis brûlé le Man, la statue en bois emblématique de Burning Man. Chaque manager de département, sous le regard d'une partie de son équipe, tape un petit coup de marteau pour enfoncer le piquet dans le sol.

Le jour du Golden Spike, environ 150 membres du DPW (en 2018) se rassemblent autour d'un petit drapeau rouge en plastique, relevé topographique de l'emplacement exact du

futur Man. Le *spike* est un simple *rebar* peint en doré[79]. Spontanément, les participants se positionnent en cercle, plutôt en arc de cercle (Figure 2.3), reproduisant presque la disposition architecturale en *duomercycle*[80] de Black Rock City (Figure 2.4). L'accès à la cérémonie est restreint : seuls ceux autorisés à arriver sur le site en premiers peuvent y participer. Cette restriction induit une distinction entre ceux qui résident au Ranch et donc déjà là, ceux qui sont autorisés à venir dès le Golden Spike et ceux qui ne rejoindront la *playa* qu'au moment de l'arrivée générale de l'effectif complet (*General Arrival)* soit deux semaines plus tard. Le Golden Spike crée ainsi une forme d'entre-soi, réservé à un noyau dur de membres aguerris du DPW. Cette restriction d'accès avant tout imposée par les capacités limitées de logement à Gerlach, produit un effet de reconnaissance symbolique. Être au Golden Spike, c'est être reconnu comme un membre aguerri avec au minima quelques saisons d'ancienneté. Ce dispositif rituel, au-delà de son aspect collectif, acte un prestige individuel, fondé sur l'ancienneté et l'engagement dans la durée[81].

Figure 2.3. Le cercle formé autour du Golden Spike.
Photo : F. Muguet, 2018.

[79] Deux types de piquets sont utilisés à BRC : les *rebars* et les *T-Stakes*. Les premiers sont lisses et se plantent au marteau. Les seconds sont crantés et se plantent avec un outil spécifique, un *T-Stake pounder*. Ces deux sortes de piquets seront utilisés pour marquer l'infrastructure de la ville : les rues, les intersections, la clôture (*fence*), les lampadaires (*spires)* et même *gate road* (les allées principales allant de la route goudronnée jusqu'à l'entrée de Burning Man, etc.

[80] Depuis 1999, la ville est organisée en cercles, en forme d'horloge, les allées étant nommées par des heures et les rues perpendiculaires par des lettres. Le Man se trouve en son centre. L'axe reliant le Center Camp au Temple crée une ligne sur « 12:00 » qui traverse la ville du sud au nord. Cette organisation circulaire inclut une partie habitable dont la forme peut être qualifiée de *duomercycle.* Dans mon mémoire de Master en anthropologie en 2014, j'ai introduit le terme de *duomercycle* pour décrire la structure géométrique de Black Rock City. Ce terme est dérivé des racines grecques δύο / *douo*, signifiant « deux », μέρος / *méros*, « partie », et κύκλος / kouklos, « cercle » comme dans « hémicycle ». Ce terme fait référence à la disposition en deux tiers de Black Rock City, où les camps des participants occupent les deux tiers d'un cercle, tandis que le tiers restant est ouvert et dédié aux œuvres d'art et aux installations communautaires telles que le Man et le Temple.

[81] J'ai moi-même éprouvé cette logique d'accès sélective. Lors de mes terrains de 2016 et 2017, je n'ai pas pu assister au Golden Spike, mon arrivée étant calée plus tard dans le calendrier sur le *General Arrival*. Ce n'est qu'en 2018 que j'ai pu y participer, sur invitation.

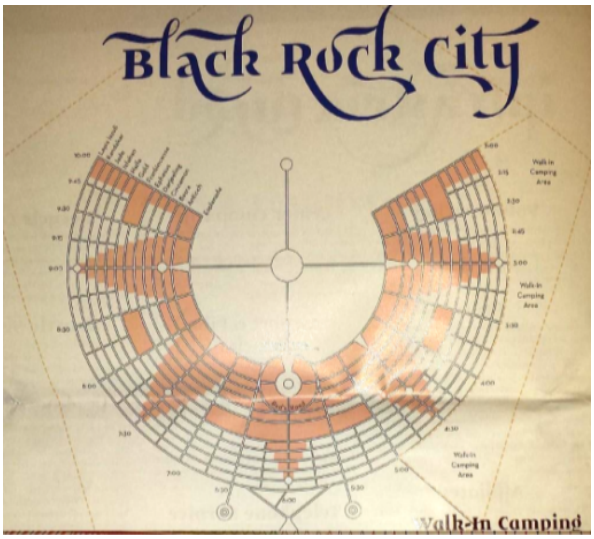


Figure 2.4. La partie habitable de la ville de Black Rock City en *duomercycle*.
Photo de la carte de Burning Man 2014 en version papier : F. Muguet, 2014.

Avant 2016, le Golden Spike était plus informel : chacun pouvait venir « crasher le Spike »[82], prendre la parole, frapper le *spike*. Stuart, un membre du DPW en 2015, raconte :

> « À ce moment-là, nous sommes déjà cent ou cent cinquante membres du DPW, et ceux qui le souhaitent peuvent dire quelque chose à propos de leur venue ici et l'importance de ce moment pour eux. [...] Nous avons un petit marteau et chacun peut donner un petit coup et dire ce dont il a envie » (entretien, Paris, mai 2016).

Mais avec l'augmentation du nombre de membres de la communauté, le dispositif s'est formalisé. Les prises de parole sont désormais réservées à quelques représentants. Bob Tuse, vétéran du département Transpo, le confirme : « Maintenant, il y a tellement de monde que la plupart se regroupent par groupes. Pas beaucoup de gens parlent, ou sinon, ça durerait éternellement. [...] Mais oui, j'ai déjà fait des discours [dans le passé] » (entretien, 2018).

La densité relationnelle et affective du moment mérite une attention particulière. En effet, cet acte collectif d'ouverture engage plusieurs niveaux de relations et d'engagement : l'individu dans le groupe, le groupe (noyau dur DPW) lui-même, et le groupe face à la tâche à accomplir. La disposition spatiale, l'enchaînement codifié des actions : discours inaugural, paroles de certains membres au centre, frappe du *spike*, champagne final, mettent en scène une structure relationnelle complexe.

Le Golden Spike acte de manière performative[83] et tout en douceur un ordre social. La hiérarchie existante du DPW est reproduite dans la succession des prises de parole. Les membres sont regroupés par département appelés également équipes (*crew*) : Shade, Special Projects, Auto-Shop… Chaque manager vient au centre, frapper le *spike*, pendant que les membres de chaque équipe restent à l'arrière, en retrait, dans un rôle de supporters actifs. (Figure 2.6) Les managers sont généralement des membres vétérans dont l'ancienneté légitime

[82] « On était à Reno [en 2012] et on a passé une journée à faire du bénévolat pour le Temple cette année-là, en fait la construction du Temple se faisait à Reno. Le gars nous a dit : "Hé, vous voulez aller vous incruster au Golden Spike ?" Et on a répondu yeeaaaaah – bien sûr » (Miss Roach, entretien, 2016).

[83] J'entends ici par « performatif » la compréhension élargie du concept proposé par Austin (1962), couramment reprise en anthropologie. Elle consiste à insister sur le fait qu'un acte de langage, ou par extension une action, accomplit quelque chose d'autre que sa simple énonciation. Ce concept sera décrit plus en détail dans le chapitre 4.

leur position hiérarchique. La visibilité des rôles durant la cérémonie du Golden Spike reflète clairement la structure hiérarchique interne du DPW : ceux qui « vont au centre », les managers, de ceux qui « restent dans le cercle », les membres d'équipe. Le tout, dans une forme festive, de reconnaissance mutuelle consentie. Cette cérémonie permet d'asseoir et de légitimer dès le début de la saison, la place de chacun au sein du groupe.

Les paroles prononcées sont brèves, souvent générales (« *Let's make this happen…* »), parfois personnalisées. La tonalité est ferme et enthousiaste. Coyote, figure historique charismatique et paternelle, prononce toujours le discours d'ouverture. C'est lui qui plante le *spike* dans la *playa* et lance le tour des prises de parole. Il coordonne de manière historique toute la phase de relevé topographique (*Survey*) de la ville qui aura lieu dès le lendemain. Dans le manuel DPW 2015, il décrit Black Rock City comme « la plus grande sculpture d'art de tout Burning Man ». Cette vision traduit l'attachement affectif des membres à la construction de la ville, résumé à travers le slogan répété lors des *morning meetings* : « *We built this city !* » (On construit cette ville !). Sans être toutefois l'officiant du dispositif[84], Coyote, dans son rôle inaugural, incarne la continuité du groupe DPW, la mémoire communautaire et une autorité fondatrice. Son rôle accentue l'implicite de cette structuration hiérarchisée. La cérémonie dure plus d'une heure et s'achève avec l'ouverture du champagne par Coyote. Il est généralement entouré de sa femme et de ses deux fils jumeaux, que la communauté a vu grandir d'année en année.

Le dispositif permet d'asseoir l'appartenance de chacun au groupe, de (ré)activer une identité collective et de légitimer le rôle de chacun de manière consentie et non imposée. La succession des prises de parole, ce va-et-vient de chaque représentant des départements, crée une émotion vive et partagée par tous. En effet, l'action de taper le *spike*, accomplie publiquement devant le collectif, semble produire une intensité émotionnelle particulière. L'émotion ne semble pas précéder l'acte : elle semble plutôt en découler. C'est là une caractéristique propre à l'interaction rituelle telle que la décrit Michael Houseman : « les sentiments et les intentions sont présumés procéder des actions plutôt que l'inverse » (Houseman, 2012, p. 160). Il explique que dans l'interaction ordinaire, la logique est le plus souvent « Étant donné ce que je ressens (et ce que pense que les autres ressentent), que devrais-je faire ? », mais que dans l'interaction rituelle, la dynamique s'inverse : « Étant donné ce que je fais (et ce que je perçois de ce que les autres font), que devrais-je ressentir ? » (Houseman, 2012, p. 160). Cette logique rituelle où les actions impactent directement les dispositions et les émotions des participants, permet de mieux comprendre comment le Golden Spike peut provoquer une émotion partagée par l'effectuation et/ou l'observation d'actions codifiées.

La mise en scène vestimentaire est également signifiante. Les tenues varient du style décontracté américain (shorts et t-shirts) à des habits plus élaborés (Figure 2.5) rappelant les soirées cocktails de la Cacophony Society lors du premier Burning Man en 1990 (Chapitre 1). Les déguisements flamboyants et pailletés typiques des *burners* ne sont pas d'usage ici. Les Rangers arborent déjà leurs uniformes, qu'ils porteront tout au long de la saison. Le Golden

[84] L'absence d'officiant clairement désigné est caractéristique des dispositifs DPW et *burners* étudiés dans cette thèse. Elle contribue à l'impression de spontanéité, où l'agencement collectif paraît organisateur plutôt qu'une autorité individuelle. Une exception existe cependant : le Thunderdome, côté DPW, encadré par le Death Guild et des rôles distribués (Chapitre 5) ; et, côté *burners*, l'atelier de *tapping*, dispositif New Age guidé de manière très structurée par une animatrice (Chapitre 4).

Spike, qui marque des retrouvailles, parfois après un an de séparation et des épreuves de vie difficiles, est aussi la première occasion de se revoir et de se montrer d'une manière particulière. La monstration de soi joue alors un rôle spécifique, entre le plaisir d'être ensemble et l'affirmation identitaire individuelle.

Figure 2.5. Une équipe DPW en tenues très élégantes.
Photo : F. Muguet, 2018. Image floutée.

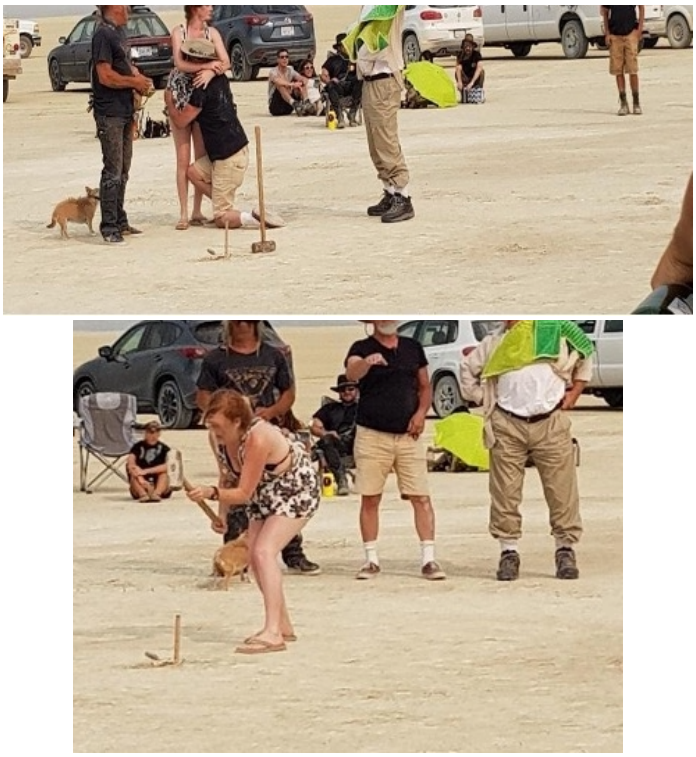


Figure 2.6. Une des manager au centre, tape sur le Golden Spike tandis que son équipe derrière l'acclame.
Photo : F. Muguet, 2018. Images floutées et rognées.

Le Golden Spike est un repère temporel et un ancrage spatial. En désignant le centre de la ville et le lieu du futur Man, il acte la reconstitution communautaire autour du noyau dur des

membres du DPW. À cet instant, le premier rapport à l'architecture future de la ville se concrétise. Après l'arrivée dans le « rien » de la vastitude du désert, une première marque humaine est posée. Ce geste inaugural matérialise l'expression « *From dust to dust* ». C'est-à-dire que l'expérience commence à partir de « rien » et s'achèvera lorsque « rien » ne persistera. Le Golden Spike incarne le renouveau de Black Rock City ainsi que son caractère cyclique et éphémère. En ce sens, on peut comprendre le Golden Spike comme un rite de séparation et d'ouverture du cycle (Van Gennep, 1909) qui fonde à la fois l'ancrage territorial et la cohésion du collectif. Ce dispositif a d'ailleurs été identifié comme le rituel majeur du DPW par Larry Harvey, cofondateur de Burning Man :

> « Il y a le Man, mais le Temple est l'autre grand rituel collectif. Comme vous pouvez le constater, ils sont situés sur une colonne vertébrale qui s'étend depuis le cœur de la ville. C'est une excellente métaphore. Mais il y a aussi le Golden Spike. Cela ne concerne que les membres du DPW. Ils viennent juste de commencer cela. Les rituels se développent lorsque des gens travaillent ensemble pour un objectif commun, ce qui se traduit par un travail physique » (entretien, 2015).

De manière similaire, le Golden Spike est collectivement reconnu par les DPW comme un rituel qui acte le début de la saison. Bob Tuse, membre vétéran et artiste, a peint la scène du Golden Spike (Figure 2.7). Il explique :

> « Le thème de l'année dernière [de Burning Man] était le Radical Ritual. En particulier, ils mentionnent que le Golden Spike est un exemple de rituel radical. En réalité, c'est le début de tout. C'est le point où le Man sera érigé, là où le pieu est planté. C'est le centre de la ville. C'est juste l'étincelle initiale de tout » (entretien, 2018).

Figure 2.7. Peinture acrylique de Bob Tuse, retravaillée numériquement, représentant le Golden Spike, l'année du thème de Burning Man, *Radical Ritual* en 2017. Source : Instagram @bobtuse.

Si la cérémonie du Golden Spike marque l'ouverture rituelle de la saison du DPW d'emblée sur le plan spatial, elle inaugure aussi une temporalité spécifique et marque un repère temporel : le moment *zéro* de la saison DPW. Dans *Temps et Récit, tome III*, Paul Ricœur (1985) explique qu'un acte de fondation est nécessaire pour que l'homme puisse s'inscrire dans le temps et parcourir l'axe temporel dans un sens ou dans l'autre[85]. Ainsi un événement fondateur sert de point de référence et organise le temps historique, comme la naissance du Christ dans le calendrier chrétien. Dans le cas présent, le Golden Spike joue ce rôle de repère fondateur dans la saison du DPW, à partir duquel les membres comptent les jours. Il m'est ainsi arrivé, comme d'autres, de publier sur mon Facebook : « DPW Day 18 ».

De manière auto-dérisoire, la scène inaugurale du Golden Spike a été représentée dans une carte humoristique de la série *Playa Pail Kids* (Figure 2.8), à l'image des cartes parodiques *Garbage Pail Kids* (cartes autocollantes à collectionner conçues comme une parodie des poupées Cabbage Patch Kids). On y voit ici un membre, Dee P.W., tatouée, vêtue en noir et « se tirant une balle dans le pied » en martelant le Golden Spike dans son propre pied. Au deuxième plan, on voit le *Trebuchet,* une expérience artistique DPW consistant en un piano catapulté sur la *playa* en 2014. L'image illustre de manière ironique mais néanmoins véridique le cycle sans fin d'un engagement addictif au DPW qui instaure par là même la précarité de ses membres.

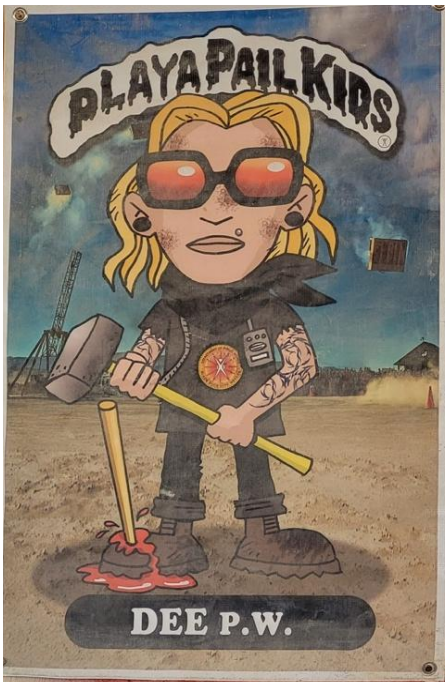


Figure 2.8. Représentation du Golden Spike, à l'image des cartes parodiques Playa Pail Kids.
Auteur de l'autocollant : inconnu.

Le geste fondateur de marteler le *spike* dans le sol, chacun à son tour, met en scène une séquence codifiée, collective et performative, répétée chaque année. Ainsi, le Golden Spike peut être analysé comme une forme rituelle structurée, au sens défini par Rappaport : un rituel

[85]Pour Ricœur, le temps historique comporte « un événement fondateur, censé ouvrir une ère nouvelle (naissance du Christ ou du Bouddha, Hégire, avènement de tel souverain, etc.), [qui] détermine le moment axial à partir duquel tous les événements sont datés ; c'est le point zéro du comput » (Ricœur, 1985, p. 157).

canonique dont le message autoréférentiel serait « la saison débute ». La structure du dispositif est reconduite de manière quasi invariante d'année en année. D'ailleurs, parmi les pratiques ritualisées du DPW, c'est celle qui d'emblée ressemble le plus à un rituel canonique. Rappaport définit le rituel canonique comme « l'exécution de séquences plus ou moins invariantes d'actes et d'énoncés conventionnels, qui n'ont pas été entièrement encodés par les acteurs » (Rappaport, 1999, p. 24). Selon lui, le rituel se caractérise d'abord par sa forme : public, répété, formel, partiellement invariant et transmis collectivement. Il précise encore : « Le rituel est une structure unique, bien qu'aucun de ses éléments – performance, invariance, formalité, etc. – ne lui soit exclusif » (Rappaport, 1999, loc. 26).

Rappaport identifie sept caractéristiques fondamentales de la forme rituelle : (1) elle est codée par d'autres que ses performeurs ; (2) elle repose sur une structure formelle d'actes et d'énoncés ; (3) elle présente une invariance relative ; (4) elle est performée publiquement ; (5) elle n'agit pas par efficacité physique mais symbolique ; (6) elle génère des messages autoréférentiels, affirmant qu'elle est en train d'être accomplie ; (7) elle transmet des messages canoniques, porteurs d'un ordre perçu comme incontestable. Rappaport poursuit : « L'acte de performance fait lui-même partie de l'ordre qui est mis en scène ; ou, pour le dire autrement, la manière de "dire" et de "faire" fait intrinsèquement partie de ce qui est dit et fait » (Rappaport, 1999, loc. 38).

Le dispositif du Golden Spike tient clairement de ces caractéristiques de forme, intrinsèques à l'effectuation réussie du rituel lui-même. Chaque année, la séquence commence par le discours inaugural de Coyote sur un ton enthousiaste et fédérateur. Puis les actes sont attendus : certains viennent au centre et frappent le spike. Chaque manager s'avance, s'adresse à son équipe et au collectif en prononçant quelques mots, puis exécute la frappe sur le *spike*, sous les encouragements de tous. Ce va-et-vient codifié, visible, partagé, dure plus d'une heure, jusqu'à l'ouverture finale et symbolique du champagne par Coyote. L'accomplissement public du geste, sous le regard du collectif, énonce en acte que « ceci est le début de la saison ». La mise en scène du dispositif produit ainsi une réalité et un vécu partagés. En ce sens, le Golden Spike est porteur d'un message que Rappaport décrirait comme « autoréférentiel » : *ceci est le début*. Il s'agit d'une déclaration, collective et symbolique, qui ouvre le cycle du *Build* et inscrit chaque participant dans un engagement commun et une temporalité commune.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, le retrait du piquet planté lors du Golden Spike n'est pas celui qui sera retiré lors du dispositif de clôture de fin de saison : le Golden/Last T-Stake (Chapitre 6). Toutefois l'article de blog de John Curley, *The Endings* (2017, 18 septembre), souligne l'ambiguïté, voire le mal-être autour du retrait de ce *spike,* destiné à être effectué comme une simple opération logistique. En effet, son installation donne lieu à une cérémonie collective, mais son extraction se fait presque en catimini, lors du nettoyage de la zone brûlée autour du Man. L'épisode raconté par Curley est révélateur : Stinger, une ancienne du DPW, hésite à retirer le *spike*. Elle appelle Coyote à la radio pour lui demander conseil et il viendra la rejoindre pour être présent au moment de l'extraction (Curley, 2017, 18 septembre). Une blague circule alors sur l'idée d'envoyer le Golden Spike au

Smithsonian Museum, une blague qui finira par se réaliser[86]. Cette hésitation montre que ce *spike* n'est pas n'importe quel *spike* et porte une charge émotionnelle et symbolique implicite.

Au regard de cette anecdote et de l'investissement émotionnel placé dans le *spike* lors du Golden Spike, on peut se demander s'il remplit une fonction totémique au sens de Durkheim. En effet, il réunit le groupe autour d'un objet central et fédère les participants par une action commune. Dans *Les formes élémentaires de la vie religieuse* (1912), Durkheim définit le totem comme le symbole matériel d'un clan qui définit son identité et son nom[87] : « le totem est le drapeau du clan. » (Durkheim, 2013, loc. 295). Pour Durkheim, le sacré n'est pas une qualité intrinsèque des choses mais il est produit par le culte lui-même. Comme le résume Marika Moisseeff, « c'est donc le culte lui-même, et non les divinités, qui joue, selon lui, un rôle prépondérant dans toutes les religions, y compris dans la religion laïque qui devait s'imposer dans les sociétés "les plus évoluées" » (Moisseeff, 2013, p. 173). Dit de manière simplifiée, le sacré n'émerge pas de l'intérieur des objets mais du regard extérieur exercé sur lui[88].

Mais la comparaison a ses limites. Contrairement au totem durkheimien, le *spike* ne renvoie ni à un ancêtre mythique ni à une entité durable. Il est éphémère, installé puis retiré, sans devenir un emblème constant ou protecteur. Il préfigure le Man. Ce n'est donc pas un totem au sens strict, mais plutôt un acte totémique fondateur, constitutif de l'identité collective DPW. En réalité, c'est surtout le Man qui joue le rôle de totem durkheimien pour les *burners*. Il incarne l'identité de Burning Man. Il est son symbole et donne son nom aux participants : *burners*[89]. Le Man est omniprésent sur les cadeaux divers entre *burners* appelés *gifts*, il rythme le décompte (« *The Man burns in X days* »), et il est associé à un prestige particulier pour l'équipe DPW (Man Crew) qui le construit. Il est aussi entouré de restrictions d'accès (*burn perimeter*), un jour avant son brûlage et donne lieu à une effervescence collective, lors de son brûlage.

Ainsi, le Golden Spike fonctionne comme un totem durkheimien, mais éphémère et préparatoire. Il fédère la communauté du DPW et désigne le lieu du futur Man. C'est un totem transitoire qui annonce le totem collectif et iconique, partagé par toute la communauté de Burning Man : le Man. Le *spike* ouvre sur l'effervescence à venir, sans toutefois la condenser tout entière dans l'objet. Durkheim décrit le totem comme un symbole constant et pérenne pour le groupe. Le *spike* n'est investi que de manière partielle et temporaire. En effet, la saison du DPW ne s'arrête pas avec le brûlage (*burn)* du Man. Elle se prolonge jusqu'à *Playa Restoration*, et c'est bien le Golden/Last T-Stake qui clôt le cycle et donne lieu à un dispositif ritualisé final autour d'un *T-Stake*, un autre totem éphémère, investi pour l'occasion.

---

[86] Le Smithsonian American Art Museum a présenté l'exposition intitulée *No Spectators: The Art of Burning Man* à Washington, D.C., du 30 mars 2018 au 21 janvier 2019.

[87] « Quant au mot de totem, c'est celui qu'emploient les Ojibway, tribu algonkine, pour désigner l'espèce de choses dont un clan porte le nom. Bien que l'expression n'ait rien d'australien et qu'elle ne se rencontre même que dans une seule société d'Amérique, les ethnographes l'ont définitivement adoptée et s'en servent pour dénommer, d'une manière générale, l'institution que nous sommes en train de décrire » (Durkheim, 2013, loc. 147).

[88] « On sait ce que le drapeau est pour le soldat ; en soi, ce n'est qu'un chiffon de toile. Le sang humain n'est qu'un liquide organique ; cependant, aujourd'hui encore, nous ne pouvons le voir couler sans éprouver une violente émotion que ses propriétés physico-chimiques ne sauraient expliquer. L'homme n'est rien autre chose, au point de vue physique, qu'un système de cellules, au point de vue mental, qu'un système de représentations : sous l'un ou l'autre rapport, il ne diffère qu'en degrés de l'animal. […] Un timbre-poste oblitéré peut valoir une fortune ; il est évident que cette valeur n'est aucunement impliquée dans ses propriétés naturelles. Sans doute, en un sens, notre représentation du monde extérieur n'est, elle aussi, qu'un tissu d'hallucinations (Durkheim, 2013, loc. 305).

[89] Burning Man est communément représenté par le Man, symbolisé de manière minimaliste sous cette forme :)°(

2. Tracer la ville de Black Rock City (*Survey*)

Dès le lendemain du Golden Spike commence le *Survey*, processus de relevé topographique qui définit avec précision la cartographie de la future ville. Cette phase de travail de sept jours s'intercale entre deux dispositifs ritualisés majeurs : le Golden Spike (*supra)* et le Fence Day (*infra*), jour de la pose de la clôture, périmètre de BRC. Le travail de *Survey* consiste à marquer le sol désertique de la *playa* à l'aide de milliers de petits drapeaux. Ils sont composés d'une tige métallique et d'un carré de couleur en plastique et sont méthodiquement plantés pour servir de repères cartographiques. Le positionnement précis de la ville a parfois légèrement varié au cours des années et fait l'objet d'un suivi et d'expérimentations spécifiques par le manager de *Playa Restoration* (Annexe 1).

Seules dix-huit personnes font partie de l'équipe Survey dirigée par Coyote. C'est un privilège, accessible généralement sur la base de l'ancienneté et de la loyauté éprouvée envers le DPW[90]. Leur expérience singulière, de vivre, travailler et dormir ensemble sur la *playa* pendant une semaine entière, crée un entre-soi intense et un sentiment fort de camaraderie. Ce vécu est bien différent du quotidien des autres membres du DPW déjà présents, au nombre de 150 environ. Ils travaillent généralement au Ranch, au sein de leurs équipes/départements respectifs, s'occupant de tâches de préparation, d'équipement, d'inventaire et de planification. Plusieurs d'entre eux, comme les équipes de Shade ou BLM Compound, mèneront ensuite leur propre tracé de leur zone de travail (*Survey*). Ces tracés respectifs ne seront possibles qu'une fois les repères principaux de la ville établis par l'équipe principale Survey.

[90] Je n'ai jamais eu l'occasion de faire partie de l'équipe Survey. Toutefois, en 2018, c'est avec l'équipe dédiée à l'installation des clôtures (Fence) qu'après le Golden Spike, j'ai pu effectuer du relevé topographique (*Survey)* en alternance avec d'autres tâches au Ranch. En effet, l'équipe Fence, effectue le relevé topographique de la future clôture (*fence survey)* en plus de son travail régulier sur les clôtures tout au long de la saison (Figure 2.9). Bien que cette expérience n'ait duré que quelques journées, elle m'a permis d'avoir un aperçu précieux du processus et des difficultés associées à cette tâche cruciale de *survey*, sans toutefois faire partie du groupe restreint des 18 membres (*infra*).

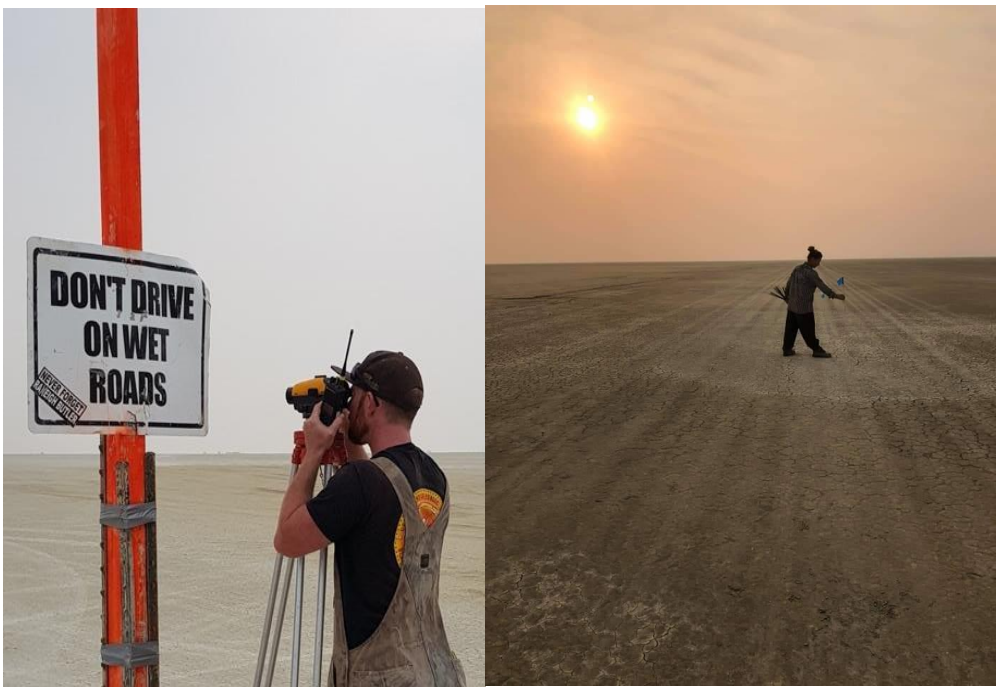


Figure 2.9. Prises de mesures et planté de drapeaux.
En haut et en bas à gauche, mesures prises avec le télémètre. Photo : F. Muguet, 2018.
En bas à droite, plantage de petits drapeaux lors du relevé topographique de la future clôture (*Fence Survey*). Photo : Howler, 2018.

Coyote, le *city superintendent* de Black Rock City, explique ce qu'est le *Survey* :

> « Le *Survey* est un énorme travail. La ville fait 3,2 kilomètres (2 miles) de large. Nous sommes une équipe de 18 personnes, et en une semaine, nous plantons 6 000 drapeaux. Chaque drapeau marque un point précis. Nous faisons 6 000 mesures individuelles en une semaine » (entretien, 2016).

Blackthorn, manager des Spires et membre de l'équipe Survey, explique l'utilité de ces drapeaux : « Nous plaçons d'abord ces petits drapeaux qui marquent les intersections, puis nous installons des *T-Stakes* sur ces localisations. Ensuite, l'équipe de la signalétique vient fixer les panneaux sur les *T-Stakes* » (entretien, 2021). L'équipe travaille avec une précision millimétrique, alignant chaque intersection à l'aide de télémètres laser. Coyote détaille ce processus :

> « Par exemple, Esplanade est à 762 mètres (2 500 pieds) de distance. Chaque rue après cela est à 61 mètres (200 pieds) de plus. Tout le monde se place, et je regarde à travers le télescope, le niveau optique. Je leur dis à la radio de se déplacer à gauche ou à droite. Ils ont un grand bâton qu'ils placent juste dans la croisée des réticules [des lignes croisées qui aident à viser précisément]. Quand ils sont en plein dans la croisée, je dis "marquez-le". Ensuite, ils mettent les drapeaux dans le sol et marquent cette intersection » (Coyote, entretien, 2016).

Coyote souligne également l'importance d'une communication précise dans ce processus complexe :

> « Le protocole radio est essentiel parce que je dis : "Marquage à 6:30 et G." Ils répondent : "Marquage à 6:30 et G." Je répète : "Marquez-le, 6:30 et G." Nous le disons trois fois. Si quelqu'un devient paresseux, je le reprends. Je dis : "Tu n'as pas répété.

Redis-le-moi." "Mais je suis à 6:30 et G ?" "Alors, dis-le-moi encore pour que nous sachions où nous en sommes à tout moment" » (entretien, 2016).

Dès que certains grands repères sont fixés, d'autres équipes peuvent ensuite avancer de manière autonome et réaliser leurs propres mesures. Cette phase intervient peu après le Golden Spike, alors même que l'équipe de Fence poursuit encore la pose des repères au sol. Le travail s'organise à partir d'un point de référence initial, à partir duquel sont tracés des triangles et des angles droits afin de positionner les différentes structures dans l'espace. Elle repose sur des opérations de mesure et de projection spatiale proches d'un travail de charpenterie, fondées sur la précision des relevés techniques.

L'Octogone, une petite structure octogonale, sert de base et de station de mesure centrale. L'équipe y installe un piquet d'arrêt, repère fondamental pour aligner les rues de Black Rock City avec une précision millimétrique. L'Octogone devient le cœur des opérations de *Survey* sur la *playa*. Coyote explique que tout autre élément sur la *playa* pourrait perturber les mesures : « C'est une très petite zone [l'Octogone] parce qu'elle doit l'être. Tout autre élément sur la *playa* devient un obstacle. Nous sommes donc 18 à camper dans cette petite zone, qui est en fait notre premier camp » (entretien, 2016). Le travail se cale sur le rythme du soleil et la nécessité d'éviter son scintillement, ce qui pourrait fausser les mesures : « Nous dormons sur la *playa* pour capter la lumière du matin, car à ces distances, les mesures doivent être prises à l'aube ou au crépuscule » (entretien, 2016). Coyote ajoute que « le travail est physiquement exigeant », avec des températures souvent supérieures à 38° C (100° F) et des risques de déshydratation et de désorientation sous le soleil intense. Le rythme de vie et de travail est organisé de manière à avoir la plus grande précision possible de chaque mesure prise par le télescope et les télémètres laser : « Nous travaillons donc de 5 h à environ 9 h du matin, prenons une grande pause au milieu de la journée, puis retravaillons de 5 h jusqu'à 9 h du soir, lorsque le soleil se couche et que la visibilité est bonne » (entretien, 2016).

Le Survey présente de nombreux défis : maintenir sa concentration et la précision des mesures, tout en affrontant des conditions parfois extrêmes et l'immensité de la *playa*. Coyote évoque des températures atteignant parfois 43 °C : « Il est très facile de se désorienter et de se déshydrater. […] Il n'y a pas d'ombre » (entretien, 2016). À l'origine, l'équipe de Survey n'avait pas de voitures et marchait à pied sur la *playa*, sans pouvoir emporter le nécessaire pour survivre à la journée. « C'était impossible de transporter tout ce qu'il fallait », raconte Nipps, aujourd'hui responsable des Fluffers (entretien, 2016). C'est pour répondre à ce problème qu'est née l'équipe des Fluffers[91], chargée de ravitailler *in situ* les travailleurs en eau et nourriture. Chaque jour, Nipps faisait plusieurs allers-retours entre Gerlach et la *playa* pour apporter des repas, récupérés à l'époque au restaurant Bruno.

Ma brève expérience avec l'équipe de Fence m'a offert un aperçu précieux du processus de *Survey*, son rythme de travail et ses exigences. Nous avons travaillé au repérage topographique du futur périmètre de la clôture (*fence*), sous la direction de Just George et de

[91] Le terme *fluffer* est utilisé initialement dans l'industrie du film pour adultes aux États-Unis pour désigner une personne chargée de maintenir les acteurs masculins « prêts » entre les prises. Il a été détourné par le DPW en plaisantant pour désigner le rôle, de maintenir « en fonctionnement » les équipes sur le *playa* avec de l'eau et des en-cas.

l'inimitable Cowboy Carl[92]. En plus de réaliser le tracé de la clôture, cette équipe supervisera la pose de la clôture (Fence Day), qui mobilise l'ensemble du DPW dans un effort collectif massif (*infra*). D'après mes notes, voici le détail de la journée du 31 juillet 2018, qui exemplifie le travail de *survey :*

> « Réveil à 6 h[93] pour aller chercher le petit-déjeuner à Bruno, l'unique restaurant de Gerlach. J'y retrouve l'iconique Cowboy Carl[94], heureux de me compter dans l'équipe pour la journée. C'est la première fois que je travaille vraiment avec lui. Il a l'allure d'un vieux cowboy, on pourrait croire qu'il vote Trump, mais il surprend par son humour et son ouverture d'esprit. À 8 h 15, rendez-vous au Saloon pour récupérer glace et provisions. Nous partons ensuite avec deux véhicules : 2 managers et 4 membres d'équipe. Vers 9 h, nous rejoignons la *playa* et reprenons le travail de *fence survey* là où il s'était arrêté la veille. La tâche consiste à planter des drapeaux tous les 7,6 mètres (25 pieds). Un membre de l'équipe reste au point de départ avec une lunette de visée pour vérifier la trajectoire et communique les ajustements à faire :"un centimètre vers la *playa"*, "un centimètre vers le Man*"*. Quand l'alignement est bon, ce membre dit : "Plante-le.*"* Ce travail répétitif occupe l'essentiel de la journée. Nous retournons plusieurs fois au Ranch pour charger les clôtures dans les véhicules : de grands filets de plastique orange, couverts de *dust*[95]. En remerciement, Just George, le manager, m'a offert un couteau, un geste symbolique qui est très courant au DPW, en remerciement des travailleurs bénévoles. Une autre année, le manager de First Camp m'a offert un cutter de grande qualité. »

Comme beaucoup d'activités logistiques effectuées par le DPW, le travail de *Survey* va bien au-delà d'une simple tâche technique : il constitue un acte fondamental dans la première étape de la création de la ville. Coyote décrit le *survey* comme l'une de ses semaines préférées de l'année : « C'est un groupe très soudé, et aucune des vraies complications n'a encore commencé. Il n'y a qu'une seule tâche à accomplir » (entretien, 2016). Il apprécie le rythme du travail et la camaraderie qui se développe parmi les membres de l'équipe. Trailer Park Romeo (TPR), un ancien et membre expérimenté du *Survey*, explique cette appropriation initiale de BRC, une ville qui sera malgré tout destinée aux *burners* : « Nous avons toujours été très passionnés. C'est notre ville. Nous construisons cette ville. Mais une ville n'est pas une ville tant que les gens ne sont pas là » (entretien, 2017). Pour lui, leur travail revient à créer une toile vierge sur laquelle la ville prendra vie.

Cette tâche pourtant cruciale est souvent méconnue du grand public, et souvent sous-estimée. L'un des managers du camp principal des membres du DPW appelé Ghetto, Juicy Jake, raconte comment l'expérience du DPW lui a révélé la manière dont les *burners* ne soupçonnent pas du tout le travail nécessaire à la création de Black Rock City : « Voir la ville passer d'une

---

[92] Cette immersion m'a aussi permis de mieux connaître l'équipe en amont du Fence Day, moment majeur de l'installation collective de la clôture (*infra*).

[93] En 2018, Howler avait même apporté du matériel de musculation sur la *playa*. Nous nous retrouvions souvent à 5 h du matin pour nous entraîner. Les autres nous prenaient un peu pour des fous. Pendant les pauses de la journée, Howler et moi faisons des pompes ou des abdos.

[94] Howler le décrit ainsi : « Ma relation avec Cowboy Carl et Just George, c'est comme trouver 20 dollars dans ma poche après une lessive. […] Ça ne change pas votre vie, mais ça fait plaisir » (entretien, 2021).

[95] Le contact répété et massif avec cette poussière me provoque de vives irritations cutanées. Ce fut l'aspect le plus éprouvant de la saison. Ce n'était pas ma première contribution à l'installation des clôtures. En 2017, j'avais déjà travaillé avec l'équipe de Fence sur d'autres segments, en dehors du périmètre de Black Rock City.

série de drapeaux de *Survey* à 70 000 personnes, puis redevenir ce qu'elle était, essentiellement des petits drapeaux et des *T-Stakes*, m'a vraiment montré à quel point les gens prennent les choses pour acquises » (entretien, 2016).

En plus de ses responsabilités dans le processus du *Survey*, TPR a une pratique personnelle spirituelle qu'il réalise chaque année : « Ce que je fais pour moi-même en termes de rituel, c'est que je *smudge* toute la ville. Je brûle de la sauge. Je suis en partie amérindien. Mon père est Jicarilla-Apache et ma mère est suédoise » (entretien, 2017). Depuis qu'il participe au *Survey*, TPR a pour habitude de purifier la zone autour du Man avec de la sauge pendant le relevé topographique, puis d'étendre cette purification à toute la ville. Cette pratique est parfois perçue comme « hippie » par les membres du DPW, qui ont plutôt une culture avec des référentiels punk. Cependant, TPR remarque que « chaque personne qui l'a traité de "hippie" à un moment donné est venue se faire purifier par [lui] » (entretien, 2017). Il explique que dans le contexte du *survey*, le *smudging* n'est pas une question de croyance personnelle, mais plutôt un moment de recueillement : « Quand le rituel se produit, même les personnes les plus réticentes vivent un moment de grâce » (entretien, 2017).

TPR partage également une anecdote marquante lors d'une journée de *Survey* avec un chauffeur de camion-citerne d'eau (Figure 2.10)[96], illustrant l'analogie entre le travail de *Survey* et le travail aux champs :

> « Je discutais avec un chauffeur de camion-citerne d'eau il y a quelques années, pendant le *Survey*. [...] Je lui ai dit : "Tu sais, c'est exactement ce qu'on fait ici. Tout ce qu'on fait, c'est de l'agriculture. [...] On marche en plantant tous ces petits drapeaux rouges dans le sol. Ensuite, tu passes pour les arroser, et tu fais ça pendant quelques semaines, et ensuite, tu commences à voir sortir de petits bourgeons. Quelques-uns poussent un peu plus. Mais, à mesure que tu continues à arroser, on commence à faire pousser des *burners.*" […] Quelques semaines plus tard, je le vois passer en camion-citerne, et il crie par la fenêtre : "On dirait qu'on a une bonne récolte cette année ! Ils arrivent en masse !" » (entretien, 2017).

Cette analogie souligne la manière dont le *Survey* prépare littéralement le terrain pour les *burners* à venir, malgré tout.

Figure 2.10. Un camion-citerne d'eau préparant les rues à venir de BRC.
Photo illustrant l'anecdote de TPR ci-dessus. Photo : F. Muguet, 2018.

[96] Les camions d'eau circulent dans les futures rues de la ville et dispersent de l'eau pour aplatir le sol de la *playa* et compacter la poussière, afin de réduire sa quantité dans l'atmosphère. Je me souviens d'ailleurs que j'avais trouvé cela absolument non écologique en termes de consommation d'eau.

3. Poser la clôture et délimiter la ville (Fence Day)

La mise en place de la clôture, communément appelée la *fence* par tous les *burners,* qu'ils soient français ou internationaux[97], est un moment extrêmement significatif dans le processus de construction de Black Rock City, tant sur le plan logistique qu'émotionnel. Cet acte de délimitation physique du périmètre marque la transition entre un espace désertique ouvert et un espace clos qui va permettre l'émergence d'une communauté temporaire. Cette journée dédiée à l'installation de la clôture (Fence Day), s'inscrit dans la continuité de l'acte de marquage territorial inaugural du Golden Spike, qui cette fois marque concrètement un « dedans » et un « dehors ». Ce dispositif constitue une deuxième étape importante dans l'appropriation de l'espace pour les DPW, toujours dans le sens où l'appropriation est le processus par lequel un groupe investit un espace de sens et de valeur, l'incorporant dans son identité.

La *fence* est la clôture en plastique orange quadrillé, de forme pentagonale de 16 km environ (10 miles) qui entoure la ville de Black Rock City (Figure 2.11). La clôture sert non seulement à délimiter l'espace de la ville, mais aussi à bloquer les déchets et détritus emportés par le vent, d'où son nom, connu des *burners*, de *Trash Fence*. Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, ce n'est pas une barrière pour empêcher l'entrée d'intrus sans ticket. Toutefois, c'est autour d'elle que s'effectuent les rondes de surveillance de l'équipe de Gate, chargée de repérer d'éventuels fraudeurs (*infra*).

L'histoire de la *fence,* largement inconnue, remonte au milieu des années 1990, lorsque les organisateurs de Burning Man furent confrontés au problème des déchets emportés par le vent. Summer Burkes, journaliste et blogueuse pour le *Burning Man Journal*, décrit qu'en 1995-1996, Lawrence Breed, connu sous le nom d'Ember, brillant informaticien, conçut la première *trash fence*. Il testa une petite clôture de 61 cm de hauteur (24 pouces), placée dans le sens du vent au nord du site. Cette première petite barrière, longue de plusieurs centaines de mètres, se révéla immédiatement essentielle pour récupérer les déchets emportés par le vent. Summer Burkes précise :

> « L'invention d'Ember a été accueillie avec un immense soulagement par l'équipe de l'organisation effective de Burning Man, qui peinait depuis des années à gérer les débris emportés par le vent. Son design simple mais efficace est depuis devenu un incontournable de l'engagement de l'événement envers la préservation de l'environnement » (Burkes, 2015, 11 août, traduit de l'anglais).

L'existence de la *trash fence* est en effet l'un des éléments communicationnels mis en avant par Burning Man aujourd'hui pour justifier ses actions environnementales, présentées comme conformes à son principe du *Leave No Trace* (LNT).

[97] Le lexique spécifique de Burning Man tel que *fence, MOOP, cup*, etc., est exporté et utilisé dans tous les Burning Man « régionaux » européens. Dès lors, un *burner* français ne dira pas : « Est-ce que tu as ton verre pour que je puisse te servir à boire ? », mais plus « naturellement » : « Est-ce que tu as ta *cup* ? » ou : « Attention, il y a de la *MOOP* » plutôt que : « Attention, il y a un déchet ».

Figure 2.11. La clôture (*fence*) de 16 km environ, en forme de pentagone, entourant la ville, vue d'un satellite.
Source : https://www.businessinsider.com/burning-man-black-rock-city-playa-space-satellite-photos-2019-8.

Autrefois, dans les premières années du DPW vers 1996, l'installation de la clôture pouvait nécessiter jusqu'à deux semaines pour la petite équipe du DPW. Aujourd'hui, elle est réalisée en quelques heures seulement, grâce à l'augmentation considérable des effectifs du DPW. Le Fence Day requiert néanmoins une coordination précise et une discipline collective. La veille du jour J, à Gerlach, les membres présents, environ 200 (certains membres étant arrivés depuis le Golden Spike) se positionnent en deux groupes :

- la patrouille de l'aube (*dawn patrol)*, composée des *pounders* (ceux qui plantent les *T-Stakes*), prêts à partir en bus pour la *playa* à 5 h du matin[98] ;
- les *stringers* (ceux qui installent les ficelles et le grillage), qui partent en bus à 7 h 30.

[98] En 2025, le planning a été décalé de 30 min plus tôt pour la patrouille de l'aube. Outre ce détail, l'organisation reste la même depuis au moins 2016 à ma connaissance :
Fence Day – Planning (2025) :
Session 1 – (Dawn Patrol) – Patrouille de l'aube 04h00 : Réunion générale – Aube
04h30 : Départ des bus
05h00 : Petit-déjeuner à Shoreline (entrée de la *playa*)
05h30 : Point n°1 – Placer et enfoncer les piquets
Session 2 – (Main)- Tout le monde
07h00 : Réunion générale – Principale
07h30 : Départ des bus
08h00 : Petit-déjeuner à Shoreline (entrée de la *playa*)
08h45 : Point n°1 – Installer le grillage plastique

Le Fence Day constitue un grand moment fédérateur, où toutes les équipes se retrouvent. Cette journée mobilise même ceux qui travaillent habituellement dans les bureaux à Gerlach. Ils rejoignent généralement pour quelques heures l'équipe des *pounders*, attirés par le défi pour des « durs à cuire » (*badass*) que cette tâche représente[99]. Le déroulé de la journée est aussi marqué par une forte dimension relationnelle, liée à l'imprévisibilité des rencontres et aux affinités qui peuvent s'y créer.

Figure 2.12. Un membre en train de planter un *T-Stake* à l'aide de son outil (*pounder)*.
Photo : John Curley, 2018.
Source : « We Got Ourselves a Fence », Curley, 4 août 2018, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2018/08/black-rock-city/building-brc/we-got-ourselves-a-fence/

[99] Ayant fait partie de la patrouille de l'aube, je me souviens encore de la beauté du lever du soleil sur la *playa*, accompagné par l'excitation collective qui imprégnait l'atmosphère ce jour-là. Les jours précédents, j'avais déjà eu la chance de travailler avec l'équipe Fence pour le marquage topographique du périmètre. Ce qui m'avait permis de mieux connaître la manager de Fence, Just George et notamment ses pompes légendaires (Figure 2.16). En tant qu'ancien militaire, il avait l'habitude de ponctuer les opérations de la journée par des séries de pompes, une pratique qui amusait beaucoup (ou pas) les membres du DPW.

Figure 2.13. Un *T-Stake pounder*.
Photo : F. Muguet, 2018.

Le jour J, la *dawn patrol* composée de 80 à 90 personnes, part à 5 h, direction la *playa*, bien avant le lever du soleil. À 5 h 30, elle prend un petit-déjeuner sur la *playa*, servi par Sylkia, manager du Commissary, et son équipe, debout encore plus tôt pour préparer café et repas. À 6 h, le plantage de *T-Stakes* (*pounding)* commence : une équipe part vers le nord, en direction du Point 2 et l'autre vers le Point 5, à l'est. Pendant ce temps, tous les autres membres (les *stringers*) déjeunent à Gerlach, au restaurant Bruno. Puis, à 7 h, ils rejoignent la *playa* et, à 7 h 30, commencent à fixer les ficelles servant de support à la clôture. Une fois le *pounding* terminé, la *dawn patrol* prête main-forte aux *stringers*, car la manipulation des ficelles, répétée des centaines de fois, est éprouvante pour les doigts.

L'aspect militaire de l'organisation est renforcé par sa rigueur et sa discipline collective. D'après l'article de blog de John Curley, « We Got Ourselves a Fence », cette organisation rigoureuse, combinée à l'esprit d'équipe et à la détermination des travailleurs, a permis en 2018 d'achever l'installation dès 14 h, soit bien plus tôt que les années précédentes. La météo, clémente, a également contribué à ce succès : « le soleil n'a pas réussi à percer la brume avant presque 8 h » (Curley, 2018, 4 août), ce qui a permis de maintenir la température en dessous de 40 °C. Cette dimension se retrouve aussi dans la manière dont Just George, ancien militaire, motive ses équipes la veille : « Chaque fois que je parle de la famille DPW […], de l'esprit de corps […], ce dont je parle, c'est de nous tous […]. Demain est notre jour pour sortir et établir ce que nous sommes […]. C'est là que nous créons des liens. […] Allons-y, mettons en place la clôture et amusons-nous. 'Hooo Ya !' Un tonitruant 'Hooo Ya !', lui répond alors en chœur » (Curley, 2018, 4 août).

Le travail préparatoire a lieu la veille : disposition des *T-Stakes* tous les 3 mètres (environ 10 pieds) sur un périmètre de 14-16 km (environ 9 -10 miles). J'ai participé à cette étape avec l'équipe de Fence: à bord d'un pick-up chargé de *T-Stakes*, le conducteur avance lentement le long de la ligne des petits drapeaux en plastique plantés lors de *survey* et une personne jette un *T-Stake* à chaque drapeau. Le jour du *pounding*, certains travaillent seuls

(Figure 2.12), d'autres en binôme : l'un positionne le *T-Stake*, l'autre enfile le *pounder* d'environ 10 kg (Figure 2.13) et l'action du *pounding* est effectuée à deux[100]. Les *stringers* placent ensuite trois rangées de fil entre chaque *T-Stake*, à des niveaux précis, avant de fixer la clôture en plastique orange à l'aide de ficelles. Les filets (Figure 2.15), stockés en sections dans des conteneurs[101], sont déchargés, déroulés, attachés ensemble, puis fixés aux poteaux. Le déplacement entre chaque zone de travail se fait dans des remorques (Figure 2.14).

Figure 2.14. Le déplacement des membres du DPW dans une remorque entre chaque zone de travail.
Photo : John Curley, 2018.
Source : « We Got Ourselves a Fence », Curley, 4 août 2018, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2018/08/black-rock-city/building-brc/we-got-ourselves-a-fence/

Figure 2.15. Les camions à décharger, remplis de rouleaux destinés à l'installation de la clôture.
Photo : F. Muguet, 2018.

[100] C'est cette technique en binôme, plus efficace et moins fatigante, que j'ai adoptée avec une partenaire. Forte de mon expérience en 2017, j'étais en 2018 équipée d'un casque antibruit, de gants, d'une combinaison intégrale et de chaussures de sécurité renforcées.

[101] La manipulation de ces grillages pleins de poussière a représenté le moment le plus pénible pour moi de la saison à cause de mon allergie, comme en témoignent mes notes de terrain dictées en anglais de 2018 : *« At some point, we went out to the Ranch to load some fences in the truck. So those fences were very very dusty. So, we had a lot of dust on us. I tried my best carrying those fences. But of course, I'm suffering from deep allergy those past couple days; some very bad pimples all over my body, which are very itchy. So, I'm hoping to finish dealing with this shit in the next couple days, because it's been very annoying.* »

Le Fence Day constitue la deuxième étape rituelle de la saison, après le Golden Spike. Certains rejoignent le DPW à cette occasion : pour eux, comme pour le Golden Spike, il s'agit d'un premier dispositif d'ouverture et de séparation (Turner, *supra*), marquant un nouveau seuil dans le calendrier. Dans la continuité du Golden Spike, il inscrit territorialement le collectif dans un espace délimité et devient un repère chronologique clé. Contrairement au Golden Spike, ce n'est pas un moment de célébration passive mais un moment ultra-actif où tous les membres présents participent. La majorité sont des bénévoles, qui vivent cette expérience inoubliable à la fois sur le plan sensoriel et communautaire. La répétition annuelle de la même organisation quasi militaire : planter des *T-Stakes* tous les trois mètres, accrocher le grillage sur plus de quinze kilomètres, donne au Fence Day une forme invariante et durable. Mais son aspect ritualisé ne tient pas qu'à sa forme. Il se lit aussi dans le caractère exceptionnel de l'effort collectif, dans les dynamiques relationnelles qu'il suscite et dans l'unité ressentie. Tous les membres présents, y compris ceux des bureaux, viennent participer pour s'éprouver ensemble de manière *badass* (dure) et accomplir quelque chose d'incroyable, presque surhumain. Des enjeux d'appartenance et de reconnaissance se jouent dans l'intensité de l'effort et dans sa visibilité. Enfin, l'environnement désertique et le lever du jour intensifient l'expérience sensible. La fatigue, le *dust*, le vide déclenchent une disposition sensorielle particulière qui rend chacun plus émotionnel dans l'accomplissement de la tâche.

Si, aujourd'hui, l'installation de la clôture s'effectue en une demi-journée, dans un moment joyeux de forte cohésion sociale, elle reste une tâche exigeante physiquement. Elle l'était encore davantage dans la première décennie du DPW. TPR se souvient particulièrement d'une « marche de la mort » en 2004, lorsque l'équipe, bien plus réduite à l'époque, a martelé les cinq côtés de la clôture en une seule et très longue journée :

> « Tout cela est devenu une marche de la mort pour nous. Il faisait une chaleur étouffante. Personne ne nous disait de continuer, mais nous l'avons fait. Nous le faisions pour nos propres raisons. […] Nous n'avions pas d'eau, nous étions tous déshydratés. Je pense que nous fumions plus que nous ne buvions d'eau » (entretien, 2017).

Contrairement à l'organisation actuelle, où l'équipe des Fluffers commence très tôt le matin à nettoyer les igloos d'eau et à réapprovisionner les camions en boissons et snacks pour maintenir les travailleurs hydratés, rien de tout cela n'existait alors. Les conditions étaient donc encore plus rudes, même si elles restent éprouvantes aujourd'hui. Pour certains Américains, peu habitués à fournir un effort physique prolongé au quotidien cette activité marque aussi une façon de « ressentir » brutalement leur corps et cela dès le début de saison, une sorte de mise à l'épreuve de soi initiatique auto-imposée.

En effet, dans l'acte même du *pounding* extrêmement exigeant, il est possible de s'éprouver soi-même et de tester ses limites. Howler, un membre DPW vétéran du Fence Crew, décrit sa routine :

> « Je me lève tous les jours à 5 h 30. Je cours, je vais à la gym, je mange du porridge, je médite, j'écoute mes cours, je vais au *morning meeting*, puis au *fence meeting*, et je vais planter des *T-Stakes* partout sur la *playa* toute la journée. J'adore planter des *T-Stakes*, être dans mon corps et accomplir un but humain » (entretien, 2021).

Il avait même cherché un emploi consacré uniquement à cette tâche, avant de découvrir que, dans la plupart des cas, elle est désormais mécanisée :

> « La plupart du temps, ce travail est automatisé, mais Burning Man est unique en son genre. En raison de la nature spécifique du terrain, nous continuons à faire les choses manuellement ici. C'est l'un des rares endroits où je peux encore me consacrer à ce travail physique que j'aime tant » (entretien, 2021).

TPR avait même inscrit le jour du Fence Day, en 2004, le mot « *penance* » (pénitence) sur son *pounder*, reflétant la dureté de la tâche. La journée qu'il raconte fut pour l'équipe un test d'endurance extrême, repoussant les limites physiques et mentales de chacun, mais renforçant aussi un sentiment de camaraderie et d'accomplissement : « Quand nous avons finalement enfoncé le dernier *T-Stake*, nous avons regardé ce que nous avions fait, et nous avons tous survécu. […] C'était brutal, mais nous avions le sourire aux lèvres et nous pouvions encore tenir notre bière » (entretien, 2017). Cette pénibilité, loin de décourager, a consolidé la cohésion sociale du DPW, tout en offrant à certains la possibilité de se dépasser[102].

David Le Breton, dans *Passions du risque,* décrit des expériences extrêmes de dépassement de soi et de mise à l'épreuve comme une manière de se donner des limites, limites dont ces adeptes seraient eux-mêmes carencés : « Trouver une limite physique, là où les limites symboliques font défaut ; se tracer soi-même un contenant (*containing*) pour se sentir enfin exister, contenu de manière provisoire ou durable » (Le Breton, 2000, p. 17). Cette explication, en apparence paradoxale, d'aller au bout de ses forces pour trouver ses limites, prend tout son sens dans le contexte de l'installation de la *fence*. En effet, les membres du DPW s'engagent volontairement dans une tâche physiquement et mentalement épuisante avec le risque de déshydration et de blessures. Cela, non pas par obligation, mais pour tester leurs limites personnelles, tout en trouvant un rôle dans cette action collective. Le Breton explique également que la prise de risque ou la mise à l'épreuve de soi n'est pas toujours recherchée consciemment, mais qu'elle peut être une manière de répondre à des besoins profonds de structuration de soi. Dans le cas du Fence Day, les membres du DPW semblent motivés par un besoin de prouver quelque chose à eux-mêmes avant tout, puis aux autres. Cela en repoussant leurs limites dans des conditions parfois extrêmes à l'image du témoignage de TPR d'une « marche de la mort ».

Au-delà du niveau individuel de la confrontation de soi à soi, l'effort partagé transforme une tâche physique en un moment de renforcement identitaire du groupe. Le Fence Day est une épreuve auto-imposée où l'épuisement est compensé par l'énergie collective qui pousse le groupe à continuer jusqu'à l'accomplissement final de la tâche. Cet accomplissement technique et humain fait l'objet d'une reconnaissance au-delà du DPW. Coyote partage une discussion avec des locaux de Gerlach et des environs qui montrent qu'un certain respect a été gagné de leur part :

---

[102] A propos de la pénibilité de Fence Day et la création de Burning Man. TPR, vétéran du DPW, se souvient de 2004 : « C'est devenu pour nous une marche de la mort […] Pendant une grande partie de cette journée, il y avait ce sentiment de souffrir pour une raison réparatrice […] Aucun de nous n'a été brisé. Nous semblions tous avoir gagné en force » (entretien, 2017). Ici, la difficulté est vécue comme générant de fortes dynamiques relationnelles : l'effort partagé crée un sentiment d'appartenance, à la fois territorial et communautaire. Un autre aspect réside dans la nécessité de prouver sa valeur et sa ténacité pour être accepté. Cette logique de « mise à l'essai » se retrouve au DPW, où l'intégration se mérite par l'effort et l'efficacité. Un membre m'a un jour dit : « *Oh yeah, you do work girl!* », signe que tout le monde observe et évalue les autres. Ce contrôle social implicite est fort et stimule la participation active de manière positive. Dans les *old days* du DPW, un aspect de bizutage existait aussi. Un membre m'a raconté que, lors de ses premiers jours, ses vêtements avaient été éparpillés autour de sa tente pour « l'embêter ». Si cette pratique a disparu, une forme d'hostilité initiale persiste : les nouveaux doivent encore faire leurs preuves avant d'être pleinement reconnus comme « *one of us* ».

> « Ils [les locaux] ont dit : “Je n’en ai rien à foutre de Burning Man, mais je respecte le fait que vous mettiez cette clôture en place en une journée comme vous le faites.” Je m’attendais à recevoir une tarte dans la figure, mais à la place, j’ai eu un baiser sur la joue. Nous avons parcouru un long chemin avec tout cela. Ça a été un véritable défi dans notre quête de professionnalisme. Je pense que nous sommes arrivés à un point où nous obtenons une reconnaissance mondiale pour ce que nous faisons dans le désert et comment nous le faisons. Je pense qu’une grande partie de cette reconnaissance vient du fait que les participants sont tellement impliqués dans l’ensemble du processus. Ce n’est pas seulement nous qui mettons en place un spectacle. C’est nous tous qui nous réunissons pour créer une communauté. On utilise le mot “communauté” tout le temps, au point où les gens ne saisissent pas vraiment ce que vous dites quand vous dites, “oh, c’est une chose communautaire, c’est un effort collectif”. Mais c’est vraiment ce que c’est » (entretien, 2016).

La pénibilité du Fence Day se vit corporellement, mais se donne aussi à voir : on regarde les autres et on se sait regardé dans cette épreuve. Les attitudes *badass* sont réciproquement adressées aux autres. Ce n’est pas seulement endurer qui compte, mais montrer que l’on endure et voir les autres le montrer à leur tour. Cette mise en scène de soi stimule des dynamiques relationnelles sociales : on affirme sa place dans le collectif en exposant sa capacité à tenir le coup. Le comportement de certains membres du DPW est assez lisible en ce sens, le jour J. En effet, certains sautent de la remorque pour courir vers les *T-Stakes* à planter ou se lancent dans des courses effrénées au plantage de *T-Stakes*. Ces actions sur un mode surjoué et toujours dans l’autodérision semblent dire : « Regardez, c’est moi le premier » ou « Regardez comme je suis *badass* ». Certains portent le *T-Stake pounder* de manière caricaturale sur leur épaule, accentuant les muscles saillants de leurs bras, tandis que de la sueur inonde leurs fronts et leurs t-shirts.

Les concepts de Goffman peuvent nous aider à comprendre ce qui se joue à travers ces manières exacerbées de monstration de soi, particulièrement visibles lors du Fence Day. Goffman (1956) définit le moi de manière dynamique, en re/construction permanente dans « la scène » de la vie quotidienne. En prenant la métaphore d’une scène de théâtre pour décrire la vie quotidienne, il explique que le moi se représente tout comme il se donne en représentation:

> « Un spectacle correctement mis en scène et joué conduit le public à attribuer un moi à un personnage représenté, mais cette attribution est le *produit* et non la *cause* d’un spectacle. Le moi en tant que personnage représenté n’est donc pas une réalité organique ayant une localisation précise et dont le destin serait essentiellement de naître, d’évoluer et de mourir ; c’est un effet dramatique qui se dégage d’un spectacle [...] » (Goffman, 1973, t.1, p. 238).

La gestuelle, véritable démonstration de force physique, et l’attitude de guerrier, autant prises que données à voir au cours de cette journée, traduisent une envie à la fois de s’intégrer à la mouvance collective du groupe et d’affirmer son propre soi. Comme l’explique Goffman : « Quand un acteur joue un rôle, il demande implicitement à ses partenaires de prendre au sérieux l’impression qu’il produit » (*ibid.*, p. 25). Se donner à voir, c’est aussi un moyen de projeter une version valorisée et réconfortante de soi-même, qui devient en retour très sérieuse. C’est une version de soi que l’on aimerait voir validée par les autres dès le début de la saison, pour reprendre les mots d’un membre DPW : « être un *badass*, parmi d’autres *badass* ». S’éprouver

ainsi physiquement dans la tâche et donner à voir une représentation de soi constitue un socle d'appartenance commune, où l'individu est valorisé par le groupe en même temps que le groupe se consolide.

Figure 2.16. Just George de dos et l'effectuation de pompes par les membres du DPW.
Photo : John Curley, 2018.
Source : « We Got Ourselves a Fence », Curley, 4 août 2018, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2018/08/black-rock-city/building-brc/we-got-ourselves-a-fence/

Si l'environnement du désert favorise une forme de sensibilité qui rend chacun plus perméable émotionnellement et facilite l'accomplissement de dispositifs rituels, c'est surtout la dynamique relationnelle collective qui confère à l'espace sa spécificité : sa « sacralisation » au sens durkheimien. Pour Durkheim, « le sacré apparaissait comme le produit de l'effervescence collective » (Borgeaud, in Azria & Hervieu-Léger, 2010, p. 1113). Cependant, le « sacré ne naît pas immédiatement de la fête, il est toujours médiatisé par un symbole, une image, une représentation. Il n'y aurait pas de sacré sans la fonction symbolique : le groupe se donne une représentation de lui-même et, par là même, à l'occasion de certains rites collectifs, il se reconstitue. En d'autres termes, le symbole sacré est le produit de l'existence collective, mais le groupe "se fait" aussi dans cette projection symbolique » (Dianteill, in Azria & Hervieu-Léger, 2010, p. 290).

Cette définition souligne que le sacré n'est pas lié à des propriétés intrinsèques du divin ou du surnaturel, mais qu'il réside dans un caractère socialement construit et institué par les membres d'une communauté, jouant un rôle central dans la cohésion sociale. Dans *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Durkheim précise que le sacré peut être investi dans toutes choses : « Par choses sacrées, il ne faut pas entendre simplement ces êtres personnels que l'on appelle des dieux ou des esprits ; un rocher, un arbre, une source, un caillou, une pièce de bois, une maison en un mot une chose quelconque peut être sacrée » (Durkheim, 2013, loc. 62). Il insiste sur la séparation entre sacré et profane, qui fonde les pratiques rituelles et qui permet une « effervescence collective ». Ainsi la *fence* matérialise une frontière symbolique entre un dehors profane et un dedans sacralisé au sens de Durkheim.

Il y a d'autres périmètres à Burning Man qui matérialisent ce dedans sacralisé et ce dehors profane. L'exemple le plus fort est celui du Man. En effet, il est largement accessible pendant la semaine de Burning Man, puis un périmètre (*burn perimeter*) est instauré le jour qui précède le brûlage pour que la zone soit préparée. Si le périmètre est avant tout sécuritaire, il induit une séparation symbolique temporaire avec l'objet sacralisé. Le jour du brûlage, un autre périmètre est rajouté plus proche du Man, un *inner circle*, réservé à une élite composée de certains employés et invités privilégiés. L'accès différencié au cœur de l'événement hiérarchise symboliquement la relation au sacré. Les membres du DPW, quant à eux, regardent souvent le brûlage du Man à l'extrême opposé de ce *inner circle* et encore plus loin du deuxième périmètre qui est le périmètre pour tous autour duquel tous les *burners* sont amassés. Être loin de la masse devient ici, pour les DPW un autre signe distinctif, d'affirmation de son identité de groupe.

En somme, l'installation de périmètres participe activement à la sacralisation des espaces. On retrouve ce processus très courant de sacralisation par la mise en place de périmètres successifs dans plusieurs dispositifs spirituels contemporains, comme lors des *darshans* d'Amma[103]. Ils transforment des espaces quelconques en espaces « sacrés » ou plutôt sacralisés, par l'apposition d'interdits spatiaux temporaires. Dans la perspective de Durkheim, ces dynamiques montrent que le sacré d'un espace ne réside pas intrinsèquement dans ses propriétés, mais il est sacralisé par la manière dont il est investi relationnellement, délimité spatialement, et dans la hiérarchisation qui s'instaure autour de son accessibilité.

Ainsi, l'implication et l'engouement du DPW autour de Fence Day ne s'explique pas uniquement par la motivation environnementale d'installer un *trash fence*, ni par l'accomplissement d'une tâche logistique. En effet, ce moment est porteur de sens. Par l'effort partagé, la pénibilité de la tâche, la mise en scène de soi et l'instauration d'un dedans et d'un dehors, ce moment articule appropriation territoriale, cohésion sociale et « sacralisation » de l'espace. En marquant pour la première fois la séparation entre le *default world* (monde par défaut) et Burning Man, le DPW devient ainsi le premier maître des lieux. Fence Day, par la rigueur de son organisation, l'ampleur de la tâche et sa répétition annuelle, réaffirme chaque année l'identité *badass*, forte et puissante de la communauté DPW.

Coyote, *city superintendent* et vétéran du DPW, souligne l'importance de cette étape charnière dans le calendrier qui marque le vrai début de la transformation visible du désert en une ville éphémère :

> « Une fois que la clôture est installée, tout commence à se dérouler simultanément. Le Commissary [cantine gigantesque des travailleurs de Burning Man] se construit et devient notre lieu de base principal. L'équipe du Temple arrive, le Depot du DPW se

[103] Mata Amritanandamayi (Amma) souvent appelée la *Hugging Saint* est une guru indienne qui vient régulièrement en Europe pour embrasser au sens de prendre dans ses bras (*hugger)*, plusieurs milliers de personnes non-stop pendant 3 jours. Mes observations des *darshans* d'Amma, constatent que la mise en place de parcours et de zones délimitées prépare à l'expérience culminante de l'étreinte, tout en hiérarchisant et temporisant l'accès au « sacré ». En effet, dès l'obtention du ticket de *darshan*, le participant est engagé dans un processus qui structure son approche vers le « sacré ». Le fait de déposer son sac au vestiaire, l'acte de se déchausser et de suivre un parcours sur des chaises tout en avançant progressivement vers Amma sont autant d'étapes qui matérialisent et organisent la sacralité de l'espace autour d'elle. Seul un nombre limité de personnes peut être dans son périmètre proche délimité par l'estrade sur laquelle elle se trouve. Chaque déplacement au sein du parcours prépare le participant à la rencontre avec Amma, transformant ainsi un espace ordinaire en un lieu de spiritualité intense (Muguet, 2019).

monte [lieu des réunions matinales], et tout se met en place. Transpo apporte ensuite 90 conteneurs par jour sur la *playa* » (entretien, 2016).

4. Installer la cantine générale (*Commissary tent*)

Après le Fence Day, le déploiement des opérations logistiques de construction s'enchaîne avec une rapidité impressionnante. Dès le lendemain, le montage de la tente de la cantine a lieu, qui servira à la fois de lieu de restauration et de rassemblement. Elle est appelée *commissary tent*, un terme emprunté au registre militaire, désignant une cantine dans une base ou un camp

.

Figure 2.17. Le piquet central de la tente est érigé à l'aide d'une machine.
Photos: John Curley, 2017.
Source : « Under the Big Top », Curley, 7 août 2017, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/under-the-big-top-2/

Figure 2.18. Les membres du DPW se positionnent autour de la tente.
Photo : F. Muguet, 2017.

Figure 2.19. Les membres du DPW portent les poteaux extrêmement lourds.
Photo : F. Muguet, 2018.

En 2017 et 2018, j'ai eu l'occasion de participer au montage de la *commissary tent*, une expérience marquante qui m'a permis de voir de près la complexité et la coordination nécessaires au montage de cette structure essentielle[104]. L'installation a demandé non seulement une grande force physique (Figure 2.19), mais aussi une précision technique, notamment lors de l'installation des poteaux centraux à l'aide d'un véhicule de levage (Figure 2.17). Dart, le *tent master*, évoque les difficultés liées au vent :

> « Le vent est l'un de nos plus grands ennemis sur la *playa*. Pendant l'installation, nous avons dû affronter des rafales imprévisibles qui menaçaient de renverser la structure à tout moment. Nous devions constamment ajuster notre approche pour garantir la stabilité » (entretien, 2017). Il ajoute :

[104] En 2017, la pluie a soudainement interrompu l'installation de la *commissary tent*. Sur la *playa*, le sol devient impraticable avec la pluie et absolument tout s'arrête pendant plusieurs heures, parfois plus, jusqu'au séchage. Nous avons pu reprendre le travail le lendemain matin. Ces pauses, bien que contraignantes pour l'avancée du travail, deviennent aussi des moments de détente partagés à l'abri dans les conteneurs.

> « Nous avons appris à travailler en synergie, chaque mouvement comptait. Parfois, toute l'équipe devait pousser dans la même direction pour maintenir les poteaux pendant que d'autres les attachaient rapidement avant que le vent ne change de direction » (entretien, 2017).

La mise en place nécessite la coordination de l'installation des différentes parois de la tente et de l'alignement des poteaux latéraux (Figure 2.18). Des énormes marteaux, *sledges hammers*, sont utilisés pour marteler avec force les gigantesques piquets tenant la structure dans le sol de *dust* compacté. La participation de chacun, entre serrage de sangles, martelage et positionnement, rend compte d'une coordination remarquable. Le soir même, la tente était prête et opérationnelle dès le lendemain pour accueillir l'ensemble du groupe DPW, soit environ 500 personnes. Elle permettra ensuite de servir jusqu'à 2 000 repas par jour durant la semaine de Burning Man.

L'un des managers, Dart, le *tent master,* souligne combien le vent complique la maintenance quotidienne de ce type de tente : « Il faut constamment ajuster, renforcer, et parfois même tout arrêter. C'est un travail de précision où chaque minute compte, surtout lorsqu'on sait que près de 2 000 personnes par repas dépendent de cet espace » (entretien, 2017). Il explique également le sentiment gratifiant que ce travail procure : « Quand tout est fini et qu'on regarde ce qu'on a accompli, c'est plus qu'un sentiment de fierté, c'est un rappel de pourquoi on revient ici chaque année » (entretien, 2017). La manager chevronnée du *commissary*, Sylkia, insiste sur le respect d'un planning serré :

> « Entre la livraison des équipements, l'installation des poteaux et la mise en place de la tente, tout doit être orchestré avec précision. Si quelqu'un traîne, tout le processus peut être compromis. Mais en voyant tout le monde s'activer, je suis convaincue que nous y arriverons toujours, car nous sommes une équipe soudée » (entretien, 2016).

Sylkia décrit la collaboration avec Spectrum[105] comme un partenaire de confiance :

> « Travailler avec Spectrum, c'est comme avoir un partenaire de longue date qui sait exactement ce qu'il faut pour nourrir des centaines, voire des milliers de personnes chaque jour, avec professionnalisme » (entretien, 2016).

En effet, Spectrum apporte le contenu des repas, les camions frigorifiques, les cuisiniers et le personnel de service. Tandis que l'équipe Commissary s'occupe de la gestion de la prise des repas : la maintenance de la tente et des tables, de l'accueil et du filtrage des badges, et du tri des déchets alimentaires.

Les repas sont servis à des horaires fixes, mais la tente reste accessible en dehors. On peut y travailler grâce au Wi-Fi ou s'y retrouver entre amis autour d'un bol de céréales. Un stand lait/céréales reste ouvert 24h/24, ce qui lui a valu le surnom de *Cereal Camp*. Ce nom est ironique car il ne s'agit pas d'un *Theme Camp* au sens habituel, mais d'un lieu idéal pour ceux qui, après une nuit de fête, ressentent une petite faim.

La manager du *commissary* s'accorde à dire que le *commissary* est « le cœur battant de Black Rock City »[106] (entretien, 2016), non seulement pour sa fonction élémentaire de

[105] *Spectrum Catering, Concessions & Events* est l'entreprise spécialisée dans l'événementiel mandatée par Burning Man Org pour assurer la restauration du DPW et de toutes les équipes de Burning Man (travailleurs ou bénévoles), autorisées à y manger.

[106] Il est important de distinguer la *commissary tent* du *Center Camp Café*, ce dernier étant aussi un « cœur battant » de Black Rock City, mais du côté des *burners* (Chapitre 1, § sur la *Desert House, DSW*).

restauration, mais aussi pour sa fonction sociale dans la (re)création de liens sociaux autour des repas : « C'est bien plus qu'un lieu où l'on mange. C'est un espace de rencontre, d'échange et de recharge, essentiel pour les équipes qui travaillent dur sur la *playa* » (entretien, 2016). Les repas viennent aussi rythmer la journée de travail, offrant des moments de pause imposés à heures fixes.

Après l'installation de la cantine, en quelques jours, le site va se transformer complètement. C'est à partir de ce moment que peuvent être accueillis *in situ* les deux tiers restants des membres du DPW, jusqu'à 500 personnes en tout. Ils se mettront aussitôt au travail dans leurs départements respectifs. Une transition s'opère alors dans l'organisation du travail : on passe d'un chantier collectif et intensif, impliquant tous les membres présents (Fence Day ou l'installation de la *Commissary Tent*), à des tâches plus spécialisées, réparties par équipes. Le département en charge du transport, Transpo, déplace alors jusqu'à 90 conteneurs par jour sur la *playa* ; HEaT (Heavy Equipment and Transpo) décharge les équipements lourds et les matériaux nécessaires à la construction du Center Camp Café et d'Artica. Le Depot du DPW est installé, servant de futur quartier général pour le Dispatch des communications radio de tout Burning Man et pour les réunions matinales du DPW. Les informaticiens (IT) commencent à établir la connexion Wi-Fi reliant Gerlach à la *playa*. Auto-Shop, après une longue présaison au Ranch*,* rejoint à son tour la *playa* pour poursuivre son travail.

Simultanément, le département Placement marque les emplacements des conteneurs des *Theme Camps* (les camps à thème des *burners*) à l'aide de petits drapeaux, placés selon les demandes et les cartes détaillées fournies en amont par chaque camp. Ces balises indiquent l'endroit exact où seront déposés les conteneurs transportés par le service logistique de Burning Man, pour les *Theme Camps* ayant souscrit à ce service.

Ces étapes balisent une progression dans l'appropriation de l'espace : du marquage initial (*survey)* à l'« habiter » collectif, transformant la *playa* de Black Rock City en un lieu pleinement fonctionnel.

II. Le désert prend vie : l'arrivée de tous les départements du DPW (début du *Build*)

Cette phase de deux semaines est marquée, durant les quatre premiers jours, par l'arrivée progressive des deux tiers restants du DPW. Ils rejoignent directement la *playa* au sein de leurs départements respectifs (Figure 2.20). Cette phase s'inscrit dans la continuité de la première phase de travail mais se déroule cette fois exclusivement sur la *playa*. Elle prolonge l'appropriation territoriale ascendante du DPW. C'est pourquoi ces deux phases sont regroupées dans ce même chapitre.

Cette phase s'inscrit dans la période plus longue communément appelée *Build* par le DPW, terme qui désigne le temps écoulé entre l'arrivée de l'effectif complet et le début officiel de la semaine de Burning Man. Elle correspond surtout à une phase de construction intense, organisée collectivement, rythmée le soir par de petites fêtes au bar du campement du DPW, le Ghetto[107]. L'ouverture du bar de Gate, le Black Hole, est attendue avec impatience. Cette phase

[107] Une fête a eu lieu pour la dernière fois en 2016, le jour de l'arrivée générale, sur le site de TSA, où sont triés les déchets. Elle consistait à lancer et voir se briser du verre dans le conteneur prévu à cet effet. Jugée trop dangereuse, cette soirée a ensuite été interdite comme d'autres dispositifs festifs du DPW comme l'iconique

se conclut par un dispositif rituel majeur, l'Early Man, qui marque la fin de l'exclusivité du DPW sur la *playa* et le passage vers une autre et ultime phase de construction, marquée par l'ouverture progressive du site aux catégories de *burners* autorisés : artistes, Center Camp, Lamplighters, Census, etc. (Chapitre 3).

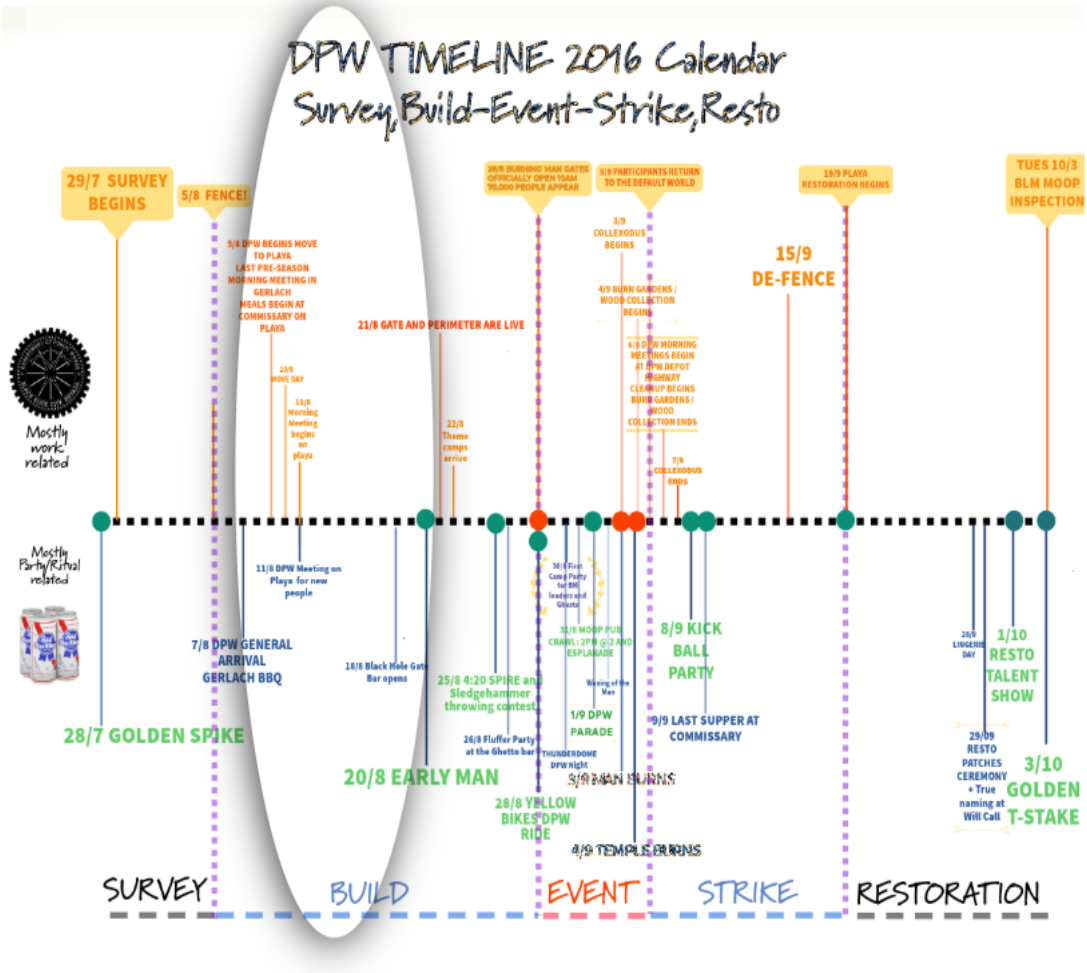


Figure 2.20. 2e phase de travail regroupant l'effectif complet du DPW : le début du *Build*.

1. L'installation de l'effectif complet DPW sur la *playa*

Le déménagement de Gerlach à la *playa* appelé « Move Day » marque une transition : les 150 à 250 membres du DPW présents depuis le Golden Spike ou Fence Day quittent Gerlach où ils étaient installés sur deux sites (Trailer Park ou Shower Properties), pour s'installer sur la *playa*[108]. Le Trailer Park est composé de petites unités équipées de lits superposés, d'une

*K*ickball Party (Chapitre 6). Cette fête articulait de manière visible la dynamique caractéristique du DPW : jeu et danger plus ou moins maîtrisé.

[108] Cette organisation logistique a pris fin en 2024. À la suite de contrôles fédéraux, le Trailer Park a été jugé non conforme pour accueillir autant de personnes. Depuis, les membres du DPW, désormais 750 au total (en 2024), s'installent directement sur la *playa*, dès le Golden Spike. Un campement temporaire situé sur la *playa* mais près de la route dans une zone appelée Shoreline est installé. Cet espace reste encore relativement protégé de la *dust*.

cuisine et d'une salle de bain. Vivre à Gerlach offre un certain confort ; un vrai lit, du Wi-Fi et surtout l'absence de poussière (*dust)*. Les repas sont pris dans l'arrière-salle de Bruno's, le seul restaurant de Gerlach, ce qui permet de croiser quelques habitants locaux. La vie à Gerlach permet aussi d'accéder au Saloon, le bar réservé exclusivement aux membres du DPW. Ce lieu de sociabilité est particulièrement apprécié pour son confort : on peut y boire en open bar, jouer au billard, regarder la télévision, faire une lessive, cuisiner, etc. On s'y repose mais on y fait surtout la fête. La dimension sociale du Saloon est très importante, notamment à la fin de la période de déconstruction (*Strike*) et la période de *Resto.*

À l'occasion de l'arrivée générale de l'effectif complet du DPW sur la *playa* (environ 500 membres en 2016-2018), une Meeting Party (réunion d'accueil festive) est organisée au Depot et dédiée à tous les nouveaux dont c'est la première saison DPW : une cinquantaine de personnes[109]. Les autres (100 à 200 personnes) rejoignent directement leurs équipes sur la *playa*. Loin du spectaculaire du Golden Spike et du Fence Day, cette Meeting Party joue néanmoins un rôle important d'ouverture de cycle pour les tout nouveaux membres.

Elle ne reprend ni la forme canonique et le symbolisme d'appropriation territoriale du Golden Spike, ni l'épreuve physique collective du Fence Day. Ici, l'ethos du DPW est transmis de manière douce : par des témoignages, des jeux et surtout un humour spécifique qui annonce immédiatement la tonalité relationnelle et la rhétorique propre au groupe. Cette manière de communiquer est très caractéristique du DPW : une superposition de deux messages contraires. Par exemple, le message normatif « Vous êtes ici pour travailler » se double d'un message humoristique « Le travail ne devrait jamais interférer avec la fête » (*Work should never interfere with your partying*). L'association des deux rend le message initial plus facile à accepter. Ce mode de communication introduit les nouveaux à une forme de métacommunication propre au DPW, fondée sur un certain type d'humour (Chapitre 1).

Les interventions, depuis la petite estrade du Depot, sont portées par des figures dont l'ancienneté et l'expérience sont d'emblée perceptibles. Les témoignages transmettent un vécu riche en apprentissages plutôt qu'une forme d'autorité verticale imposée. Nipps, manager des Fluffers*,* dont l'adage est *"Drink Water!"* prononcé avec une voix rauque marquée par le *dust*, ouvre la rencontre. Elle insiste sur la nécessité de s'acclimater aux conditions extrêmes de la *playa* et de rester bien hydraté. Elle partage un épisode personnel concernant des troubles de son cycle menstruel dus à la chaleur, illustrant l'impact de l'environnement sur le corps. Elle affirme ainsi son rôle de « prendre soin » (*care*), caractéristique de son département et ouvre la rencontre de manière bienveillante. D'autres prennent la parole, rappelant que nous formons une « grande famille » prête à s'entraider. On nous invite à prendre des pauses, à utiliser les douches, à veiller à notre hygiène. Ce discours sur le soin de soi, le *self care*, dans un environnement éprouvant, introduit d'emblée l'idée répétée avec ironie au cours de la saison : « Souvenez-vous que cet endroit essaie de vous tuer » *(Remember that this place is trying to kill you)*. Une vétérane DPW, présente LAAF, un petit journal destiné aux femmes, avec des conseils pratiques de santé féminine comme la gestion des menstruations, la contraception et la vie *in situ* sur la *playa*[110]. KJ, membre de HR et récemment mariée à Chaos, le chef du DPW,

[109] En 2016, lors de mon premier DPW, j'ai participé à cette réunion d'accueil des nouveaux, qui se tenait à 19 h au Depot sur la *playa*.
[110] Le LAAF (*Ladies' Addendum Festival Formalities*), est un petit journal destiné aux femmes, avec des conseils pratiques de santé féminine.

aborde la sexualité et surtout les questions de consentement dans un contexte de promiscuité et d'intensité sensorielle, à travers des propos assez convenus : « Vous êtes en sueur, il fait chaud, vous allez faire des rencontres » (*You're sweating, it's hot, you guys are gonna hook up...*). Lucky Charms quant à elle raconte un épisode marquant de 2011 : une déshydratation pendant son sommeil, heureusement remarquée par un camarade. Ces récits de vulnérabilité invitent à être responsable de soi et, indirectement, des autres dans une forme de conscience et d'attention collective constante.

Les leaders sont présentés de prime abord par leur expérience, non par un statut hiérarchique explicite, ce qui les légitimise directement au sein de la communauté. Coyote annonce la création d'un service de ressources humaines (HR), censé faciliter la communication entre les managers et les employés. Il évoque l'équilibre à trouver entre travail et fête, avec une pointe d'ironie habituelle, tout en annonçant implicitement les attentes : « Amusez-vous, mais restez opérationnels pour travailler ». Il appelle aussi à réduire la *jackassery* (amusements dangereux), non par un interdit explicite, mais en évoquant le récit d'un accident dramatique dans le passé, devenu mémoire collective.

Kimba, manager de Man Base, parle du stress provoqué par les journées de travail intenses, où sept jours peuvent sembler durer un mois. À travers son propos, est évoqué en filigrane à quel point l'épuisement qui découle du travail, est une marque d'engagement communautaire. Logan, membre du Council, appelle quant à lui à la vigilance collective concernant l'application de la loi avant l'arrivée des forces de l'ordre sur la *playa*. Fireball, membre du Council également, livre un témoignage sur sa sobriété de huit ans, sous-entendant l'importance de la maîtrise des consommations surtout dans ce contexte festif et d'open bar. Ces prises de parole diversifient les modes d'identification possibles pour les nouveaux venus et rendent compte des différents enjeux de la vie collective, au-delà du strict travail.

Enfin, Chaos conclut en rappelant qu'il est encore nouveau dans son rôle, qu'il fera sûrement des erreurs et qu'il compte sur la compréhension collective. Cette posture modeste, presque antiautoritaire au premier abord, illustre la performativité du leadership au DPW : l'autorité hiérarchique y est presque dissimulée. Elle se manifeste avant tout par l'appel à la co-responsabilité et à la mission commune. La réunion se termine par un *ice-breaking game*, pratique courante aux États-Unis. Chacun est invité à écrire sur un papier quelque chose de particulier sur lui-même. C'est une manière paradoxale de montrer ce qui nous rend spécial individuellement avant de rentrer dans ce collectif spécial également.

Avec le recul, cette rencontre m'apparaît structurante pour saisir l'ethos du DPW et les attentes implicites du groupe, mais aussi presque trop douce et « cul-cul » pour correspondre à l'image habituellement associée au DPW. C'est pourtant ce préalable qui permet aux tout nouveaux de rentrer pleinement dans l'expérience. C'est néanmoins un dispositif d'ouverture et de séparation spécifique qui propose un cadre d'expérience (*frame*) (Goffman, 1974) particulier où des règles et des normes sociales sont partagées. Là où le Golden Spike et le Fence Day (ré)inscrivent l'identité du groupe dans le corps et dans l'espace, la Meeting Party diffuse cette même identité par le partage d'une mémoire collective orale, composée de récits d'expériences, parfois de vulnérabilité, et d'un ethos commun.

2. L'organisation générale de cette période intense de construction

*Les réunions du matin (*morning meetings*)*

La journée de tous les membres du DPW, tous départements confondus, commence par la réunion matinale générale à 7 h 30 au Depot (Figure 2.21). Logan, le chef du *Labor Department*, orchestre cette réunion depuis sa petite estrade. Cette réunion définit l'agenda de la journée et la coordination des différentes équipes avec leurs tâches respectives. C'est également un moment pour partager des annonces relatives à la communauté du DPW, telles que les décès (malheureusement fréquents au sein du DPW), des naissances et des anniversaires. Les anniversaires sont célébrés par des « RRRRRrrr ». La tradition veut qu'un jour, quelqu'un ait annoncé : « C'est l'anniversaire d'untel », et que certains aient répondu, dans le style ironique et autodérisoire propre au DPW : « RRRRRrrr », créant ainsi une expression qui perdure.

La présence à ces réunions est implicitement obligatoire, car elles constituent un point central de coordination entre les différents départements et de partage d'informations essentielles. Un membre du département TSA, qui travaille pour de nombreux festivals transformationnels à travers la Californie, ajoute que « cette réunion permet de rassembler tout le monde, de donner une vision claire des tâches à accomplir et d'encourager un dialogue ouvert et actif » (entretien, 2016). C'est aussi un moment où l'on peut vérifier implicitement qui est bien réveillé et présent. Une forme de contrôle social s'y exerce : à la fois dans une logique de surveillance de la viabilité du travailleur, « Celui-là ne s'est encore pas réveillé », mais aussi dans un esprit d'entraide : « Si quelqu'un ne s'est pas réveillé, je vais vite aller le chercher ». La réunion permet également de « dénoncer » quelqu'un devant tout le monde : « Je pense qu'untel a pris ma bouteille de whisky ». Enfin, comme le résume Coyote, cette réunion matinale joue un rôle essentiel dans le fonctionnement quotidien du DPW : « la réunion du matin à 7 h 30 est cruciale pour s'assurer que tout le monde est sur la même longueur d'onde et prêt à attaquer la journée » (entretien, 2016).

L'humour et la performance théâtralisée se couplent à la communication de messages normatifs, en maintenant la métacommunication typique du DPW faite d'autodérision et d'agression comique (*comical aggression*, Chapitre 1). Cependant, la tonalité agressive tend à s'effacer de plus en plus avec la génération actuelle appelée « *the kinder, the gentler DPW* ». Logan a particulièrement œuvré à rendre les réunions du matin amusantes. Lorsqu'il a rejoint le DPW, elles étaient animées par plusieurs personnes, mais il a rapidement perçu un manque d'impact sur l'auditoire : « le public n'était pas intéressé […] C'était vraiment sec et ça ne rendait pas bien » (entretien, 2016). En 2005, il est pourtant terrifié par la prise de parole en public *:* « J'avais la voix tremblante, mes mains tremblaient, je ne pouvais tout simplement pas le faire ». Il s'impose toutefois ce défi et s'entraîne pendant des années, jusqu'à devenir, « très bon pour ça » (entretien, 2016). Il transforme les *morning meetings* en moments à la fois informatifs et amusants, capables de motiver l'ensemble du groupe. Certains regrettent même le tout début de son animation, encore plus interactif et léger, avant que le format ne se formalise davantage.

Figure 2.21. Les membres du DPW se rassemblent au Depot pour la réunion matinale quotidienne (*morning meeting*).
Photo : F. Muguet, 2016.

Cette communication particulière, réactivée quotidiennement lors des *morning meetings* et déjà mise en scène durant la Meeting Party des primo-arrivants (*supra*), constitue une caractéristique centrale de l'identité du groupe DPW.

Voici à titre d'exemple, la liste des sujets abordés lors de la réunion du jeudi 18 août 2016[111] :

- Organisation du Ghetto (camp DPW) : Juicy Jake a évoqué l'importance de bien organiser le Ghetto, en insistant sur le fait qu'il ne fallait bloquer aucune partie de celui-ci par des véhicules ou tentes personnels.
- Activité du département Yellow bike : il a été annoncé qu'à 19 h, 125 vélos seraient offerts. L'objectif est que les participants viennent et réparent eux-mêmes le vélo de leur choix.
- Ouverture du Black Hole du département Gate : quelqu'un a annoncé que le Black Hole, le bar situé à côté du Ghetto était désormais ouvert.
- La fête d'Early Man : il a été mentionné que celle-ci aurait bien lieu, et que les équipes qui participent avec un projet (une œuvre à brûler) étaient invitées à se présenter à 9 h le lendemain de la fête pour aider au nettoyage de la zone.
- Fermeture du Ranch : Fireball, responsable des propriétés de Burning Man, a informé l'assemblée que le Ranch fermerait son accès habituel ce jour-là. Elle a précisé que dorénavant, toute personne souhaitant se rendre au Ranch devrait avoir une raison valable.
- Commissary pour l'Early Burn : il a été indiqué que la cantine (*commissary*) serait ouverte pour les repas de 17 à 19 h le samedi de l'Early Burn, au lieu des horaires habituels de 17 à 20 h.
- Réglage des radios : un rappel a été fait sur la nécessité de reconfigurer les radios pour qu'elles soient sur le bon canal.

Horaires des repas à la cantine (*commissary*)

[111] Cette liste ne reflète pas la mise en scène autour de la présentation et transmission du contenu mais uniquement le contenu factuel en lui-même.

Le DPW s'organise autour d'un rythme de repas journalier très structuré pour maintenir l'énergie des équipes pendant leurs journées de travail. Le *commissary* sert le petit déjeuner de 6 h à 8 h 30, le déjeuner de 11 à 14 h et le dîner de 17 à 20 h. Ces repas sont essentiels pour assurer l'endurance et la concentration des membres, étant donné les exigences physiques du travail. Dart, le *commissary tent master*, mentionne que « les repas sont un moment crucial pour recharger les batteries, surtout après une matinée passée à soulever des poteaux ou à installer des structures sous le soleil brûlant » (entretien, 2017). Les repas sont accessibles à tous les membres du DPW, employés comme bénévoles, avant et après la semaine de Burning Man. Le filtrage se fait à l'accueil de la tente sur présentation des badges appelés *laminates* portant un code-barres scannable.

Durant la semaine de Burning Man, seuls les membres du DPW rémunérés et en activité sont nourris au *commissary*. Les bénévoles DPW, qui ne travaillent pas pendant Burning Man mais avant et après, ont longtemps été laissés à eux-mêmes pendant la semaine de l'événement, devant se débrouiller pour trouver à manger. Cette situation a évolué en 2014, à la suite de négociations menées par certains membres du DPW, notamment Eric*, particulièrement engagé dans l'amélioration des conditions de travail. Comme il l'explique :

> « Je voulais mettre en place une forme de protection pour les travailleurs. Je voyais une organisation qui vendait à ses membres l'idée d'une famille, mais qui agissait comme une entreprise classique, en fonction de ses propres intérêts. Si c'était le cas, alors les travailleurs devaient aussi agir pour se protéger eux-mêmes » (entretien, 2017*).

Ces discussions extrêmement laborieuses et coûteuses pour Eric* ont abouti, en 2014, à une meilleure comptabilité des heures de travail et à l'obtention d'un droit pour les bénévoles de manger les restes au lieu qu'ils soient jetés. La nourriture, ainsi que des tables, sont désormais installées dans une structure ombragée provisoire appelée *The Spoon*. Ce dispositif, bien que modeste, permet de reconnaître la contribution des bénévoles DPW et leur permet de sortir d'une forme de survie pendant cette semaine[112].

Horaires de travail et horaires dédiés à la consommation d'alcool et de substances

Après la réunion du matin et le petit déjeuner, les membres du DPW entament leurs tâches respectives vers 9 ou 10 h. Les Roustabouts, bénévoles volants, sont affectés par les managers de la coordination bénévole, Logan et Duchess, selon les besoins : de l'installation d'infrastructures à la gestion des déchets. Les journées se terminent généralement à 17 h pour les bénévoles, mais peuvent se prolonger tard pour les employés et managers comme le dit Roxy, l'une d'entre elles : « si le soleil est levé et qu'il y a du travail à faire, vous le faites » (entretien, 2016). Ce contraste illustre une division implicite du travail : les bénévoles effectuent des tâches plus légères et à horaires fixes, tandis que les employés doivent assurer une disponibilité beaucoup plus importante. Depuis 2014, un suivi strict des heures a été instauré, à la suite des mêmes revendications sociales qui avaient permis aux bénévoles d'accéder aux repas pendant la semaine de Burning Man. Cela a permis de régulariser les fiches de paie et de

[112] Guillaume, membre DPW, m'informe qu'en 2025, les bénévoles ont maintenant accès au *Commissary* pendant la semaine de Burning Man.

payer plus d'heures aux employés, mais en contrepartie, les équipes ont parfois perdu en souplesse d'organisation.

Le rythme de vie au sein du DPW est quasi militaire : lever à 7 h, réunion à 7 h 30, travail jusqu'à 17 h. Aucune consommation d'alcool n'est permise pendant cette plage horaire. Cette règle vise autant la sécurité que la productivité, dans un contexte de manipulation d'outils et de machinerie lourde : « L'alcool peut attendre après le travail » (un manager du DPW Council, entretien, 2016*). En dehors du travail, l'alcool, principalement de la bière PBR et du whisky, boisson emblématique du DPW, est accessible gratuitement au bar, notamment grâce aux dons collectés lors du Collexodus. L'alcool est parfois accompagné d'autres consommations (psychostimulants divers), contrastant avec les usages plus psychédéliques des *burners*. Chez ces derniers, la consommation de substances psychédéliques est souvent associée à des univers artistiques immersifs (Chapitre 4).

Le DPW cultive ainsi un rapport à la fête qui lui est propre : convivialité et relâchement après la journée de travail. La fête est partie prenante du vivre-ensemble sur la *playa*. Cette alternance d'un temps de travail sobre et d'un temps festif alcoolisé participe de l'identité de groupe DPW. Elle inscrit la culture DPW dans une tradition plus ouvrière et pragmatique de la fête, là où le modèle festif *burner* s'oriente davantage vers l'exploration sensorielle et la stimulation psychédélique.

Liste détaillée des départements DPW

Durant cette première partie du *Build*, chaque département/équipe a un agenda très chargé. En 2016 et 2017, j'ai été *roustabout*, bénévole volant affectée selon les besoins en main d'œuvre du jour, ce qui m'a permis d'expérimenter divers départements, sauf ceux demandant des compétences spécifiques comme le Metal Shop (métallurgie) ou HEaT (véhicules lourds). En 2018, j'ai intégré le département des Special Projects, chargé de missions ponctuelles de menuiserie ou de construction : rampe d'accessibilité, éclairage des toilettes de chantier, installation de porte-vélos, etc.

Certains départements sont particulièrement connus des *burners*, car ils construisent des structures emblématiques et centrales, comme le Man, construit par le Man Base crew, et le Center Camp, assemblé par l'équipe Oculus. Par ailleurs, les deux départements, HEaT (Heavy Equipment and Transportation) et Man Base, en raison de la spécificité de leurs tâches, fonctionnent en marge du DPW général. HEaT, installé sur l'Esplanade, avec ses machines bien visibles, est une équipe un peu à part. Ses membres travaillent principalement entre eux, avec un calendrier qui leur est propre. La cohésion avec le reste du DPW a été encouragée par le manager principal du DPW Chaos, qui a instauré notamment une « HEaT party » pendant les premiers jours de la semaine de déconstruction (*Strike)*.

Contrairement à une idée répandue, le DPW ne construit pas le Temple. Comme l'a rappelé Logan du DPW Council lors d'un *morning meeting* : « DPW ne fait pas d'art ». Le Temple Crew, organisation indépendante, en assure la réalisation sous la direction d'un architecte et d'un projet différents chaque année. La construction commence deux à trois semaines avant le début de Burning Man, soit à peu près en même temps que l'arrivée générale du DPW. Ces équipes travaillent exclusivement sur le site du Temple, séparé des opérations du DPW. Bien que présentes sur la *playa* en même temps que le DPW, elles ne remettent pas en

cause l'exclusivité de ce dernier, car elles sont installées à distance et ne partagent aucun espace commun. Durant mes trois saisons au DPW, je n'ai croisé des membres du Temple Crew qu'exceptionnellement. Cette séparation exemplifie de manière presque caricaturale les deux dimensions de la construction de BRC, qui coexistent sans se toucher : l'une orientée vers la fonctionnalité, l'autre vers la spiritualité.

Le très grand nombre de départements DPW montre la force de travail mobilisée sur les opérations logistiques nécessaires à la construction de Black Rock City. Ci-dessous en figure la liste complète ainsi que certains postes administratifs individuels du DPW:

1. **Auto-Shop** : l'équipe de garagistes en charge de la réparation et de la maintenance des véhicules du DPW.
2. **Arctica Construction (Black Ice)** : l'équipe en charge de la construction des infrastructures destinées à la vente de glace aux burners.
3. **Black Rock Social Club & Saloon :** le saloon de Gerlach, le bar réservé aux membres du DPW en open bar.
4. **BRC Yellow Bikes Project** : l'équipe qui assemble et répare les vélos communautaires de BRC destinés aux burners.
5. **BLM Compound** : l'équipe en charge de la construction des infrastructures destinées à la police et au BLM (Bureau of Land Management).
6. **BRC Storage Program** : l'équipe en charge de la gestion des conteneurs de stockage.
7. **Café Construction (Oculus)** : l'équipe en charge de construction de l'infrastructure du Center Camp Café.
8. **Commissary** : l'équipe en charge de la gestion de la gigantesque tente qui est le lieu des repas : accueil, entretien de la tente et des tables, gestion et tri des déchets. La nourriture quant à elle est gérée par l'entreprise externe Spectrum.
9. **DPW Depot** : L'équipe en charge de l'infrastructure destinée à l'équipe de Dispatch radio, à l'atelier de construction des spires et aux morning meetings.
10. **DPW Construction & Utilities** : l'équipe en charge de la construction et des services publics du DPW.
11. **DPW Admin** : le ou les quelques personnes en charge de l'administratif.
12. **DPW Dispatch** : les personnes en charge de la coordination de la communication radio du DPW.
13. **DPW Ghetto** : l'équipe en charge de la gestion du campement des membres du DPW sur la playa et du bar « Ghetto bar » et de sa gestion.
14**. DPW Housing** : l'équipe en charge de la gestion et de la maintenance des logements alloués aux DPW : caravanes, unités habitables, box en bois.
15. **DPW Power Crew** : l'équipe en charge de l'installation souterraine de toute l'électricité de Black Rock City.
16. **DPW Rangers** : la section spécifique du groupe des Rangers affectée à la gestion des problèmes relationnels ou autres des membres du DPW.
17. **DPW Volunteer Coordinator** : la personne chargée de la coordination des bénévoles.
18. **ESD Medics** : section de secouristes ESD directement affectée au DPW.
19. **Fence Crew** : l'équipe en charge de l'installation et de la maintenance des clôtures de BRC.

20. **First Camp Construction** : l'équipe en charge de la construction du camp des fondateurs et des hauts placés de Burning Man (Larry Harvey, Marian Goodell, Will Roger...).
21. **Fluffer** : l'équipe en charge de ravitailler les membres du DPW en eau et nourriture tout au long de la journée. Ils s'affairent à laver et recharger les réservoirs (igloos) d'eau.
22. **Fuel Team Petrol** : gestion du carburant et de sa vente à tous les véhicules autorisés de Burning Man.
23. **Gerlach Estates** : les personnes en charge de la gestion des propriétés de Burning Man à Gerlach.
24. **Golf Carts** : l'équipe en charge de la gestion et de la maintenance des voiturettes de golf destinées à des personnes autorisées par Burning Man.
25. **Highway Cleanup** : l'équipe en charge du nettoyage des routes aux alentours de Black Rock City pendant la période de déconstruction, après la semaine de Burning Man.
26. **HEaT (Heavy Equipment & Transpo)** : l'équipe en charge de la conduite de la machinerie lourde et de l'effectuation d'opérations logistiques complexes.
27. **Man Pavilion/ Man Base** : l'équipe en charge de la construction du Man et de sa structure sous-jacente (de base) dit Pavilion.
28. **Logistics** : les personnes en charge de la logistique.
29. **Metal Shop** : l'équipe qui travaille dans l'atelier de métallurgie.
30. **OSS Program (Outside Services Program)** : l'équipe en charge d'assurer une assistance logistique aux *Theme Camps burners.*
31. **Nevada Properties** : les quelques personnes en charge de la gestion des propriétés de Burning Man dans le Nevada.
32. **Placement** : l'équipe en charge du repérage topographique en vue du placement des containeurs des *Theme Camps burners.*
33. **Plumbing Program** : l'équipe en charge de l'installation souterraine et de la maintenance de la plomberie à BRC.
34. **Playa Restoration (Resto)** : le personnel en charge de la planification au long terme du nettoyage de la *playa* après Burning Man.
35. **Purchasing** : les quelques personnes responsables des achats annuels concernant le DPW.
36. **Receiving** : les quelques personnes responsables de la réception des commandes concernant le DPW.
37. **Roadworks** : l'équipe en charge de la gestion et de la maintenance des routes temporaires de BRC.
38. **Shade Crew** : l'équipe en charge de toute la construction des infrastructures collectives d'ombre de BRC.
39. **Showers (The Wet Spot)** : l'équipe en charge de la gestion et du nettoyage des douches destinées aux membres du DPW et aux personnes autorisées pendant la semaine de Burning Man.
40. **Sign Shop** : l'équipe en charge de la création et maintenance de la signalétique dont le marquage des rues, artistiquement réalisée de BRC.
41. **Special Projects** : l'équipe chargée de « missions spéciales » de menuiserie ou de constructions variées.
42. **Spire Crew** : création, assemblage et pose des lampadaires de BRC.

43. **Survey** : l'équipe d'une dizaine de membres en charge de la planification au long terme du relevé topographique de la ville de BRC et de son effectuation concrète.
44. **TSA (Transfer Station Authority)** : la très grande équipe composée de plusieurs sous-groupes chargés de la gestion et du tri des déchets sur la *playa*, du recyclage au compostage.
45. **Waterworks** : le personnel en charge de tout ce qui concerne la gestion de l'eau sur la *playa*.

3. L'arrivée des gardiens de Black Rock City (Gate)

Figure 2.22. Membres de Gate affichant tatouages et style vestimentaire « noir ».
Photo : John Curley, 2019.
Source : « The Week That Was », Curley, 10 septembre 2019, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2019/09/black-rock-city/building-brc/the-week-that-was/

L'arrivée du département Gate, Perimeter, and Exodus, communément appelé « Gate », dont le logo arbore une tête de mort (Figure 2.23), se célèbre par l'ouverture de son bar, le Black Hole, situé juste en face du campement du DPW, le Ghetto (Figure 2.24). Cette ouverture a lieu quelques jours avant le début officiel de leurs opérations, qui consisteront à filtrer l'entrée de Black Rock City et à laisser passer uniquement les personnes autorisées à rentrer de manière anticipée sur le site (*pre-entry)* [113]. Dans la temporalité du *Build*, l'arrivée de ce groupe[114] marque une bascule pour les DPW. Jusqu'alors, le DPW détenait la quasi-exclusivité du site, inscrivant son rapport à la *playa* et à BRC en trois étapes d'appropriation : marquer un centre (Golden Spike), marquer un « dedans » et un « dehors » (Fence Day), aménager ensemble le « dedans » (*Build*). L'arrivée du département Gate introduit une nouvelle étape, externe au

[113] Le contrôle se fait alors sur présentation de vignettes ou de passe attestant du droit de sortir et de rentrer du périmètre de Black Rock City.
[114] Seule une partie de l'effectif de Gate arrive à ce moment-là, le noyau dur, souvent des habitués et pour certains des amis du DPW. Des centaines de bénévoles rejoignent ensuite le département au cours de la semaine de Burning Man, en particulier en début de semaine de Burning Man, période où la gestion des flux à l'entrée est la plus importante.

DPW, en régulant et contrôlant le passage entre le « dedans » et le « dehors ». Ces étapes sont ici restituées :

1. **Golden Spike** → appropriation symbolique exclusive par les travailleurs du DPW.
2. **Fence** → matérialisation des limites, frontière matérielle nette entre le « dedans » et le « dehors » de BRC, posée par le DPW.
3. **Build** → aménagement du « dedans » par le DPW et consolidation de l'identité du groupe DPW
4. **Gate** → arrivée d'un autre groupe, chargé de contrôler et de protéger ce seuil actif entre le « dedans » (Burning Man) et le « dehors » (*default world*).

Le terme Gate peut signifier selon le contexte soit le lieu de la *gate* à l'entrée de Black Rock City, soit les membres du département Gate. Ce département joue un rôle de seuil essentiel pendant la semaine de Burning Man, notamment dans le processus d'entrée ritualisé des *burners* sur le site (Chapitre 4).

Figure 2.23. Le symbole de Gate

Le groupe Gate apporte une présence protectrice pour le DPW, mais aussi rivale. Son arrivée retire au DPW la quasi-exclusivité de sa présence sur le site et reconfigure les dynamiques d'appropriation du site. Le DPW reste symboliquement le maître du « dedans » alors que Gate devient le maître symbolique des circulations entre le « dedans » et le « dehors » : de qui rentre et qui sort. À ce moment, le DPW a tendance à se replier sur lui-même et à affirmer plus fortement son identité face à cet autre groupe, et plus largement face aux « autres » à l'approche de Burning Man. La rivalité entre les deux groupes, bien réelle par certains aspects, est souvent surjouée dans les interactions pour se transformer en jeu relationnel.

Si les deux groupes, DPW et Gate, peuvent intimider les *burners,* Gate assume un rôle beaucoup plus autoritaire, de contrôle direct : fouille des véhicules, vérification des autorisations et régulation des flux. Leur champ d'action s'étend principalement de l'Early Man jusqu'au départ des derniers *burners* et cela en continu, jour et nuit. Outre le filtrage à l'entrée, Gate inspecte les véhicules pour repérer d'éventuels intrus, contrôle l'enregistrement des *art cars*, et facilite l'accès des camions de services logistiques (glace, eau, pompage des eaux

usées). La section Perimeter du département surveille en permanence les limites de la ville pour intercepter les entrées illégales. Ils disposent même d'équipements militaires tels que des caméras infrarouges. La section Exodus gère les flux liés aux départs massifs de fin de la semaine de Burning Man.

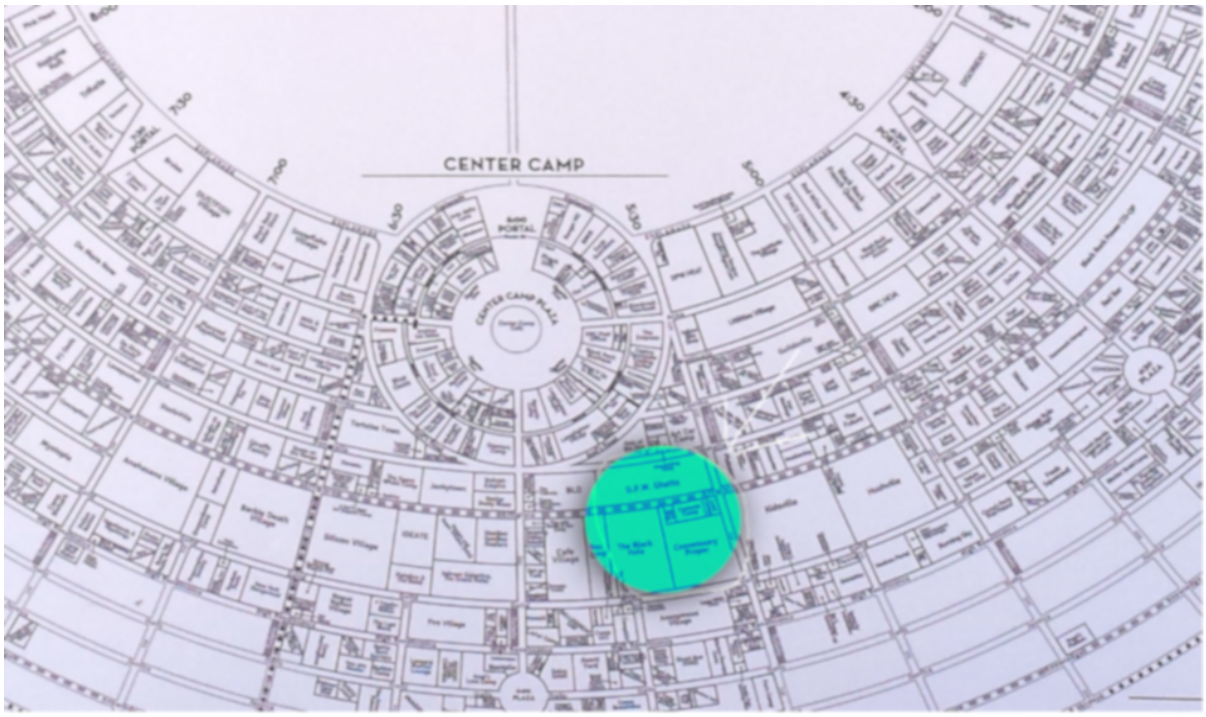


Figure 2.24. Carte de BRC montrant la localisation voisine (colorée en vert) des campements DPW (DPW Ghetto) et Gate (The Black Hole).
Photo de la carte : F. Muguet, 2016. Image floutée.

Pour essayer de comprendre un peu plus le fonctionnement de ce département, j'ai effectué un créneau horaire de travail bénévole, dit *shift* en début de semaine de Burning Man. Lorsque je me suis présentée au bureau en amont pour m'inscrire, le manager de Gate a semblé surpris. En effet, ce sont plutôt les membres de Gate qui essaient de venir au DPW, l'inverse étant plus rare. En termes de mobilité sociale au sein du système social de Burning Man, cela peut être perçu comme une forme de déclassement. Ceux qui choisissent de travailler dans les deux départements se surnomment d'ailleurs les « GaYPW », un mélange « bâtard » des deux identités. Pour obtenir un t-shirt de Gate, il faut effectuer au minimum trois shifts de six heures, à titre bénévole.

L'organisation du *shift* était bien orchestrée :

1. Tout d'abord, nous attendons au QG de Gate, situé à côté du bar le Black Hole, en face du campement du Ghetto du DPW, où nous avons une réunion préparatoire assis sur les canapés.
2. Un bus vient ensuite nous chercher pour nous emmener aux *lanes*, c'est-à-dire aux chemins de terre délimités parallèlement par lesquels les voitures arrivent à Burning Man. C'est là que nous effectuons notre travail.
3. Une fois sur place, notre tâche consiste à arrêter les voitures (tout en respectant des distances de sécurité), à fouiller les véhicules à la recherche de clandestins potentiels et

à vérifier les tickets. L'attitude à adopter est celle de l'impassibilité et un air froid, afin de rester dans le rôle autoritaire que Gate affiche.

4. Après six heures de *shift*, un bus nous ramène au Black Hole.

Le travail, bien que fascinant d'un point de vue anthropologique, s'est révélé assez ennuyeux. Il fallait rester dans les *lanes*, exposés à la poussière (le *dust*) soulevée par le flot incessant de voitures. La fouille des véhicules, en plus, constituait une tâche ingrate. Cette expérience m'a néanmoins permis de mieux saisir la dynamique de ce département. Le département Gate mériterait une ethnographie à part entière. Il mobilise en effet un grand nombre de bénévoles sur une période très courte, concentrée autour de la semaine de Burning Man. Ces bénévoles sont toutefois dispersés : beaucoup ne campent pas au Black Hole, et certains ne viennent que pour quelques *shifts*, en parallèle de leur engagement dans leur *Theme Camp* respectif. Quant au campement du Black Hole, bar inclus, il est rapidement démonté après la semaine de Burning Man et ne reste en place qu'environ deux semaines et demie sur la *playa*.

Très prisé, le bar du Black Hole attire dès son ouverture, et plus encore lors de l'Early Man, fête marquant l'accès de BRC aux *burners* autorisés (Chapitre 3). Pour le DPW, il devient un espace de sociabilité et de détente. Plusieurs éléments décoratifs affirment son esthétique métal. À l'entrée, une pierre de style funéraire, gravée en partie en latin, évoque le chiffre 13, clin d'œil au canal radio du département Gate. Ce chiffre figure aussi sur leurs logos (Figure 2.23) et objets. Cette esthétique (latin, crâne, chiffre-symbole) participe de l'identité du groupe Gate, à l'image de l'esthétique métal et de l'usage du nombre 666 dans la définition identitaire des métalleux. Comme l'explique Corentin Charbonnier, anthropologue du Hellfest, festival de métal, « 666 est également appelé nombre de la bête […] Ce nombre est connu par les métalleux comme faisant référence à Satan » (Charbonnier, 2015, p. 88) et « pour les *metal heads*, [le 666] fait partie de leur culture » (Charbonnier, 2015, p. 199). Ce chiffre est notamment mis en scène dans les décors du festival Hellfest.

L'une des pratiques plus ou moins amusantes des membres du DPW consiste à réaliser des dessins au stylo Sharpie sur les membres de Gate lorsque ceux-ci se sont endormis, souvent saouls, sur les canapés du Black Hole. Les dessins sont souvent grossiers et à l'humour très premier degré. De manière ironique, un bar DPW beaucoup plus petit, nommé le Wrong Hole, géré par le département des voiturettes de golf, se trouve quelques centaines de mètres plus loin, près du *commissary*. Ce bar est ouvert de temps en temps. Il est plus actif certains soirs que d'autres, en fonction de la présence et de l'animation des membres.

L'ouverture du Black Hole donne lieu à des jeux improvisés tels que des glissades ou slaloms qui mettent en scène des cônes de signalisation. Les cônes sont omniprésents sur les *lanes* et emblématiques du travail de Gate. Détournés de leur fonction logistique, ces objets deviennent des supports de parodie, de jeu et de rituels, à la manière dont certaines cultures métal réinvestissent et détournent des symboles religieux comme la croix (cf. Charbonnier, 2015). Les cônes s'imposent ainsi comme des marqueurs de l'identité du groupe Gate.

À bien des égards, Gate, par son style et son approche, contraste avec le DPW. Vêtus de noir comme ce dernier mais arborant un logo noir et blanc orné de têtes de mort, ses membres affichent une allure plus métal et autoritaire. Les deux groupes se revendiquent non embrassables (*non hugables)* aux yeux des *burners*. Visuellement, si le DPW cultive un style punk terni par le *dust*, Gate adopte un style plus métalleux, parfois rockabilly pin-up pour les

femmes. Malgré ces différences, un socle commun persiste : la culture de l'habillement noir et la mise en scène d'une rivalité, autant face aux *burners* que dans leurs rapports entre eux.

Les relations entre les deux départements sont marquées par une rivalité réelle, surjouée dans ses formes. Cette rivalité est ancrée dans une différence de vécus bien réelle. Ils ne font pas le même travail : lorsque la *gate* commence à être opérationnelle, quelques jours avant l'Early Man, le DPW a déjà accumulé à minima onze jours de travail sur la *playa*. Fatigués et parfois irritables, les membres du DPW voient arriver un groupe encore tout frais, qui joue volontiers de l'attitude autoritaire pour intimider les entrants. Cette rivalité théâtralisée atteint son paroxysme lors des combats au Thunderdome, un dôme à l'esthétique Mad Max où les affrontements Gate vs DPW deviennent de véritables spectacles très prisés du public (Chapitre 5, § Thunderdome). Certaines amitiés fortes Gate-DPW existent toutefois. En effet, quelques membres de Gate, arrivés plus tôt, ont travaillé avec le DPW sur l'installation du Commissary (*supra*) et la délimitation de la *gate road*, créant ainsi des liens directs et forts[115].

Historiquement, certaines tensions se sont installées et ont opposé les deux groupes. Miss Roach, d'abord à Gate puis au DPW, se souvient : « Il y avait cette rivalité entre le DPW et Gate, c'était théâtral au début, mais ça a fini par devenir réel. » (entretien, 2016). Des efforts délibérés ont cependant été entrepris pour apaiser ces tensions. La gestion du Saloon à Gerlach par des membres de Gate a notamment joué un rôle en ce sens. Comme le raconte Miss Roach : « En prenant en charge la gestion du bar, nous avons pu vraiment commencer à construire des ponts entre nos équipes » (entretien, 2016). Ces collaborations ont contribué à apaiser l'animosité entre les deux groupes en introduisant une dimension plus festive et ludique.

Les concepts de capital culturel et d'*habitus* développés par Bourdieu permettent de comprendre les manières d'être propres à ces deux groupes. Celles-ci se rapprochent à certains égards, notamment dans le port du noir, mais se distinguent par différentes nuances stylistiques et vestimentaires. Chacun possède ses propres outils, destinés à des fonctions différentes : le DPW utilise des outils de construction, comme le marteau, tandis que Gate emploie des dispositifs de surveillance, tels que des lunettes infrarouges ou des scanners de tickets. Leur manière d'être, parfois perçue comme férale pour le DPW ou plus hostile pour Gate, découle à la fois de leurs pratiques sur le terrain et de la façon dont ils se positionnent dans l'espace social.

Le capital culturel selon Bourdieu désigne ce qui est acquis par les individus sous forme d'*habitus*, qui sont des dispositions internes orientant les pratiques et les perceptions : « Le capital culturel peut exister […] à *l'état incorporé*, c'est-à-dire sous la forme de dispositions durables de l'organisme » (Bourdieu, 1979a, p. 3). Bourdieu définit l'*habitus* comme « des principes générateurs de pratiques distinctes et distinctives - ce que mange l'ouvrier et surtout sa manière de le manger, […] les opinions politiques qui sont les siennes et sa manière de les

[115] Le lendemain du Fence Day, j'ai pris l'initiative de continuer à *pounder* des *T-Stakes* en rejoignant l'équipe du département Gate. La rivalité amicale entre celle-ci et le DPW est souvent mise en scène de manière théâtralisée. Quelques membres du DPW, y compris moi-même, ont décidé d'aider l'équipe de Gate dans une tâche essentielle : la délimitation de la *gate road*. Cette route est cruciale pour l'organisation de Burning Man, car elle marque l'entrée principale de Black Rock City. C'est le chemin qui relie BRC à la route 34, la voie goudronnée la plus proche. Nous avons commencé par planter des *T-Stakes* le long de la *gate road*, un travail qui ressemble à celui effectué pour l'installation de la *fence* autour de la ville. Cependant, contrairement à celle-ci, qui nécessite un filet en plastique orange, la délimitation de la *gate road* se fait avec des cordelettes sur lesquelles sont attachés des drapeaux souples, connus sous le nom de *floppy flags*, qui sont utilisés pour baliser la route entre chaque *T-Stakes*. Cela a représenté une excellente occasion de rencontrer et de collaborer avec certains membres de l'équipe de Gate, malgré les rivalités de façade entre les deux groupes.

exprimer diffèrent systématiquement [de celles] du patron d'industrie » (Bourdieu, 1994, p. 23). Les membres du DPW, avec leur style punk et leur rôle central dans la construction physique de la ville, incarnent un *habitus* plus ouvrier, valorisant les pratiques corporelles et techniques. Ce capital culturel s'oppose à celui de Gate, où un style métalleux et une attitude plus autoritaire expriment un *habitus* centré sur le contrôle et l'ordre. Chaque groupe valorise son capital culturel et son *habitus*. Pour le DPW, il s'agit de la primauté d'une présence *in situ,* d'une connaissance parfaite de la *playa* et d'une fierté issue de la construction des infrastructures. Pour Gate, c'est la capacité à sécuriser le périmètre de Black Rock City, et à surveiller qui entre et qui sort. Contrairement à l'image de Burning Man comme une microsociété égalitaire, la paire DPW/Gate exemplifie la reproduction des dynamiques de distinction sociale et de hiérarchisation de la société globale.

La rivalité théâtralisée entre les deux groupes peut être lue comme une forme de lutte pour une domination symbolique. Chaque groupe cherche à imposer son rôle comme supérieur, mais cela de manière implicite. Cela pourrait se traduire par : « sans nous et sans la construction de la ville, Burning Man n'existerait pas » (DPW), versus « sans nous et sans la gestion de la *gate*, Burning Man serait n'importe quoi » (Gate). Les pratiques, les rôles, les goûts dont les styles vestimentaires au sein de Burning Man, notamment ceux du DPW et de Gate, sont avant tout l'expression de distinctions sociales enracinées dans l'identité des groupes. Comme l'écrit Bourdieu, « les différences associées aux différentes positions, c'est-à-dire les biens, les pratiques et surtout les *manières*, fonctionnent, dans chaque société, à la façon des différences constitutives de systèmes symboliques […] comme des signes distinctifs » (Bourdieu, 1994, p.24). Ainsi, les goûts vestimentaires et musicaux du DPW et de Gate se ressemblent mais ne se confondent pas. En effet, les goûts, c'est-à-dire les préférences manifestées, ne sont pas l'expression d'un choix individuel. Ils « sont l'affirmation pratique d'une différence inévitable » (Bourdieu, 1979b, p. 59). Les dynamiques de distinction sociale habituelles se reproduisent ainsi dans le microcosme de Burning Man, bien que sous des formes surprenantes et inédites.

Figure 2.25. Caricatures poussées à l'extrême.
DPW (à gauche) vs Gate (à droite).
Auteur : Mark Day. Source : Facebook public de Mark Day.

La rivalité DPW/Gate est à l'image d'autres oppositions intergroupes plus ou moins fortes, caractéristiques de groupes proches dans leurs fonctions mais distincts culturellement, comme par exemple : les Rangers de Burning Man et les Rangers du DPW ; les BLM et les policiers ; les Lamplighters (ceux qui allument les lanternes disposées sur les lampadaires chaque soir de Burning Man) et l'équipe des DPW Spires Crew (ceux qui installent les lampadaires) ; l'équipe de Gate (qui contrôle l'arrivée des *burners*) et les Greeters (qui accueillent les *burners*) et d'autres. Les manières d'être et de faire, les styles vestimentaires et les comportements de ces groupes constituent des moyens de distinction qui instaurent des dynamiques et des hiérarchies sociales au sein du microcosme de Burning Man.

Conclusion

Ce chapitre détaille comment le DPW s'approprie de manière ascendante la *playa*, un espace désertique initialement vide. Cette appropriation se déroule en deux phases, caractérisées par la quasi-exclusivité du DPW sur le site. La première phase (I), avec un tiers du groupe, d'une durée d'une dizaine de jours, commence avec le Golden Spike qui ancre symboliquement l'emplacement futur du Man et la possessivité du territoire. Elle se prolonge par le *survey* qui trace concrètement le plan de Black Rock City, puis par le Fence Day, véritable épreuve physique collective qui délimite un périmètre, un dedans et un dehors. Enfin, l'installation de la cantine centrale, la *Commissary Tent*, donne au groupe un centre logistique fonctionnel et relationnel in situ, qui va permettre l'accueil du groupe au complet.

La deuxième phase (II), d'environ quatorze jours, avec l'arrivée progressive de tous les départements, réorganise le travail et divise les tâches en équipes tout en instaurant un rythme journalier strict. L'arrivée du groupe Gate, en fin de phase, chargé de la surveillance du périmètre de la ville, introduit une fonction protectrice mais aussi rivale vis-à-vis du DPW. L'ensemble de ces étapes forge une identité collective DPW et conditionne un rapport vécu comme presque imposé aux *burners*, dont certains arriveront grâce à une autorisation spéciale dès l'Early Man (Chapitre 3).

CHAPITRE 3 - UNE APPROPRIATION PARTAGÉE DE L'ESPACE : CÉLÉBRATIONS COLLECTIVES DU DPW AVANT LE DÉBUT DE BURNING MAN

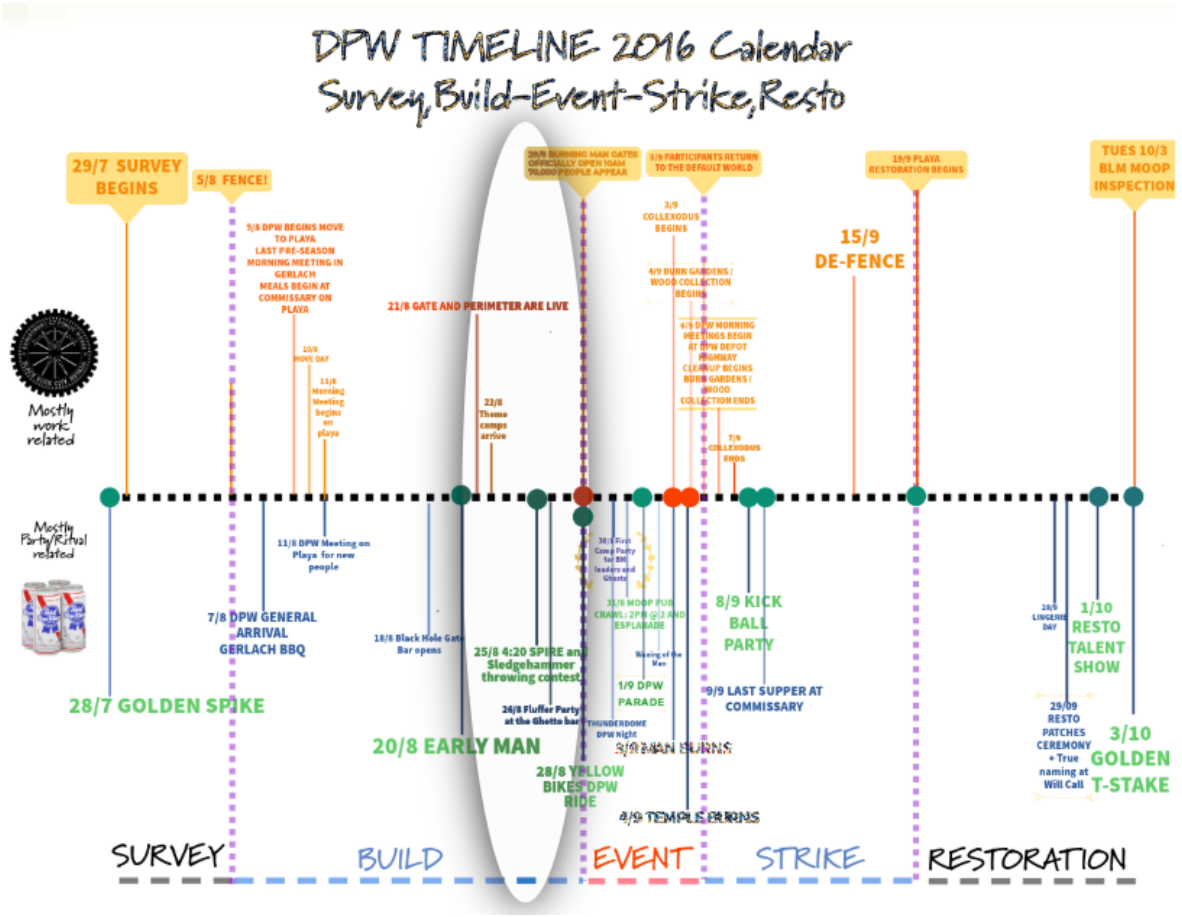


Figure 3.1. ***Build*****, deuxième partie.**

Cette période, toujours appelée *Build* par les membres du DPW, dure neuf jours (Figure 3.1). La *playa*, jusque-là investie principalement par le DPW, se partage désormais avec d'autres départements impliqués dans l'organisation de Burning Man : Census, Playa Info, Center Camp, etc. Plus courte que la première partie du *Build* (Chapitre 2), cette phase est néanmoins plus intense. Elle se compose de la finalisation des chantiers, selon la même routine quotidienne que celle exposée dans le chapitre précédent, ainsi que de la réalisation de trois dispositifs majeurs, plus ou moins ritualisés. Le premier, l'Early Man, consiste à exposer puis à brûler les œuvres réalisées par différents départements du DPW. À mi-parcours, le 4:20 Spire met en scène l'installation volontairement chaotique d'un lampadaire tordu et la casse d'une voiture, dans une ambiance festive et explosive de pitreries (*jackasseries)*. Enfin, le Bologna Hole Blitz consiste à déplacer, dans une randonnée à vélo collective à la fois déjantée et festive, les vélos communautaires (*Yellow Bikes*) du Ranch jusqu'à la *playa*, le jour de l'ouverture officielle de Burning Man.

La mise en œuvre de ces trois dispositifs ritualisés (ré)affirme, sous différentes formes,

l'identité sociale et la centralité du DPW dans la construction de Black Rock City, tout en défendant son territoire symbolique et en le distinguant des autres départements et des *burners*. Durant cette période de cohabitation nécessairement plurielle, l'identité sociale des membres du DPW n'est pas seulement préservée, mais revendiquée de manière ostentatoire. Une distinction entre un « ingroupe » (le DPW) et un « exogroupe » (les non-DPW) devient alors immédiatement saisissable et se maintient à travers des comportements renforçant l'ascendance de l'« ingroupe ». Comme l'expliquent Tajfel & Turner (1986) : « l'existence même d'un exogroupe suffit à provoquer une réponse compétitive ou discriminatoire de la part de l'ingroupe » (traduit de l'anglais, p. 13).

I. Early Man : brûler les œuvres des départements DPW

La célébration appelée « Early Man » en référence au brûlage du Man, symbole et apogée de la semaine de Burning Man, se tient environ une semaine avant l'ouverture officielle. Elle consiste à brûler des œuvres ou effigies réalisées par différents départements du DPW. Plusieurs milliers de personnes assistent à cette soirée (Figure 3.2). Une partie, nouvellement arrivées sur les lieux, restent ensuite sur place. Beaucoup d'autres, invitées par Burning Man ou directement par des membres du DPW et inscrites au préalable, n'ont la permission de s'y rendre que pour une nuit. Ces invités viennent principalement de Reno ou de la Bay Area de San Francisco. La fête se poursuit ensuite toute la nuit dans les deux bars déjà ouverts sur la *playa*, le Ghetto (DPW) et le Black Hole (Gate). Plusieurs groupes sont présents au cours de cette soirée : des DPW présents depuis deux à quatre semaines, des arrivants membres de divers départements *burners* qui s'apprêtent à s'y installer, et une majorité de participants venus uniquement pour l'occasion, qui doivent repartir le lendemain. Early Man est à la fois un dispositif exclusif, car limité à un nombre restreint de personnes, et pourtant suffisamment inclusif pour donner un sentiment d'envahissement, d'où l'expression récurrente parmi les membres du DPW : « on ouvre la ville à Early Man ».

Figure 3.2. Des milliers de personnes sont réunies pour l'Early Man.
Photo : F. Muguet, 2016.

Malgré son nom, « Early Man » n'est pas une reproduction en miniature et anticipée du dispositif rituel central du « Man ». C'était pourtant le cas à son origine en 1999, lorsque cet événement avait une fonction purement utilitaire. Comme l'explique TPR :

> « En 99, c'était le premier Early Man. On avait juste besoin d'un point de référence pour savoir où se trouvait le centre de la ville. Et donc, ils ont fabriqué ce Man avec des [morceaux de bois de dimensions] 4x8 et du ruban réfléchissant doré. On avait ce petit Man au centre » (entretien, 2017).

Puis ce petit Man a finalement été brûlé :

> « C'était environ une semaine avant que l'événement commence, et on a commencé à empiler tout le combustible qui allait être au centre de la base du Man cette année-là. Alors on s'est dit : "Qu'est-ce qu'on va faire avec ça ?" La réponse spontanée a été : "Le brûler ! Yeah !" » (entretien, 2017).

John Curley, journaliste, précise que l'Early Man a vu le jour lorsque l'équipe de Survey n'a pas réussi à retrouver le *spike* qu'elle avait planté dans le sol pour marquer l'endroit où le Man serait construit. Ce serait donc la raison pour laquelle ils auraient décidé que fabriquer un petit Man serait un point de référence « plus grand et visible » (Curley, 2014, 17 août).

Ce point de repère initial et cette célébration spontanée ont rapidement évolué vers un dispositif qui revêt une forme rituelle canonique (Rappaport, 1999), c'est-à-dire une forme stable dans le déroulé de la soirée[116] : exposition des œuvres, brûlage, puis fête dans les deux bars existants : Ghetto et Black Hole. L'Early Man n'est donc pas une reproduction à petite échelle de la soirée du brûlage du Man (Man Burn). C'est une mise en abyme rituelle, dans le sens où, par rapport au dispositif de référence qu'est le brûlage du Man, il est rejoué sous une forme inversée et dans une ambiance totalement différente. Là où le Man est unique, monumental, anthropomorphe, asexué, et destiné à l'ensemble des 70 000 *burners*, l'Early Man rassemble plusieurs projets artistiques particularisés, réalisés sur un mode transgressif et présentés devant un public plus restreint, de plusieurs milliers de personnes seulement.

Plus encore, l'ambiance générale, marquée par des blagues et pitreries (*jackasseries)* typiques du DPW, contraste radicalement avec l'extrême solennité du Man. Comme on le verra, le caractère parodique et sarcastique des projets de l'Early Man se pose en opposition à la neutralité quasi excessive du Man, historiquement institutionnalisée. En effet, le Man a toujours fait l'objet d'une régulation stricte et toute tentative de subversion a été sévèrement condamnée. Les deux tentatives de subversion les plus mémorables de l'histoire de Burning Man sont celles de John Law, Cacophonist, qui en 1996 réalisa la *Smiley Man prank* en infiltrant un *smiley* lumineux clignotant de manière aléatoire dans la tête du Man. Furieux, Larry Harvey exigea que cet élément soit immédiatement retiré. Puis, celle de Paul Addis, ancien membre de la Cacophony, qui en 2007, mit le feu au Man plus tôt que prévu. Jerry James, le premier menuisier du Man, présent cette année-là sur le chantier du Temple, raconte :

> « Paul Addis, homme tourmenté, avait mis le Man en feu plus tôt afin de protester contre la direction prise par les organisateurs de Burning Man. Selon lui, en tant que société à

[116] À l'image du Golden Spike (Chapitre 2), l'Early Man peut être lu comme ce que Roy Rappaport appelle une forme rituelle canonique, qu'il définit, pour rappel, comme « la mise en œuvre de séquences plus ou moins invariantes d'actes et d'énoncés formels, qui ne sont pas entièrement codés par ceux qui les exécutent » (*I take the term "ritual" to denote the performance of more or less invariant sequences of formal acts and utterances not entirely encoded by the performers*) (Rappaport, 1999, loc. 24).

but lucratif, ils avaient compromis les valeurs de Burning Man et l'événement était devenu en grande partie une gigantesque *rave*. Après son arrestation immédiate, les organisateurs de Burning Man firent tout pour démontrer que les dégâts causés par Addis étaient d'une valeur suffisante pour qu'il soit inculpé d'un crime. Il a purgé treize mois de prison pour son acte. Malheureusement, il mit fin à ses jours peu de temps après » (Jerry James, dans Krukowski, 2014, p. 27, traduit de l'anglais).

Contrairement aux brûlages ultra-sécurisés de la semaine de Burning Man et malgré les milliers de personnes présentes, l'Early Man se caractérise par des protocoles de sécurité beaucoup plus allégés. L'absence complète de périmètre de sécurité (*burn perimeter*) permet une expérience plus intense, proche du feu et imprévisible. Forest en témoigne :

> « C'est fun parce que c'est du vieux Burning Man à l'ancienne. Il n'y a pas de *burn perimeter*, donc c'est assez fou [rire]. Les feux d'artifice passent juste à côté de ta tête et c'est le bordel » (entretien, 2016).

Ce caractère moins encadré permet une forme de dangerosité qui fait partie intégrante de l'expérience et l'identité DPW. TPR, membre vétéran, se souvient des débuts d'Early Man où la prise de risque était encore plus marquée :

> « Danny a conduit son camion sur le feu. Il a roulé plusieurs fois sur le feu. À un moment, il s'est retrouvé bloqué sur le feu et a projeté une traînée de braises et de charbons ardents. On a cru que le camion allait exploser. Il s'en est fallu de peu » (entretien, 2017).

En 2016, lors de la réunion générale du matin, Dave X, manager du département pyrotechnie et sécurité feu, résumait cette ambiance en rappelant ironiquement les consignes de sécurité, comme à chaque festivité impliquant du feu. Il invitait chacun à se situer, selon son expression devenue signature, « dans cette zone agréable entre la mort, le démembrement et Disneyland ».

L'explosivité et la prise de risque restent néanmoins beaucoup plus contenues dans ce dispositif que dans ceux qui suivent, comme le *4:20 Spire* (*infra*), le Thunderdome durant Burning Man (Chapitre 5) ou encore la Kickball Party pendant le *Strike* (Chapitre 6). En fait, Early Man apparaît comme le premier dispositif ritualisé de cette phase, ouvrant une dynamique d'explosivité croissante à l'approche de Burning Man.

L'exposition des œuvres des départements du DPW

Les effigies ou œuvres des départements du DPW sont disposées côte à côte, formant une ligne que l'on peut parcourir dans toute sa longueur. Cette exposition se situe non pas au niveau de l'emplacement central du Man, mais sur sa droite, vue depuis la ville. L'Early Man constitue une forme de vitrine pour chaque département du DPW qui y participe, dans le sens où c'est une occasion de présenter une de ses productions à l'ensemble des participants. Chaque œuvre permet de réaffirmer la spécificité identitaire du département concerné au sein du collectif DPW, tout en mettant en avant une créativité propre et en transmettant un message à un public plus large. Au fil des années, les projets sont devenus plus variés et plus élaborés, reflétant l'importance symbolique croissante accordée à cette célébration.

Certains projets sont particulièrement attendus, comme ceux du département Special Projects, dont le savoir-faire technique est reconnu par l'ensemble du DPW. Ils ont ainsi réalisé

un Man qui s'auto-aspergeait d'essence en 2016, un robot R2D2 en 2018 (Figure 3.3) ou encore un baby-foot enflammé en 2024. Comme l'explique Bar-fight, leur manager :

> « L'une des choses que j'aime le plus quand je viens ici, c'est l'Early Man que nous faisons. Les Special Projects travaillent toujours très, très dur sur l'aspect artistique. […] Mais c'est vraiment amusant de voir les artistes du groupe, ou les personnes qui peuvent vraiment contribuer à créer des choses amusantes et géniales » (entretien, 2018)[117].

L'Early Man permet ainsi de mettre en avant la créativité artistique, sous-tendue par des compétences techniques, de certains départements habituellement cantonnés à une expression strictement fonctionnelle.

D'autres projets jouent davantage sur l'humour. Par exemple, l'équipe du Commissary, en 2017, a construit une toute petite sculpture en allumettes avec les moyens du bord. La petitesse et la fragilité de l'œuvre, exposée à côté d'imposantes structures de menuiserie, créent un contraste comique. Néanmoins, cette œuvre a offert une place au Commissary et à sa capacité créative au-delà de sa fonction logistique centrée sur la gestion des repas, au sein d'un collectif de travailleurs manuels. Dans la continuité d'une affirmation identitaire, un membre du département d'informatique, IT (hors-DPW)[118] m'a raconté que son équipe a fabriqué un énorme connecteur Ethernet recouvert de papier d'aluminium, mais personne ne savait ce que c'était [119].

Figure 3.3. R2D2 de *Star Wars* : le projet d'Early Man des Special Projects.
Photo : F. Muguet, 2018.

[117] Cependant, malgré la forte cohésion apparente du département le soir d'Early Man, j'ai pu constater en 2018, lors de ma participation au DPW au sein des Special Projects, que l'œuvre finale était souvent le fruit du travail d'un ou deux membres seulement, tandis que les autres se concentraient sur les tâches portées à l'agenda de Burning Man. Cela montre que malgré la représentation collective du département que le projet permet, la réalisation effective des projets peut en fait dépendre fortement de l'investissement individuel de quelques personnes seulement. En fonction des départements, l'organisation est très variable.

[118] Le département d'informatique (IT) ne compte qu'une dizaine de membres. Ils ne font pas partie du DPW mais comme le DPW, ils arrivent très tôt pour établir la connexion Wi-Fi et installer les infrastructures informatiques sur la *playa*. Leur proximité géographique et amicale avec le DPW au cours du *Build,* justifient la présence de leur projet à Early Man. Le Temple Crew propose également une effigie depuis quelques années. Ce sont les seuls, en dehors du collectif strictement DPW, qui participe à ma connaissance à l'Early Man (terrain de 2016-2018).

[119] Le brûlage de l'aluminium a d'ailleurs produit une énorme quantité de *MOOP (Matter Out of Place)* qui a rendu le nettoyage particulièrement compliqué, ce qui a valu l'œuvre d'être plutôt critiquée.

La subversion et la culture des *pranks*, héritées de la Cacophony Society et diffusées au DPW, trouvent dans l'Early Man un espace d'expression particulièrement permissif. L'Early Man agit en contrepoint de la régulation extrême qui entoure le grand brûlage du Man, voulu minimaliste dans sa forme et libre d'interprétation selon le souhait de Larry Harvey : « Je n'arrête pas de répéter que le Man ne représente rien. Il est, c'est tout » (entretien, 2015)[120]. À l'inverse, dans le cadre rituel de l'Early Man, il devient possible d'exposer un Man en slip, ou encore un Man qui s'auto-asperge d'essence. L'œuvre ou le projet devient ici un moyen d'expression indirecte, qui met en exergue tel ou tel aspect de l'identité du département DPW en question, ou qui rend hommage à l'un des siens. Par exemple, Forest, du département TSA chargé de la gestion des déchets, se souvient d'une année où il a construit, en signe de reconnaissance, une effigie représentant Lexington, le fondateur de son département, installé en haut d'un escalier : « J'ai pu faire un truc avec des effets de flammes que Dave X [en charge de la pyrotechnie] m'a aidé à réaliser, et c'était vraiment génial » (entretien, 2016).

Les projets d'Early Man peuvent aussi être porteurs de messages critiques et revendicatifs adressés à la hiérarchie de Burning Man, ou visant des destinataires plus diffus. Ils peuvent aussi constituer des blagues internes aux départements eux-mêmes. Ainsi, ils véhiculent parfois certaines hostilités, exprimées dans un moment où la transgression est permise par le biais de l'expression artistique et du cadre liminaire de la soirée. Cet aspect satirique, critique et en ce sens carnavalesque, permet de libérer certaines tensions relationnelles. En 2016, plusieurs œuvres exemplifient cette dimension satirique tout en laissant l'interprétation de l'œuvre libre. Par exemple, le département Special Projects a conçu un Man s'auto-enflammant en se versant un bidon d'essence dessus, le JOC (Joint Operation Center, aussi appelé BLM Compound) a produit un « Man en slip » (Figure 3.4) et First Camp a réalisé un projet sur lequel est inscrit « *First Camp made me, First Camp destroyed me* » (Figure 3.4), détournement d'une phrase de Léonard de Vinci[121], exprimant à la fois le rôle positif et destructeur de ce département qui construit l'infrastructure du camp des fondateurs et hauts placés de Burning Man. Le projet montrait également un cône et un *rebar*, référence à une anecdote interne au département impliquant un grand manager.

[120] Pour Larry Harvey, le Man est avant tout un repère fédérateur, central, spatial, atemporel et symbolique : « Quand les gens se rassemblent autour du Man, c'est la première fois que toute la communauté se voit elle-même, et pas seulement elle-même. Ils se servent de ce repère pour savoir où ils sont. C'est le centre de tout. C'est vraiment l'*axis mundi*. Et bien sûr, ils doivent le regarder vers le haut quand il brûle. […] Surtout la nuit, quand tout le monde se dit : "Où est le Man ?" Tu l'as probablement fait toi aussi. Ah, le voilà. Toujours au même endroit » (entretien, 2015).

[121] Le projet du First Camp, s'inscrivait cette année-là dans le thème de Burning Man 2016 : Da Vinci's Workshop. La phrase : « *First Camp made me, First Camp destroyed me* », une reprise de la phrase attribuée à Léonard de Vinci : « *The Medici made me, the Medici destroyed me* ».

Figure 3.4. Le Man en slip (à gauche). Le projet de First Camp (à droite). Early Man.
Photos : F. Muguet, 2016.

En 2017, une effigie encore plus explicite et subversive caricaturait Larry Harvey (Figure 3.5), figure incarnant le « mythe fondateur » de Burning Man, avec son emblématique chapeau et cigarette, accompagnée de l'inscription « *Pin the tail on the Patriarch* » (« Accroche la queue du patriarche »)[122] et d'un système de points selon la cible visée :

- *Crown of wisdom* (couronne de sagesse) (2 pt).
- *Smell of success* (odeur du succès) (1 pt).
- *Flavor country* (1 pt).
- *The 11th principle* (le 11e principe) (3 pt).
- *Radical dick-tual* (jeu de mots entre « dick » et « intellectual ») (3 pt).
- *Ego stompers* (piétineurs d'ego) (3 pt).

[122] « *Pin the tail on the Patriarch* » est une parodie des jeux de kermesse américains *« Pin the tail on the donkey »* : https://en.wikipedia.org/wiki/Pin_the_tail_on_the_donkey

Figure 3.5. Early Man, 2017.
Photo : John Curley, 2017.
Source : « The Gangs All Here for Early Man ». (Curley, 2017, 20 août). *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/the-gangs-all-here-for-early-man/

L'Early Man est également un moment où, le cadre liminaire du dispositif permet à certains membres du DPW de régler leurs comptes avec d'autres. Cette pratique, aujourd'hui en déclin, consistait à se déguiser en un collègue afin de le parodier (Figure 3.6). Par exemple, une année, Joy*, qui a eu beaucoup de différends avec Jack* au cours du *Build*, s'est ainsi déguisée en Jack, arborant combinaison de travail, lunettes de soleil spécifiques et un instrument de musique, l'imitant à la perfection. Ce type de mise en scène permet de traiter, sur un mode humoristique, des différends plus ou moins sérieux, en renforçant l'esprit satirique et ludique de la soirée. Les tensions interpersonnelles ont ainsi une place pour être évacuées et résolues, le plus souvent, par une mise en scène plutôt grotesque et dérisoire de l'autre[123]. Cette pratique, bien qu'en déclin, s'observe aussi lors de l'iconique 4:20 Spire (*infra*), moment clé du calendrier du DPW.

[123] Une autre manière plus frontale, mais tout aussi efficace, de « régler ses comptes » entre membres au sein du DPW est de faire un combat (*playfight*) dans le Thunderdome lors de la « Thunderdome Night Friends and Family » en ouverture de la semaine de Burning Man (Chapitre 5).

Figure 3.6. La pratique du déguisement en quelqu'un d'autre. Ici au 4:20 Spire.
Photo : John Curley, 2017.
Source : « Here It Comes », Curley, 25 août 2017, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/here-it-comes/

Cohésion de groupe : contrôle social du nettoyage

Le lendemain matin de l'Early Man est un dimanche, habituellement un jour de repos. Cependant, dès 9 h, le site du brûlage est nettoyé par des membres du DPW volontaires. Sous chaque œuvre, une couche de sable mélangée à des matériaux divers est posée en amont pour protéger la *playa*. Cette couche est ensuite retirée à la pelle ou à la machine avec les cendres et les résidus (peinture, métal) qui se sont dispersés autour des zones dédiées. Tout est minutieusement récolté en formant une ligne humaine de ramassage (*line sweep*) à l'image des pratiques de *Playa Restoration* (Chapitre 6). La participation au nettoyage n'est pas obligatoire mais elle est valorisée par un mécanisme implicite de contrôle social[124]. Par exemple, en 2016, ma venue à ce nettoyage a suscité un accueil chaleureux du manager de l'équipe dans laquelle j'étais intégrée : « *You showed up for your people* » (Tu as répondu présent pour les tiens). Dans ce contexte, le fait de participer à cette tâche qui peut paraître routinière et ingrate de prime abord, se révèle en fait bien plus, c'est une manière d'affirmer son appartenance au groupe et de respecter les attentes implicites du groupe : faire la fête, assumer de faire la fête et « ramasser derrière soi ». À l'inverse, ceux qui, après avoir fait la fête toute la nuit au bar du DPW Ghetto

[124] Le contrôle social se définit comme l'ensemble des influences sociales qui agissent sur les comportements sociaux en vue de respecter certaines normes collectives.

ou au Black Hole, ne se lèvent pas pour participer au nettoyage, peuvent être perçus comme manquant de solidarité et d'engagement envers leur équipe. L'adage DPW « Work hard, Play hard » résume bien cette logique : faire la fête, tout en assumant et en se levant le matin, même si c'est avec l'aide de psychostimulants pour certains.

Ainsi, l'Early Man est une mise en abyme rituelle inversée du Man, une sorte de contre-fête, en comité restreint de plusieurs milliers de personnes, qui permet une expression libre et subversive, au contraire de la soirée du brûlage du Man (Man Burn). Le dispositif permet plusieurs formes de régulation relationnelle et identitaire. Il renforce d'abord la cohésion de l'« ingroupe » — les DPW qui construisent les œuvres et qui sont déjà sur la *playa* — face à l' « exogroupe » des milliers de spectateurs présents ce soir-là. Le dispositif agit, régule ou réaffirme les interactions inter-départements, les différences entre équipes survalorisées et sous-valorisées, les relations internes entre membres et les rapports de statut entre chefs et employés. L'expression la plus manifeste reste toutefois l'affirmation identitaire de chaque département, qui met en avant sa spécificité tout en transmettant, à travers son projet, un message parfois subversif.

L'Early Man clôt la première phase d'appropriation exclusive de la *playa* en présence de l'effectif complet du DPW et il inaugure la seconde phase. Celle-ci, nécessairement partagée, est celle que les *burners* connaissent sous le nom de la « *Build Week » :* la semaine dédiée à la construction des projets artistiques ou *Theme Camps* des *burners*[125]. En effet, dès le lendemain la *gate* s'ouvre aux titulaires de laissez-passer : les premiers artistes et *burners* en charge de projets divers. Cette étape modifie radicalement le rapport du DPW au lieu : on passe d'un territoire strictement « à nous » à un espace partagé, amorçant une transition vers une ville plus peuplée et diversifiée. Comme en témoigne TPR :

> « Early Man était juste notre truc. C'était notre dernier truc. C'était très DPW. C'était la dernière fois que la ville était à nous […] Beaucoup disent que la ville n'est plus la nôtre […] C'est le symbole de la dernière nuit où la ville nous appartient encore. C'est ce que beaucoup ressentent. […] Nos projets sont presque tous terminés. La météo ne nous arrêtera plus, rien ne peut compromettre nos travaux, tout est sur le point de se réaliser ! C'est le moment où nous passons symboliquement les clés aux autres départements. À ce stade, une foule d'étrangers est déjà là. Quand l'Early Man a lieu, il y a probablement 15 000 personnes ici. C'était la taille de Burning Man en 1999 » (entretien, 2017).

Dans la perspective de Van Gennep puis de Victor Turner, l'Early Man constitue un seuil liminaire : il ferme un entre-soi communautaire DPW et ouvre simultanément un cycle pour les *burners* autorisés à rentrer une semaine plus tôt. Le tout est célébré dans un entre-deux où des milliers de personnes se rencontrent pour faire la fête sur la *playa* le temps d'une nuit.

II. 4:20 Spire : une fête volontairement chaotique autour du dernier lampadaire à installer

Le 4:20 Spire, organisé le jeudi de la toute dernière semaine du *Build* à 16 h 20 (4:20 pm), à l'intersection des rues 4:20 et Esplanade, se déroule cinq jours après l'Early Man et deux

[125] Il est à distinguer l'expression « *Build Week* » qui concerne la semaine de construction dédiée aux *burners* de l'expression « *Build* » pour le DPW, qui regroupe la période beaucoup plus large détaillée dans les chapitres 2 et 3.

jours avant l'ouverture officielle de Burning Man. Il précède ainsi l'arrivée d'une nouvelle vague de milliers de *burners* dès le lendemain[126]. Le 4:20 Spire constitue l'apogée rituelle de cette phase en termes d'explosivité, d'intensité et de violence. En apparence improvisé et chaotique, il suit pourtant chaque année une séquence codifiée : un lampadaire (*spire*) planté de travers, une structure d'ombre montée de façon bancale par l'équipe de Shade, puis une voiture cabossée propulsée au sol et détruite à coups de marteau. Des graffitis recouvrent l'ensemble, avant que n'éclatent des batailles d'eau ou de peinture.

Si l'Early Man fonctionne comme un miroir rituel inversé du Man, le 4:20 constitue quant à lui une forme d'inversion du travail DPW lui-même. Après avoir passé des semaines à installer inlassablement des *spires* ou des structures d'ombre dans une rigueur fastidieuse et routinière, les mêmes personnes prennent un plaisir manifeste à tout démolir ou à construire de travers.

Ce dispositif pousse à l'extrême la logique de mesure/démesure propre au DPW : une rigueur et un effort minutieux investis dans le travail, suivis d'une levée des inhibitions dans la fête (Muguet, 2015). Les compétences techniques mobilisées habituellement pour la construction sont réinvesties avec la même habileté pour construire « mal », soulignant en contraste leur parfaite maîtrise. Il y a une continuité dans les compétences, l'énergie et l'attention collectives qui demeurent constantes, mobilisées tantôt pour construire tantôt pour détruire. L'ensemble de la structure du 4:20 est suffisamment bien construit et solide pour rester en place tout au long de la semaine de Burning Man et n'est démonté qu'au cours du *Strike*.

Contrairement à toutes les autres installations artistiques, le 4:20 Spire n'est pas référencé dans le catalogue officiel des œuvres d'art de Burning Man : « Ce n'est pas de l'art, mais c'est de l'art qui n'en est pas. Nous n'avons jamais enregistré cette œuvre, et ça a un peu agacé l'Artery quelquefois » (Coyote, entretien 2016). Cela en fait une installation rebelle, inclassable pour le département Artery, en charge du référencement des œuvres d'art. En cela, elle reste représentative de l'esprit historiquement non conformiste du DPW, du moins ce qu'il en reste. De plus, l'absence d'éclairage autour de cette structure la nuit provoque parfois des accidents, renforçant son caractère transgressif et marginal par rapport aux autres œuvres plus sécurisées sur la *playa*.

Le 4:20 constitue ainsi l'exutoire de cette longue période de construction *Build.* Ce dispositif montre de manière exemplaire le mode opératoire du DPW : mesure rigoureuse et démesure explosive, construction puis destruction. Il s'impose comme l'un des rituels majeurs du collectif. À l'image du Golden Spike et de l'Early Man, il est autoréférentiel (Rappaport, 1999) et sa validité repose uniquement sur son effectuation.

La genèse du 4:20 Spire

Le 4:20 Spire est né en 1999, et il est rapidement devenu un élément incontournable de la culture du DPW. L'idée est initialement liée à la conception architecturale de Black Rock City signée par Rod Garrett, en forme d'horloge. Comme le rappelle Coyote : « La première fois que la ville a été organisée comme une horloge, c'était l'année où le thème était *Wheel of*

[126] Certains *burners* ont des autorisations spéciales « *Early Arrivals* » dès le vendredi, soit deux jours avant l'ouverture officielle des portes pour préparer leurs *Theme Camps*.

Time » (entretien, 2016). L'idée de ce *spire* spécifique a été suggérée par Jason Norelli, membre du DPW, qui proposa à Coyote de le placer précisément à 4:20, en référence au code associé à la consommation de marijuana[127]. Coyote raconte :

> « Mon pote m'a dit : "Tu dois faire le *survey* à 4:20." J'ai répondu : "D'accord.". Ensuite, j'ai pensé qu'on pourrait créer une allée entière traversant la ville et l'appeler *4:20 Alley*, et ce serait l'allée où tout le monde fume de l'herbe. Ça ne s'est jamais fait, cependant [rires] » (entretien, 2016).

Cette initiative se plaçait d'emblée dans un entre-deux caractéristique des pratiques du DPW, oscillant entre le légal et la transgression morale et sociale. Le premier 4:20 Spire n'était rien de plus qu'un *spire* (un lampadaire) tordu, peint en rose par Jason Norelli. Coyote se souvient : « Jason, le gars qui m'a amené à Burning Man pour la première fois, a peint le *spire* en rose et a inscrit 4:20 dessus. C'était juste lui et moi au début » (entretien, 2016). TPR, qui participa lui aussi aux débuts, ajoute : « Le 4:20 Spire n'avait même pas de briquet la première année. C'est l'année suivante [en 2000] que j'ai eu l'idée d'attacher un briquet, pensant que ce serait pratique pour allumer un joint » (entretien, 2017). Peu à peu, ces petits ajouts ont contribué à donner de la consistance à la blague initiale, qui s'est progressivement transformée en un dispositif ritualisé très prisé.

En 2005, au cours du *Survey*, l'Octogone servant de camp de base fut placé à l'intersection de 4:20 et Esplanade : « En 2005, nous avons décidé de mettre l'Octogone autour du 4:20 Spire, car l'équipe du Survey était composée en grande partie de membres de l'équipe Spires. C'était une manière de faire de cet espace "notre espace" » (TPR, entretien, 2017). Avec le temps, le groupe DPW tout entier s'est approprié ce dispositif, comme en témoigne Blackthorn, manager des Spires, qui a annoncé avec humour dans une réunion matinale en 2016 : « Ce jeudi, l'équipe Spires va installer sa dernière *spire* à (4:20 & Esplanade). Au fil des ans, cette fête m'est devenue totalement incontrôlable (*out of my control*) » (notes de terrain, 2016).

L'évolution de ce dispositif d'une simple blague élaborée à une fête explosive est clairement décrite dans le témoignage d'Fieryirie, du département Shade :

> « Avant, tout le monde allait au 4:20 Spire. Les Spires installaient le *spire*. L'équipe Shade installait la structure d'ombre. Les gens restaient là, à boire des bières et à regarder, puis c'était terminé. C'était amusant mais simple. Je suis revenue en 2015 [...] et c'était un putain de cirque (*fucking mad house*) ! Les gens étaient partout, ils jetaient de la peinture et martelaient des trucs sur la structure ! C'était complètement fou. Je ne pouvais pas croire à quel point c'était dingue. J'ai pensé, "c'est un événement totalement différent !". C'était complètement fou, mais totalement fantastique » (entretien, 2018).

Malgré l'évolution de la teneur explosive du dispositif, le déroulé demeure toutefois quasi calqué sur sa forme initiale, d'abord le *Spire* puis la *Shade structure*, dont le détail est présenté ci-dessous.

[127] L'expression « 4:20 » fait référence aux États-Unis, au jour de la célébration du cannabis, le 20 avril (04/20/year). Il est à noter que le rapport, de sa législation à sa perception sociale, diffère considérablement entre l'Europe et les États-Unis. En Europe, il est souvent illégal, tandis qu'aux États-Unis, il est légal dans plusieurs États, d'où proviennent souvent les membres du DPW : la Californie, le Colorado, l'Oregon, le Nevada. Toutefois, fumer de l'herbe reste souvent un geste perçu comme socialement transgressif, mis en scène dans de nombreuses minorités à la marge.

Le déroulé de 4:20 Spire

L'arrivée sur le site du 4:20 se fait sans transition pour les équipes qui travaillent, sans préparation ni pause particulière[128]. Chaque équipe est affairée à sa tâche, puis quelqu'un dit : « Ça y est, c'est le moment d'aller à 4:20 », et les véhicules se positionnent en cercle autour du site dédié. Le 4:20 dure environ deux heures et suit un déroulé précis. Trois départements principaux sont mobilisés : Spires pour la mise en place du *spire*, Shade pour la structure d'ombre, Auto-Shop et HEaT pour le jeté de véhicule (*vehicle toss).* La participation des autres départements reste néanmoins essentielle, à commencer par le Ghetto, dont les membres sont équipés de bombes de peinture, prêts à graffer. Il suit l'ordre ci-après :

1. *Spire* (lampadaire) : installation tordue et décoration du *spire.*
2. *Shade structure* (structure d'ombrage) : construction bancale de la structure (Figure 3.8).
3. *Octogone* : installation de la structure octogonale menée quasi simultanément à celle de la structure d'ombre[129].
4. Participation générale : graffitis réalisés par le département Ghetto sur le *spire* et l'*Octogone*, ajout d'objets divers apportés par différents départements, « bêtises » collectives (*shenanigans)* et consommation de bière (Figure 3.9).
5. *Vehicle toss* (jeté et casse de la voiture) : Ce moment est l'apogée de la fête. La voiture est propulsée au sol depuis une machine sous les exclamations de tout le monde. Puis casse du véhicule à terre par certains membres et poursuite des « bêtises » collectives (Figure 3.11).
6. *Sledge hammer contest* (Concours de lancer de marteaux) (Figure 3.13).

Dans cette performance, le tout dernier lampadaire (*spire*) en bois est délibérément installé de manière tordue par l'équipe Spires. Cette équipe effectue en temps normal un travail extrêmement précis et répétitif sous un soleil perçant, jusqu'à 40°C et une poussière de sable agressive (*dust*). Le but est d'installer des lampadaires de manière stable en les fixant avec des vis sur des barres de fer plantées dans le sol. Pour ce faire, deux personnes martèlent les barres d'acier (*rebars*) au sol et deux autres fixent les bas des *spires* sur celles-ci à l'aide de vis. Une personne, généralement le manager, s'assure, à l'aide de jumelles, que tous les *spires* sont correctement alignés sur le même axe. L'assistant manager supervise l'alignement en indiquant aux gens de décaler le *spire* dans telle ou telle direction. Les lampadaires sont espacés d'une quinzaine de mètres les uns des autres, de sorte que passer devant le premier lampadaire permet de voir l'alignement parfait des dizaines d'autres. Par cet alignement parfait, se dessinent les axes reliant la partie habitable au Man : un premier axe du Man vers le Center Camp, et deux

[128] En 2016, par exemple, j'étais avec l'équipe des Fluffers, chargée de remplir des igloos, puis on a tout arrêté et on est allés directement au 4:20 Spire. Cependant, les quelques équipes directement concernées dans la construction du dispositif viennent probablement plus tôt.

[129] J'ai pu observer que l'ordre des points 2 et 3 variait selon les années 2016, 2017 et 2018. Cette variation est révélatrice d'une créativité et une spontanéité qui s'expriment pourtant au sein d'un dispositif codifié et institué dans le calendrier du DPW.
- En 2016, l'Octogone était autour de la structure d'ombrage.
- En 2017, l'Octogone était à côté du *spire*.
- En 2018, l'Octogone passait sous deux poteaux de la structure d'ombrage.

autres du Man vers 2:00 et 10:00. Durant la semaine de Burning Man, des lanternes à kérosène seront posées chaque soir rituellement sur les *spires* par des Lamplighters (un groupe totalement distinct du DPW) créant ainsi des axes illuminés[130].

À l'opposé de cette rigueur habituelle, ce dernier lampadaire est en quelque sorte un *spire* rituellement inversé. Il est installé de manière bancale mais néanmoins stable[131]. Il est surmonté d'un cône peint en doré ainsi que d'un panneau signalétique « 4:20 ». Ces trois éléments (*spire,* cône, panneau) sont une constante dans les trois éditions (2016, 2017, 2018) que j'ai pu observer. Par ailleurs, les cônes de chantier sont très présents dans l'univers du DPW tout comme celui de Gate (Chapitre 2)[132]. Ils sont souvent détournés de leur fonction utilitaire avec de la peinture dorée ou font même l'objet d'un déguisement (Figure 3.7).

Figure 3.7. Déguisement de cône de chantier.
Photo : John Curley, 2017.
Source : « Here It Comes », Curley, 25 août 2017, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/here-it-comes/

Outre ces éléments constants, la décoration du *spire* change chaque année, révélatrice de la créativité spécifique à chaque édition. De nombreux objets, différents d'une année à l'autre,

[130] Vidéos de la procession 2015 des Lamplighters portant les lanternes à kérosène qui seront disposées sur les *spires*, à laquelle j'ai participé : 2 éléments.
[131] Ayant moi-même participé à plusieurs jours d'installation des *spires* en 2016, je comprends combien il peut être satisfaisant, après un travail aussi répétitif, de poser le tout dernier *spire* d'une manière délibérément bancale.
[132] L'engouement du DPW pour les cônes de chantier s'est manifesté autour de l'œuvre d'art : *Coney McConeface: The Life and Death of a Traffic Cone*. Ce fut un cône géant de 18 mètres, installé puis brûlé sur la *playa* en 2024, réalisé par Chris Hankins et le Conecophany Collective.

sont accrochés au *spire*. Par exemple, en 2016, une sorte de masque y était suspendu, en 2017, c'était un pantalon sur lequel certains s'agrippaient, en 2018, un petit cône y a été rajouté. Tous ces éléments superposés produisent un effet d'étrangeté artistique, de « n'importe quoi ».

De façon similaire, les formes et configurations bancales des installations de la structure d'ombre ont varié d'une année à l'autre, reflétant la part de créativité et de spontanéité de l'équipe de Shade, l'une des plus grandes équipes du DPW. La structure est ensuite décorée par divers éléments apportés par d'autres départements. Si son apparence peut sembler chaotique, l'équipe de Shade en maîtrise parfaitement la construction. La structure tiendra bon tout au long de la semaine de Burning Man à venir et affrontera les *dust storms* annuels et autres intempéries. La coordination de l'équipe est remarquable, qu'il s'agisse d'installer rapidement les poteaux porteurs ou de manier marteaux et perceuses-visseuses en équilibre sur les échelles. Cette maîtrise tient à l'expérience accumulée au cours de la saison. En effet, l'équipe a construit plusieurs dizaines de ces structures au cours des semaines précédentes à longueur de journée. Fieryirie, manager de Shade explique les détails de ce travail :

> « La tâche elle-même est monotone. Nous construisons la même chose dans différentes tailles. C'est une structure de 12x12, ou de 12x24, ou de 24x24, ou de 24x36, mais c'est toujours la même chose encore et encore. C'est modulaire. Nous posons chaque mur au sol et les construisons là. Ensuite, nous érigeons chaque mur un par un en commençant par le milieu et en allant vers l'extérieur. Une fois que les murs sont en place, l'étape suivante consiste à fixer la toile d'ombrage pour qu'elle soit parfaitement tendue » (entretien, 2018)[133].

Alors que la tâche est monotone, c'est l'énergie collective et les plaisanteries partagées qui transforment ce travail en une expérience agréable et motivante : « C'est un processus très simple, et sans le plaisir que l'équipe amène, ce n'est pas un travail particulièrement intéressant une fois que vous êtes formé » (Fieryirie, entretien, 2018).

[133] Le processus complet m'a été expliqué en détail lors d'un entretien avec la manager de Shade, Fieryirie, mais pour des raisons de confidentialité liées à l'élaboration du travail du DPW, il sera ici résumé en quelques lignes. Le processus de construction des structures de Shade suit une séquence organisée en plusieurs étapes, allant du repérage initial du site par l'équipe de Shade Survey dirigée par Lodog et Special, aux trous dans le sol effectués par l'équipe de machinerie lourde HEaT, jusqu'à l'installation complète par l'équipe de Shade, incluant les poteaux et la mise en place de la toile d'ombrage, puis au ratissage et au nettoyage final avant de passer à la structure suivante. L'ensemble repose sur une coordination collective et une exécution protocolaire, permettant d'enchaîner rapidement les installations. Fieryirie évoque l'importance du travail d'équipe et de l'humour tout au long du processus : « Tout cela est vraiment amusant, et ce qui rend cela amusant, c'est l'effort de groupe, le travail d'équipe, les blagues qui se forment » (entretien, 2018). L'esprit d'équipe, l'humour et l'engagement des membres compensent l'aspect fastidieux et répétitif du travail et contribuent à faire de cette équipe un collectif à part entière au sein du DPW : « Sans ces plaisanteries, sans cette hilarité, ce serait un travail très difficile » (entretien, 2018).

Figure 3.8. Les travaux des deux équipes Spires et Shade au cours de Spire 4:20, 2016.
Photo : F. Muguet, 2016.

Il n'est pas anodin que les deux équipes (Spires et Shade) chargées de tâches très répétitives lors du *Build,* de surcroît effectuées sans ombre sous un soleil accablant, se trouvent au cœur de ce dispositif de travail « inversé » (Figure 3.8). Ceux qui d'ordinaire, œuvrent de manière isolée sont ici au cœur de l'attention collective. Leur participation exprime une transgression sans doute exutoire : l'occasion de construire « mal » et de plus sous le regard amusé et admiratif des autres. Comme le raconte Fieryirie :

> « Je me souviens de la première fois où je suis allée au 4:20 Spire, j'étais fascinée par l'équipe Shade. C'était et c'est toujours de la performance artistique ! C'était… c'était eux qui sortaient là, devant tout le monde, pour construire de l'ombre » (entretien, 2018).

L'Octogone constitue le troisième et dernier élément récurrent du dispositif. Il est composé de panneaux orange disposés en forme octogonale. Initialement utilisé pour un besoin fonctionnel, il a d'abord servi de camp de base et de repère initial de travail à l'équipe Survey (Chapitre 2). Il est réutilisé ici dans un cadre festif et transgressif (Figure 3.9). Dès son installation, certains membres du DPW, en particulier ceux du Ghetto, viennent immédiatement le recouvrir de graffitis, tout comme la structure d'ombre. Le graffiti est par ailleurs l'une des pratiques signatures du Ghetto.

Figure 3.9. L'Octogone est couvert de graffitis, 2016.
Photo : F. Muguet, 2016.

Entre l'Octogone et le *vehicle toss*, il y a un petit moment d'intervalle, marqué par une atmosphère de bêtises (*shenanigans*) où l'humour et la subversion dominent (Figure 3.10). Certains se poursuivent en se jetant de la peinture, d'autres improvisent des petits jeux absurdes. Le 4:20 prend alors des allures de fête déjantée et décontractée à la fois. Les participants, répartis autour du *spire* ou perchés sur le toit de leurs véhicules, observent le spectacle d'une accumulation d'éléments et d'interactions hétéroclites, tout en discutant et en buvant des bières. Les membres de l'équipe Bikes s'amusent à proposer l'une des pratiques signatures de leur identité collective : ils noircissent une dent au stylo noir indélébile Sharpie, donnant de loin l'illusion qu'elle est manquante. Ce geste exprime l'esthétique d'autodérision propre au DPW loin de l'embellissement et des paillettes des *burners*. Des moments surprenants se produisent parfois, comme en 2016 lorsqu'un membre du DPW, violoniste, s'est mis à jouer de son instrument au milieu de la fête. C'est aussi le moment où certains membres font leur show en parodiant un autre membre du DPW, en se déguisant à son image dans une visée de règlement de comptes. Cette pratique, identique à celle effectuée lors de l'Early Man, est toutefois de plus en plus rare (*supra*).

Figure 3.10. La fête autour du Spire 4:20, 2018.
Photo : F. Muguet, 2018.

L'un des moments les plus attendus du 4:20 Spire est sans aucun doute le *vehicle toss*, orchestré par le département Auto-Shop et HEaT (Figure 3.11). Un véhicule (une voiture, un van ou un SUV) est soulevé par un imposant chariot élévateur (*heister)*, puis projeté au sol avec fracas. Le véhicule est maintenu à une hauteur impressionnante pendant quelques minutes, augmentant l'excitation, l'adrénaline et l'attente avant l'inévitable chute. Ziggie, membre de l'Auto-Shop, décrit cette performance : « La première fois que nous avons jeté une voiture, c'était incroyable de la voir voler dans les airs puis s'écraser contre la structure » (entretien, 2018). Il poursuit en expliquant que lors de la première année où ils ont jeté une voiture, il était difficile d'évacuer tout le monde de la zone du crash. Cependant, l'année suivante, dès que le *heister* a été mis en marche, chacun s'est instinctivement écarté, sans qu'il ne soit nécessaire de donner des instructions explicites.

Figure 3.11. Le lancer de voiture (*vehicle toss)*.
Photo : F. Muguet, 2016.

De la même manière que les équipes Spires et Shade sont valorisées par leurs rôles dans le déroulé du dispositif en permettant la reconnaissance de la pénibilité et complexité de leur travail, Auto Shop et HEaT sont également mis en avant à travers ce rôle central et explosif du *vehicle toss*. Auto Shop est un département essentiel du DPW puisque presque tous les autres dépendent de véhicules et de leur entretien pour mener à bien leurs opérations. Il est parfois invisibilisé car il est à la marge de tous les autres et leurs opérations s'étendent sur une période beaucoup plus longue avec une installation pré et post saison au Ranch.

En 2017, l'équipe de HEaT, également à la marge du groupe central DPW, a creusé des fossés tout autour avec une machine spécifique, ce qui a ajouté un élément au spectaculaire au dispositif. Ce spectacle captivant se déroule sous les acclamations enthousiastes « *yeah !* » des membres du DPW, alors que quelques rares spectateurs *burners* regardent décontenancés la scène.

Le *vehicle toss* incarne parfaitement l'esthétique industrielle du DPW. Sa scénarisation exemplifie l'esprit subversif, l'humour ironique et surtout la créativité infatigable du DPW. En 2016, par exemple, le mot *scrappy* était graffé sur le véhicule. Ce terme décrit quelque chose ou quelqu'un qui est déterminé, tenace, et prêt à se battre bien qu'il soit usé ou mal en point, ce qui apporte un côté dérisoire et amusant à ce *vehicle toss*. En 2017, un SUV était décoré de graffiti et d'inscriptions graffées telles que « *Check yer Fluids* » et « *For Sale $0.00* ». « *Check yer Fluids* » fait référence au sens strict à la vérification de base des fluides d'un véhicule (huile moteur, liquide de frein, liquide de refroidissement, etc.) et également à un sens figuré soumis à diverses interprétations.

Une fois le véhicule au sol, les membres du DPW frappent la carrosserie avec des marteaux ou des barres de fer pour la démanteler et la casser (Figure 3.12). Bien que cette activité soit particulièrement dangereuse et violente, une vigilance collective, une *situation awareness* restent toujours présentes pour éviter les gros accidents. Par exemple, en 2016, j'ai pu voir une jeune femme, issue d'une équipe de travail généralement considérée comme plutôt tranquille, prendre une barre de métal pour défoncer une voiture. Le danger était évident, car la barre rebondissait parfois de manière imprévisible. Malgré cela, les personnes à proximité, y compris celles présentes sur le toit du véhicule, ont veillé à leur sécurité comme à la sienne, cherchant à minimiser les risques tout en participant activement à la destruction. La jeune femme semblait véritablement s'amuser et se défouler, peut-être dans l'intention, consciente ou non, de renverser l'image sociale plus sage que son poste lui assignait[134].

Cependant, en 2018, à l'identique d'autres pratiques, le *vehicle toss* a été interdit par la hiérarchie de Burning Man, en raison de préoccupations croissantes concernant la sécurité et la législation, ce qui explique que mes photos de 2018 ne le montrent pas.

[134] Ce renversement de perception sociale se manifeste tout particulièrement, il me semble, chez les femmes qui sont le plus souvent enkystées dans des rôles et stéréotypes de genre. Ainsi, j'ai pu remarquer une Ranger, fonction incarnant d'ordinaire la solennité et la sécurité qui s'était, lors du *Kickball Party*, transformée en une boule d'énergie, de violence et de force. Cela avait modifié radicalement ma perception d'elle, jusqu'alors plutôt cantonnée dans son rôle sécuritaire (Chapitre 6).

Figure 3.12. Certains membres armés d'outils, portant des casques de chantier, courent pour défoncer la voiture précipitée au sol.
Photo : John Curley, 2017.
Source : « Here It Comes », Curley, 25 août 2017, *Burning Man Journal*.
https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/here-it-comes/

Après la scène du 4:20, beaucoup de participants quittent les lieux, mais certains restent pour participer au *Sledge Hammer Contest*, un concours de lancer de marteaux (Figure 3.13). Certains membres s'y sont même préparés en amont, s'exerçant dans leurs temps morts pour affiner leur technique. Le jeu consiste à lancer un grand marteau le plus loin possible. Ce moment vient en clôture du dispositif ritualisé 4:20 et opère une transition vers « la normale » avec un défi ludique. L'ambiance est celle d'une compétition conviviale, portée par l'excitation collective des membres alcoolisés. Les spectateurs encouragent chaque tentative individuelle, majoritairement des hommes. Cette dimension de démonstration de force, à partir d'objets détournés de leur fonction utilitaire, se retrouve dans de nombreux jeux traditionnels. Je pense notamment au lancer de hache pratiqué par les Vikings, une pratique qui est encore très courante dans les bars en Islande : « Quand ils revenaient d'expédition, les Vikings faisaient la fête. Ils buvaient de l'hydromel, un alcool au miel, écoutaient de la poésie et jouaient à se lancer des défis » avec des jeux tels que « se battre à coups de sac de foin sur une poutre » ou encore des « lancers de hache ou de poisson » (Séroul & Guiller, 2023, p. 24).

Le marteau tout comme le cône (*supra*) sont des objets de travail emblématiques qui sont régulièrement détournés par la Gate ou le DPW dans des cadres liminaires : ritualisés ou de jeux. Le marteau est ici réutilisé comme un instrument de jeu. Ces outils, réinvestis différemment expriment à la fois un ethos de travailleurs, mais deviennent aussi des supports d'affirmations identitaires ou d'autodérision et de parodie possibles.

Figure 3.13. Le concours de lancer de marteaux (*Sledge Hammer Contest*) en fin de 4:20 Spire.
Photo : F. Muguet, 2018.

Le 4:20 Spire comme un espace de « violence maîtrisée »

Pour les membres du DPW, le 4:20 Spire est un exutoire collectif, un espace de créativité mais aussi le moyen de libérer des tensions accumulées au cours de la période de construction par une expression destructrice. C'est aussi une séquence particulièrement fédératrice : « C'est un moment où l'unité du groupe se manifeste pleinement » (Ziggie, entretien, 2018). Fieryirie témoigne également de cette dimension collective et fédératrice : « Ce que j'aime dans le 4:20 Spire, c'est que tout le monde s'y met pour faire de cet espace un lieu de chaos créatif. C'est devenu un événement où tous les départements se rencontrent et partagent un moment de folie » (entretien, 2018). Le 4:20 est aussi une source d'amusement comme en témoigne Howler, qui préfère généralement rester en retrait des moments de sociabilité : « Je ne suis pas une personne très sociale, mais le 4:20 Spire me fait tellement rire ! Ces humains ridicules, c'est bon de les voir se défouler ainsi » (entretien, 2021). Red Beard, un membre de l'équipe de plomberie, partage également son enthousiasme pour les amusements du moment : « Nous apportons le canon à eau au 4:20 Spire, ainsi qu'à d'autres événements. C'est tellement amusant ! » (entretien, 2018).

Ces propos montrent une forme de satisfaction liée à la transgression, voire à une forme de régression infantile : taper et casser des objets, s'arroser avec un gigantesque canon à eau, graffer librement ce que l'on veut, ou encore faire des blagues à autrui sans consentement préalable. Pour les membres du DPW, le 4:20 constitue ainsi un moment de désinhibition sociale, grâce à un contexte ritualisé et liminaire qui l'autorise. Au cours du 4:20 Spire, chaque membre du DPW contribue à l'énergie collective, soit individuellement, en allant casser la voiture ou en accrochant un objet particulier à la structure, soit à travers une action d'équipe

comme l'installation du *spire*. Les rôles d'acteurs et de spectateurs se recoupent dans une dynamique fluide : certains participent activement à la construction de la structure ou à la casse de la voiture, d'autres observent et encouragent. Le tout reste encadré par une attention mutuelle qui garantit une sécurité minimale et permet d'éviter les accidents graves.

Si le 4:20 Spire semble de prime abord se résumer à un déchaînement de violence brute, il exprime une réalité rituelle beaucoup plus complexe : une violence bien réelle mais non imposée et fédératrice du groupe. Certaines de ces dynamiques peuvent être expliquées par les analyses de l'anthropologue Corentin Charbonnier et son observation d'une « violence maîtrisée », accompagnée de « limites » sur son terrain de prédilection, le Hellfest. Dans son article « *Le Hellfest, un espace de violences ritualisées* », il s'appuie d'abord sur la définition de la violence donnée par l'Organisation mondiale de la santé, avant de s'en distinguer :

> « La violence est l'utilisation intentionnelle de la force physique, de menaces à l'encontre des autres ou de soi-même, contre un groupe ou une communauté, qui entraîne ou risque fortement d'entraîner un traumatisme, des dommages psychologiques, des problèmes de développement ou un décès » (Organisation mondiale de la santé [OMS], cité dans Charbonnier, 2018, §2).

Pour lui, la violence s'incarne dans la gestuelle de pratiques dansées *metal* individuelles et collectives à des moments précis. Il explique que « la violence dans les danses *metal* est une violence particulière, circonscrite dans le temps et l'espace. Expression d'émotions, elle est acceptée, choisie et renforce l'identité *metal* tout en favorisant l'intégration dans la communauté » (Charbonnier, 2018, §22). L'expression de la violence gestuelle au cours de ces danses constitue avant tout « une sorte de parenthèse dans le temps pendant laquelle se manifeste une manière originale d'être ensemble, entre soi et d'éprouver collectivement des émotions » (Charbonnier, 2018, §19). Ces danses *metal* sont néanmoins régies par des codifications et « la communauté pose des "limites". Elles sont l'occasion pour le *metal head* d'exprimer une violence maîtrisée » (Charbonnier, 2018, §16).

L'expression de la violence gestuelle dans le DPW et notamment au cours de ce dispositif du 4:20 Spire, présente des similitudes : elle n'est pas intentionnelle au sens de la définition de l'OMS, mais « circonscrite dans le temps et l'espace », elle renforce une identité communautaire et repose sur une vigilance collective. Le 4:20 Spire, tout comme les danses *metal* observées par Charbonnier, utilise la violence certes pour détruire et ressentir corporellement une montée d'adrénaline, mais aussi pour renforcer l'identité collective et partageant une expérience émotionnellement intense, transformant ce qui pourrait être perçu comme un acte purement destructeur et brut en une expérience collective fédératrice.

Dans ce cadre, les bousculades, petites bagarres et pitreries (*shenanigans*), bien qu'ils impliquent un certain degré de violence, ne sont pas initiés par une volonté de nuire à autrui. Ils sont plutôt vécus comme des jeux collectifs, des moments de catharsis où l'énergie pulsionnelle destructrice est canalisée au sein du dispositif ritualisé. La destruction finale du véhicule est une expression collective de force, de puissance et d'énergie qui, malgré des accidents possibles, manifeste « une manière originale d'être ensemble » (*ibid.*).

Enfin, malgré l'intensité de ces actes, une forme de vigilance collective, une *situation awareness*, héritage Cacophonist, est toujours présente à minima parmi les participants pour éviter les accidents vraiment graves. Les membres du DPW, au milieu de cet ensemble à première vue chaotique, se protègent les uns les autres, minimisant ainsi le risque de blessures.

Les interactions interpersonnelles certes transgressives et agressives sont exprimées dans le registre du jeu. Elles peuvent prendre la forme de mauvaises blagues, comme asperger quelqu'un de la tête aux pieds avec un pot de peinture acrylique liquide.

Si le 4:20 Spire n'a pas provoqué jusqu'alors d'accidents graves, grâce à cette forme minimale de vigilance collective, on sent qu'il pourrait quand même basculer dans cette zone d'ombre à certains moments. Les dangers potentiels sont inhérents à la situation, parce que les protocoles habituels de sécurité ne sont pas ici respectés. Ce risque était bien plus présent dans les premières années du DPW, autour de 2000. Cynthia, une membre vétéran, raconte qu'une de ses amies a été attachée à l'intérieur de la structure avec des zip-ties par d'autres membres du DPW pour lui faire une mauvaise blague : « une amie à moi s'est évanouie à cause des vapeurs de peinture alors qu'elle était attachée avec des zip-ties à l'intérieur de l'Octogone. Ils ont laissé tomber une voiture sur la structure sans vérifier si quelqu'un était encore à l'intérieur » (entretien, 2018*). Nelson se souvient en 2008 de la dangerosité des situations accompagnée d'une forme d'excitation collective : « Ma première année était en 2008 [..] ils ont laissé tomber une limousine Cadillac enflammée depuis une grue sur une caravane FEMA [Federal Emergency Management Agency] remplie de gaz blanc. Je me suis dit que c'était incroyable et que je voulais continuer à faire ça » (Nelson, post Facebook public*).

La situation peut aussi devenir dangereuse non pas en raison des éléments eux-mêmes mais surtout en raison de la présence d'intrus non avisés, lorsque la participation dépasse le cercle restreint des membres du DPW. Cynthia témoigne de cette dimension en 2014 : « Cette année-là, en 2014, le 4:20 Spire avait été déplacé du jeudi au vendredi, un jour après l'ouverture du site aux participants possédant des laissez-passer *early arrivals*, les *burners* » (entretien, 2016*). De nombreux *burners,* généralement appelés « participants » par les DPW, se sont joints au 4:20. Ils n'étaient pas conscients des dangers inhérents à ce dispositif et étaient dépourvus de *situation awareness* : « Ils n'avaient aucune idée de ce qui se passait autour d'eux, et cela a rendu la situation vraiment dangereuse » (entretien, 2016*).

Cette zone de prise de risque, à la limite du danger réel, bien que de plus en plus encadrée par les impératifs sécuritaires croissants de Burning Man Org, reste une réalité tangible. L'attrait pour cette expérience à risque n'est pas nécessairement conscientisé. Au 4:20 Spire, cette dimension se manifeste dans la manière dont les participants s'engagent dans des actions vécues le plus souvent comme un jeu collectif plutôt que comme une recherche consciente du danger. Les pratiques comme la casse du véhicule et les pitreries (*jackasseries, shenanigans*) en sont des expressions : les participants savent qu'il existe un risque, mais celui-ci n'est pas visé pour lui-même. C'est plutôt l'excitation, l'adrénaline liée à la prise de risque qui est recherchée. Cette adrénaline est ensuite réinjectée, de manière constructive, dans la définition de l'identité collective.

La recherche de ces « limites » rejoint ce que David Le Breton nomme l'« imaginaire d'une relation à la mort » (Le Breton, 2000, p. 14) : une manière de jouer avec sa propre vie pour, paradoxalement, s'en sentir plus maître. Cette logique ne se joue pas seulement à l'échelle individuelle. En effet, la participation d'équipes habituellement invisibilisées ou travaillant de manière isolée, révèle comment des actes démonstratifs et destructifs peuvent devenir un vecteur de reconnaissance communautaire. Par le biais d'un dispositif ritualisé collectif « à risque », l'expérience permet une confrontation de soi à soi, mais aussi de son petit groupe (département), au grand groupe (le DPW).

L'enterrement loupé du 4:20

L'évolution de Burning Man vers des normes de sécurité de plus en plus strictes, et la crainte potentielle des retombées néfastes qu'un accident pourrait provoquer, ont conduit à l'interdiction de plusieurs pratiques au sein du DPW[135]. Cette régulation institutionnelle se heurte cependant à l'ethos punk et revendicatif du DPW, véritable incorporat identitaire du groupe. Les membres continuent ainsi à explorer les marges et les failles de ces interdictions en réinventant de nouvelles pratiques, preuves de la persistance de leur culture. En 2018, malgré l'interdiction du jeté de voiture (*vehicle toss)*, le 4:20 se déroula habituellement, avec cependant peut-être plus d'intensité dans les *shenanigans*.

En 2024, la hiérarchie du DPW, le Council décida d'interdire totalement le 4:20 Spire, probablement sous l'influence de Burning Man Org de plus en plus soucieux de maîtriser son image, d'évacuer sa dimension punk et d'éviter tout accident grave. D'après des amis DPW français, David Jeanne et Fi, cette interdiction suscita deux grandes réactions contrastées. L'équipe des Spires organisa de manière créative un enterrement symbolique près de l'aéroport, loin de l'emplacement d'origine, avec un cercueil porté en procession, de la musique instrumentale et des derniers mots adressés au *spire* disparu. Cette mise en scène funéraire visait sans doute à contenir l'énergie collective dans un dispositif ritualisé et contrôlé. Mais un membre refusa de jouer le jeu, éclata une bombe de peinture au sol et déclencha une rébellion. Dans la foulée, une initiative rebelle (*renegade)* commença : le *spire* fut transporté dans un véhicule jusqu'à son emplacement originel (4:20 & Esplanade). Il fut érigé dans une version minimale, sans structure d'ombre ni Octogone, mais accessoirisé d'objets divers et surmonté d'un drapeau palestinien (Figure 3.14). Autour de cette structure, les habituelles pitreries (*shenanigans)* prirent place, dans une intensité décrite par mes informateurs comme « explosive ». L'échec de l'enterrement fut frappant : là où la mise en scène funéraire cherchait à contenir l'énergie pulsionnelle du collectif dans un dispositif ritualisé et fermé, le *renegade* affirma une logique complètement inverse de réinvention créative et de débordement collectif créatif.

Enfin, j'ai appris que des inscriptions en mémoire du « 4:20 Spire » ont été apposées dans le Temple de Burning Man. C'est peut-être là une ultime tentative de déplacer cette pratique contestataire et résistante vers l'espace de deuil officiel et collectif de Burning Man, qu'est le Temple (Chapitre 4).

[135] Dispositifs ritualisés interdits :
- Lancé de bouteilles en verre sur le site de TSA, concomitant avec l'arrivée générale du DPW au cours du *Build* - interdit depuis 2016 (Chapitre 2).
- Kickball Party : à la quasi-fin du *Strike* sur la *playa* - interdit depuis 2018 (Chapitre 6).
- 4:20 Spire : à la fin du *Build* - tentative d'interdiction en 2024 (Chapitre 3).

Figure 3.14. Photos de l'enterrement loupé du 4:20 Spire en 2024.
Sources : Facebook, 2024. Photos : auteurs inconnus.

La quantité de *MOOP* générée par le 4:20 Spire a parfois été invoquée au fil des années comme une raison pour son interdiction potentielle, tout comme la Kickball Party. Cela constitue en réalité un prétexte, car le nettoyage est toujours effectué a posteriori de manière radicale et perfectionniste. The Hun, blogueuse et membre du DPW, explique cette dynamique à propos d'une performance : le Trebuchet, dans un article publié sur le *Burning Man Journal* en 2015 :

> « C'est exact, *Ladies and germs*! Ce que vous voyez, c'est un camion rempli de membres du DPW, exprimant pleinement le véritable esprit du *Leaving No Trace* à Burning Man : d'abord foutre le bordel, ENSUITE nettoyer. Vous serez peut-être surpris de l'apprendre, mais au DPW nous adorons absolument les gros bordels bruyants. […] L'éducation est une excellente excuse pour foutre le bordel, et un piano en flammes produit un bordel parfait. Il n'a fallu que sept minutes à l'équipe pour nettoyer ça et restaurer la *playa* comme si rien ne s'était passé. Vous pensez pouvoir battre ce record ? Bonne chance » (The Hun, 2015, 29 septembre, traduit de l'anglais).

Le Trebuchet consistait à catapulter un vieux piano sur la *playa*[136]. La vidéo montre une équipe en charge de la récolte de *MOOP* qui arrive en urgence sur le lieu de l'écrasement du piano, seaux à la main, de manière théâtralisée[137].

L'esprit de destruction ludique et cathartique décrit par The Hun, exemplifie parfaitement la dynamique psycho-sociale inhérente au DPW : création, destruction, effacement de l'expérience, tout en démontrant sa capacité à assumer, prendre ses responsabilités et nettoyer les dégâts ou les micros-déchets provoqués par leurs propres expériences.

[136] Malheureusement, je n'ai pas pu assister au réputé mémorable Trebuchet de 2015, car mon premier DPW était en 2016.
[137] Vidéo du Trebuchet, 2015 : https://www.youtube.com/watch?v=OT_F85q2Cr0.

III. *Introdus*, un écho de l'ancienne Opening Night ?

Le samedi, quelques heures avant l'ouverture officielle des portes de Burning Man à minuit, l'équipe des Special Projects installe l'œuvre-panneau d'entrée de Burning Man, peu après l'intersection entre la route goudronnée et la *playa*. Ce panneau est réalisé chaque année par un artiste différent, en accord avec le thème annuel de l'événement. J'ai eu la chance de pouvoir travailler ce jour-là avec les Special Projects durant la période 2016-2018. Cette tâche avant tout technique représente un certain honneur pour les membres de cette équipe, toujours assignée à des tâches « spéciales » et non répétitives.

Figure 3.15. Les Special Projects installent le panneau d'entrée indiquant le thème annuel de Burning Man, 2016. Photo : F. Muguet, 2016.

Pendant que d'autres membres des Special Projects finalisaient l'installation du panneau, nous nous sommes amusés à demander des bières fraîches ou d'autres boissons aux *burners* arrivants, qui à ce stade disposaient de passes d'entrée anticipée (*early arrivals*). Ce jour-là, nous n'avons absolument rien reçu. Les *burners* entrants nous regardaient, interloqués, gardant leurs fenêtres de voiture bien closes pour empêcher la poussière de s'y infiltrer et conserver leur air climatisé bien frais. L'expérience fut globalement assez gênante et très frustrante. Cette pratique a été nommée *Introdus* par un de mes collègues. C'est un terme construit en opposition à Collexodus, qui désigne le moment où juste après Burning Man, les membres du DPW collectent toutes les donations des *burners* (Chapitre 6). Toutefois, l'*Introdus* est ici confrontationnel et imposé alors que le Collexodus se situe dans l'attente de ce que les *burners* veulent bien laisser. Je ne sais pas si le terme *Introdus* a été inventé spontanément par mon collègue comme une blague ou s'il est parfois réellement utilisé par les membres du DPW, mais il constitue une réminiscence d'une pratique autrefois réalisée. J'ai appris son existence bien plus tard grâce à l'article de John Curley, publié dans le *Burning Man Journal* et intitulé « Opening Night Gets a Makeover », qui décrit cette tradition :

> « Lors de la nuit d'ouverture, il y a longtemps, les DPW et d'autres membres du staff venaient s'asseoir sur les gradins, utilisaient des mégaphones pour lancer des insultes aux nouveaux arrivants, demander des dons d'alcool et souffler du *dust*, de la poussière avec des souffleurs à feuilles sur les voitures propres et brillantes. C'était une bonne dose de *jackassery*, mais ça devenait vite lassant » (Curley, 2018, 20 août).

L'Opening Night consistait à interagir de manière subversive avec les *burners* arrivants, dans une forme de bizutage plus ou moins léger, articulant humiliation et amusement afin de marquer leur arrivée dans l'univers singulier de Burning Man. C'était une manière de mal accueillir les *burners* tout en les accueillant malgré tout. Cela reflète certaines dynamiques du bizutage notamment scolaire tel qu'analysé par Michael Houseman (2012). En effet, les situations de bizutage créent des structures relationnelles binaires : dominants et dominés. Elles permettent de manifester, dans un cadre spécifique, même ultra temporaire, la toute-puissance des dominants. Michael Houseman explique l'impact du bizutage sur une situation relationnelle : « À travers une série de démonstrations d'une supériorité de statut à la fois violentes et factices, le bizutage scolaire établit une série de relations hiérarchiques […] En d'autres termes, le bizutage donne naissance à une nouvelle totalité relationnelle […] » (Houseman, 2012, p. 152). Du côté des bizuts, donc des sujets du bizutage, ces dynamiques engendrent des émotions plurielles et complexes, oscillant entre le jeu et une souffrance réelle. En effet, « en termes d'expérience, la violence du bizutage, quoique d'un caractère en apparence "ludique", n'en est pas moins indéniablement réelle » (Houseman, 2012, p. 146). Ils vont cependant, par un phénomène psychologique d'identification à l'agresseur, faire semblant de consentir au bizutage, en relevant ainsi le défi. Les bizuts passent alors à un statut plus confortable psychologiquement à accepter : celui de complice et non de victime.

Du côté des bizuteurs : « les bizuteurs occupent, par rapport aux bizuts, une position similaire à celle occupée par le personnel de l'école par rapport à eux-mêmes » (Houseman, 2012, p. 147). Plus encore :

> « C'est ainsi les étudiants qui sont à la fois les plus avancés dans leur apprentissage et qui ont acquis la connaissance personnelle la plus profonde de la souffrance que les classes préparatoires peuvent susciter, qui ont la charge de communiquer quelque chose de ce savoir aux nouveaux entrants, qui, à leur tour, en communiquent quelque chose aux gens extérieurs » (Houseman, 2012, p. 152).

Autrement dit, les bizuteurs font endurer quelque chose de l'ordre de l'endurance et de la souffrance qu'ils estiment avoir eux-mêmes vécues, et se sentent ainsi légitimes de la reproduire à leur tour. Ces outils de lecture peuvent nous aider à comprendre pourquoi s'exprime une forme d'hostilité de la part des DPW envers les *burners* à leur arrivée. Exprimée autrefois sous forme de bizutage concret, avec insultes et salissage volontaire de leurs voitures flambant neuves, elle se traduisait par : « Vis un peu de ce que j'ai vécu avant que tu arrives ».

Il existe également une forme de renversement du pouvoir : les DPW dépendent in fine de la venue des *burners* pour le maintien de leur communauté, tout comme les *burners* ont besoin des travailleurs pour installer chaque année leur lieu favori sur terre, sans toutefois toujours mesurer à quel point cela repose sur le DPW. En les insultant, le DPW réaffirmait sa domination symbolique ainsi que son « appropriation identitaire » et « existentielle » de l'espace (Ripoll & Veschambre, 2005, p. 5, et Chapitre 2). Actuellement, ces dynamiques de bizutage, désormais appartenant au passé, révèlent en creux des dynamiques psycho-sociales

qui persistent encore sous d'autres formes aujourd'hui, telles que l'*Introdus* improvisé avec mon collègue. La monstration ostensible de l'épreuve des conditions de vie rudes sur la *playa*, déjà endurées par le DPW, ainsi que la réaffirmation d'un rôle dominant et d'une appropriation spatiale première, restent des expressions fortes.

Ce qui se rapproche aujourd'hui le plus des dynamiques de l'ancienne Opening Night, ce sont les relations confrontationnelles entre DPW et *burners* lors de la DPW Parade au cours de la semaine de Burning Man. Elles sont toutefois davantage mises en scène sur un plan symbolique. En effet, les insultes et les injonctions à offrir des bières cohabitent dans une logique d'interaction provocatrice, entre la dérision et la revendication identitaire (Chapitre 5). On bascule ainsi d'un ancien bizutage direct et confrontationnel (Opening Night) à une mise en scène carnavalesque de la confrontation (DPW Parade). Ces dispositifs rejouent, chacun à leur manière, le rapport antagoniste entre DPW et *burners* à travers une forme de ritualisation ludique de l'hostilité.

Ainsi, *Introdus* apparaît comme un écho lointain des anciennes pratiques du DPW et ne joue plus le rôle de rite d'initiation rempli par l'Opening Night d'antan. Actuellement, le parcours d'arrivée des *burners* reste néanmoins ponctué d'étapes obligatoires qui, si elles ne relèvent plus du bizutage, peuvent être comprises comme une forme de rite de passage tripartite (Van Gennep, 1909) : l'attente interminable sur la *gate road* (séparation), le passage à la *gate* avec la fouille du véhicule (marge), puis l'accueil chaleureux des Greeters avec l'effectuation des *dust angels* (agrégation) (Chapitre 4).

IV. Bologna Hole Blitz. Amener les vélos communautaires du Ranch à la *playa*

Le Bologna Hole Blitz est la dernière activité ritualisée du DPW avant l'entrée dans la semaine de Burning Man. Après l'explosivité du 4:20 Spire, cette activité s'effectue sur un mode bon enfant et jovial. L'opération est menée par le département des Yellow Bikes et tous les membres du DPW y sont invités. Elle consiste à déplacer à vélo les 1000 Yellow Bikes du Ranch à la *playa* sur environ 19 km (12 *miles*). Ces vélos seront mis ensuite à disposition des *burners* qui n'ont pas de moyen de se déplacer[138]. Ils sont appelés *yellow bikes* (vélos jaunes) alors qu'ils sont verts, ce qui relève d'une blague propre au département. Il est interdit de prendre ces vélos exclusivement pour soi pendant Burning Man ou de les ramener chez soi après l'événement. Les vélos doivent être déposés dans des endroits visibles pour que chaque *burner* puisse en disposer à sa guise. Cette activité, qui se déroule le dimanche, jour d'ouverture officielle des portes de Burning Man, sur trois ou quatre heures, est très attendue par les membres du DPW. Les origines de cette tradition, le déroulé du dispositif et son importance seront décrites ci-dessous.

[138] Les seuls véhicules autorisés à circuler à Burning Man sont les *art cars* et ceux du personnel ou autorités sur présentation d'une vignette.

Figure 3.16. Bologna Hole Blitz : Trajet du Ranch à la *playa*.
Photos : F. Muguet, 2016.

Figure 3.17. Le Bologna Hole Blitz arrive sur la *playa*, 2016.
L'iconique veste d'Argle Bargle: « Too weird to Live, Too Rare to Die ». Photo : F. Muguet, 2016.

Le Bologna Hole Blitz trouve ses origines dans une initiative prise par l'équipe Bikes, dirigée historiquement par le Black Label Bike Club (BLBC). Ce club de *freak bikes* a été fondé en 1992 sous le nom de Hard Times Bike Club à Minneapolis, au Minnesota, et est considéré comme le premier *outlaw bike club* du pays. Ce club est étroitement lié avec la Cacophony Society à la naissance du DPW (Chapitre 1)[139].

Le BLBC s'inspire des pratiques victoriennes, notamment de l'utilisation de *tall bikes* (vélos hauts), surnommés *lamplighters*, qui servaient à allumer les lampadaires de rue. Le club est connu aussi pour avoir popularisé le *tall bike jousting* (joute sur vélo haut). Il a largement contribué à l'essor de la culture des *tall bikes*. Le BLBC a depuis étendu son influence dans plusieurs villes des États-Unis et à l'étranger, y compris à New York, Reno, Austin, Oakland, Stockholm, Malmö, La Nouvelle-Orléans. Il existe même une branche nomade connu sous le nom de « Nowhere » (Wikipédia, Black Label Bike Club)[140].

Betty, un membre de longue date du DPW et manager des Bikes en 2016-2018, explique cette initiative :

> « Une fois, une grande partie du stock de *yellow bikes* était rassemblée au Ranch, et lorsqu'il a fallu décider comment les transporter jusqu'à la *playa*, l'ancienne équipe Bikes, dirigée par Black Label, a décidé qu'au lieu de les charger sur un véhicule et de les conduire sur le site, il serait plus amusant de les conduire à vélo jusqu'au site. Ainsi a commencé la tradition de la randonnée de 12 miles du DPW, du Ranch jusqu'à Burning Man, le jour où les portes s'ouvrent au public » (Betty, entretien, 2021).

La randonnée de 12 miles (19,3 km) depuis le Ranch jusqu'à Black Rock City est réservée aux DPW. Le déroulement général était le même sur la période 2016-2018. Mes notes de terrain de 2016 détaillent le déroulé de l'activité :

> « Je suis allée *in extremis* au camp des *yellow bikes* où deux bus attendaient. J'ai tout juste réussi à attraper l'un des bus après le départ du premier. La manager de Bikes, Bally Hoop Betty, qui ne me connaissait pas, m'a demandé mon ID : mon *DPW laminate* avant de monter dans le bus. En 2016, nous sommes partis à 14 h 30 du Ranch et sommes revenus à 19 h à Black Rock City. Pour sortir de la ville et aller jusqu'au Ranch, nous sommes passés en bus devant des files d'attente interminables de *burners*. Nous sommes passés par le Point 1 (un accès staff) et avons vu la longue file d'attente pour entrer sur le site. C'était vraiment incroyable de passer devant cette énorme file. Nous sommes restés dans le bus jusqu'au Ranch. Ils jouaient au jeu appelé « téléphone », où l'on commence par une phrase qui ensuite circule de personne en personne pour se terminer par quelque chose de complètement différent selon la façon dont les gens l'entendent. C'était agréable de sortir de la *playa*.
>
> Arrivés au Ranch, nous avons récupéré nos vélos et réparé ceux qui étaient défectueux. Le Sign Shop, l'atelier de la signalétique, travaille au Ranch, et c'est aussi l'endroit où sont stockés tous les conteneurs de Burning Man. L'énergie positive et l'excitation parmi les membres du groupe étaient palpables ; tous étaient prêts à se lancer dans la

[139] Le Black Label Bike Club/ Hard Times Bike Club a joué un rôle décisif en reliant la Cacophony Society à Burning Man et a façonné la culture DPW. Sous l'impulsion de Chicken John et de figures comme Jericho, avec un autre club de *freak bikes,* Cyclecide. Ces clubs ont introduit une influence punk à Burning Man que Larry Harvey cherchera ensuite à étouffer.

[140] https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Label_Bike_Club.

randonnée. La chaleur se faisait déjà sentir, rendant l'atmosphère encore plus intense. Bally Hoop Betty a donné les dernières instructions : rouler lentement, rester sur la droite, et en cas d'accident, déplacer le vélo pour éviter les collisions.

La randonnée, d'une durée de trois à quatre heures, a été ponctuée de deux arrêts principaux. Les arrêts se situent juste après deux collines qui peuvent représenter un certain défi physique. Nous étions accompagnés d'un camion Fluffer, d'un camion de réparation de vélos et de véhicules guides.

Le premier arrêt, appelé *fluffer stop*, nous a permis de nous rafraîchir avec de l'eau, tandis que le second a pris une tournure beaucoup plus festive, incluant des jeux et des moments de détente avec des margaritas. Un concours de lancer de cadres de vélo (*frame toss*) a été organisé[141]. Le canon à eau du département DPW Plumbing était présent.

Il y a eu parfois quelques petits accidents lors de chutes comme des doigts ou des dents cassés, surtout après le second arrêt où sont distribuées des margaritas.

À notre retour sur la *playa*, nous sommes passés par l'accès réservé au personnel. C'était un privilège de pouvoir rentrer à vélo sur la *playa*, le même jour que les milliers de *burners* bloqués dans l'interminable file d'attente de la *gate road*. En 2016, je suivais le camion des Fluffers qui fermait le convoi. Ses portes étaient ouvertes et il diffusait de la musique, et je dansais sur mon vélo avec une femme Fluffer, qui se trouvait à l'arrière. L'énergie était très positive. Après avoir rattrapé le groupe principal des cyclistes du DPW, je suis arrivée au Center Camp, lieu où nous devions déposer les vélos.

Au lieu de déposer les vélos à l'extérieur du Center Camp, ils ont été amenés à l'intérieur même du Center Camp, sur les moquettes fraîchement installées, pour faire une blague. Une anecdote intéressante s'est alors déroulée ; le Center Camp est un lieu de détente généralement investi par les *burners*. La blague n'a donc pas du tout amusé les équipes du Center Camp. Nous avons été rapidement obligés de sortir les vélos de l'enceinte du Center Camp pour les disposer sur les emplacements prévus à cet effet, les porte vélos (*bike racks)*. Cette action, qui se voulait humoristique et subversive, n'a pas été bien comprise par les autres départements de Burning Man, souvent plus attachés aux règles internes et aux conventions. Les équipes du Center Camp étaient scandalisées et ont exprimé leur mécontentement : « *DPW does that kind of shit…* » J'ai alors tenté d'expliquer qu'il ne s'agissait que d'un malentendu et que nous allions déplacer les vélos à l'extérieur. Pourtant, une femme, visiblement sceptique, a insisté pour voir mon *laminate* du DPW, ne croyant pas que j'en faisais partie. »

Cette anecdote, qui consistait à livrer ou plutôt à offrir les *Yellow bikes* sur le ton d'une mauvaise blague au cœur du Center Camp, est transgressive puisque cet espace est habituellement interdit aux vélos. Jessica témoigne de ce moment :

---

[141] Le *frame toss* est un clin d'œil à la compétition de lancer de marteaux qui a eu lieu lors du 4:20 Spire, quatre jours auparavant, incarnant toujours le détournement d'un objet fonctionnel, ici emblématique du département Bikes lui-même, vers sa réutilisation dans un cadre ritualisé ou de jeu.

Pour Jessica*, membre des Bikes :

> « Le lancer de cadres était amusant : tous les jeux et le fait d'être un peu idiots étaient géniaux. Mais, après avoir travaillé ici, pouvoir enfin faire du vélo, c'était l'une des premières choses où je me suis dit : "C'est pour ça que je suis ici. C'est amusant. Nous faisons du vélo, nous sommes ensemble et nous nous amusons" » (entretien, 2016*).

> « Je suis rentrée directement dans le Center Camp sur un *tall bike*, ce qui était amusant pour moi puisque je n'étais jamais allée au Center Camp auparavant. Mais l'accueil n'a pas été des plus chaleureux : "Pourquoi vous êtes là !" m'a lancé un membre du staff, visiblement outré. C'est juste que DPW aime bien être foufou et s'amuser aussi, je pense » (entretien, 2016*).

Cette action trouble la logique habituelle du don en devenant un don subversif, qui perturbe les attentes de réciprocité et de contre-don. Cela exemplifie la rivalité symbolique qui oppose le DPW aux autres départements de Burning Man, notamment Center Camp et ses sous-groupes. L'action a ravivé la réputation provocatrice du DPW : « *DPW does that kind of shit* » et a révélé que certains espaces, comme le Center Camp, sont considérés comme des domaines réservés et ils sont appropriés symboliquement par des groupes précis. Ils sont investis d'une charge émotionnelle et identitaire, à la fois par les *burners* qui les occupent et par les départements officiels de Burning Man composés d'employés et de bénévoles qui s'en revendiquent les gardiens. Ce type de confrontation montre combien les membres du DPW, avec leurs actions subversives et leur *comical aggression* (Chapitre 1), sont souvent incompris par une communauté plus large qui tend à se prendre plus au sérieux.

Cette anecdote met aussi en évidence la force des interdits qui structurent l'espace de Burning Man et concernent tous les lieux centraux comme le Man, le Temple ou le Center Camp, chacun ayant ses usagers et ses gardiens. À l'image d'un temple bouddhiste où pénétrer sans se déchausser est perçu comme une transgression, entrer au Center Camp avec les *yellow bikes* constituait une infraction implicite. Ce fait met en lumière les tensions autour de la gestion des espaces symboliques au sein de Burning Man, où chaque groupe cherche à défendre et à légitimer son territoire, bien que temporaire. La transgression a suscité une réaction immédiate des « gardiens » : « Pourquoi vous êtes là ? », rappelant que les frontières invisibles entre espaces symboliques sont essentielles au maintien de la cohésion collective et des identités communautaires.

Enfin, cette randonnée, au-delà de sa fonction logistique de déplacement des vélos, constitue une forme de pèlerinage annuel du Ranch à la *playa*, une manière de réintégrer la ville en y apportant quelque chose à offrir aux *burners* et, plus largement, de manière symbolique, à son fonctionnement d'ensemble. Les propos de Jessica témoignent de cette logique : « J'ai trouvé que le Bologna Hole Blitz était génial parce que... Vous amenez les vélos… C'est comme une mini cérémonie pour introduire les vélos dans la ville. Nous les testons aussi pendant la randonnée » (entretien, 2016*).

Originalité des vélos

Le Bologna Hole Blitz est aussi l'occasion de mettre en avant l'originalité et la créativité du département Bikes, notamment à travers les vélos uniques customisés qu'il met à disposition des *burners*. Jessica partage des détails intéressants sur ces vélos particuliers :

> « Nous avions aussi un double vélo jaune, ainsi qu'un *tall yellow bike* que nous avons mis en circulation. Je ne pense pas que nous l'ayons retrouvé. Je crois que quelqu'un l'a pris avec lui. Nous ne l'avons jamais récupéré lors de "*Repo*". [La repossession des *yellow bikes* volés par les *burners*] Nous avions également un *fixi* et un *swing bike* jaune. Peu de gens savent comment monter ce dernier. Un *swing bike*, c'est un vélo dont le

cadre n'est pas coupé en deux, mais qui peut pivoter au milieu, de sorte que vous pouvez avoir vos mains près de vos pieds. Parallèles. C'est un vélo à pignon fixe. Ils avaient un vélo jaune à pignon fixe, alors que les autres n'ont que des freins à rétropédalage. Pas de vitesses » (entretien, 2016*).

Jessica* souligne que malgré leur caractère unique, ces vélos étaient souvent « empruntés » de manière permanente par certains participants, comme en a témoigné la disparition du *tall yellow bike* qui n'a jamais été récupéré dans le cadre du *Repo*. Ce processus consiste à reprendre possession (Re-Po) de tous les *yellow bikes* cadenacés, cachés, déguisés, démantelés par les *burners,* pendant et à la fin de la semaine de Burning Man[142]. À cet égard, le département Bikes a détourné l'expression générale du DPW « *Just killin' time until Resto* » en « *Just killin' time until Repo* ». Il s'agit d'une manière de parodier une expression déjà parodique, dont la blague consiste à dire que les membres du DPW ne font que tuer le temps en attendant la phase de *Playa Restoration*, appelée *Resto* (Chapitre 6). De manière analogue, les membres de Bikes ne feraient que tuer le temps en attendant Burning Man pour reprendre possession des vélos communautaires volés par les *burners*.

Figure 3.18. Autocollant réalisé par l'équipe des Yellow Bikes : « Killin' time 'til Repo », 2016.

Une halte à risque en 2018

Lors de l'arrivée du Bologna Hole Blitz en 2018 sur la *playa,* entre l'entrée de la *playa* et le Center Camp, les membres du DPW ont fait une halte devant l'œuvre qui avait été récemment installée par Dustin Weatherford, intitulée *Night at the Climb In*. L'installation consistait en sept voitures mises à la casse empilées, surmontées d'une petite caravane. Le tout formait une tour brochette d'environ quinze mètres, équipée de lance-flammes au sommet. Cette œuvre reprenant des codes esthétiques industriels, avait un style très attractif esthétiquement pour les DPW. Certains membres du DPW ont même tenté l'escalade de cette structure en portant des *yellow bikes* (Figure 3.19).

[142] « Le *repo*, c'était simplement aller faire le tour des camps et vérifier. Beaucoup de camps volaient des vélos et les décoraient. Ils allaient très loin. Je trouvais ça absurde. Je me disais : « Quoi ?? » Je pensais que c'était une question de communauté, et vous prenez ces vélos ! Ils les repeignaient, mettaient du scotch, des autocollants, des lumières, de la fourrure. Tout ce qu'ils pouvaient pour les déguiser, et parfois ils en avaient jusqu'à dix. Nous, on allait simplement les reprendre, ou on coupait les cadenas parce que ces vélos n'étaient pas censés être attachés non plus. Globalement, le *repo* après l'événement était vraiment amusant : juste se balader en camion, puis tomber sur d'énormes piles de vélos » (Betty, entretien, 2021).

Comme beaucoup des sculptures interactives de Burning Man, la tour ne comportait ni harnais de sécurité ni garde-corps, laissant chacun grimper librement. Dans la continuité de ce que j'ai pu expliquer précédemment avec *Passions du risque* de Le Breton, l'absence ici de barrières ou de cordes permet de vivre plus intensément le moment en côtoyant le risque, mettant en pratique l'idée selon laquelle « la mort sollicitée symboliquement, à la manière d'un oracle, peut dire la légitimité d'exister et nourrir le goût de vivre d'un second souffle » (Le Breton, 2000, p. 13). On pourrait dire, pour résumer, que ces situations où l'on peut « presque mourir » permettent de sentir « encore plus » vivre.

L'installation a ensuite été interdite d'accès après qu'un *burner* en est tombé le mercredi, se blessant extrêmement gravement avant d'être évacué en urgence. Jusqu'à ce moment-là, la tour de Weatherford était l'une des attractions les plus populaires de Burning Man, avec des centaines de participants qui escaladaient les voitures empilées pour atteindre le sommet[143].

Il est important de noter que l'organisation de Burning Man se décharge de toute responsabilité en cas de décès d'un participant, stipulant sur le dos du billet que la participation à l'événement se fait à ses propres risques, incluant explicitement la mort (Chapitre 1). Cela renforce l'idée que dans cet environnement, le danger fait partie intégrante de l'expérience, et que les participants, en acceptant ces conditions, recherchent cette intensité existentielle que décrit Le Breton.

Figure 3.19. Le Bologna Hole Blitz, à son arrivée sur la *playa*, fait une halte à *Night at the Climb in,* œuvre de Dustin Weatherford.
Photo : F. Muguet, 2018.

[143] https://eu.rgj.com/story/life/arts/burning-man/2018/08/29/burning-man-art-installation-closed-after-someone-fell-off/1133499002/.

Conclusion

Cette dernière phase de la période de construction est extrêmement chargée en dispositifs ritualisés dont j'ai exposé les trois majeurs : Early Man, 4:20 Spire et Bologna Hole Blitz. Ils réaffirment chacun à leur manière l'identité du collectif ainsi que son rapport à la *playa* et aux *burners* : un rapport d'appropriation envers la *playa* et d'hostilité envers les *burners*, dont l'arrivée massive est imminente. Ces dispositifs respectent une forme codifiée, inscrite dans la mémoire collective, et structurent le calendrier du DPW. Ils sont incontournables.

Early Man est une célébration que l'on peut lire comme une mise en abyme rituelle et transgressive du rituel majeur de la semaine de Burning Man, à savoir le brûlage du Man. Contrairement à la neutralité excessive exigée de la figure du Man, les œuvres sont ici laissées libres à toutes les formes de créativité et de parodie possibles. Early Man est aussi l'occasion d'ouvrir la ville à plusieurs milliers de *burners* autorisés à venir pour la semaine dédiée à la construction *in situ* des œuvres artistiques et des *Theme Camps*.

Le 4:20 Spire, porté par une énergie explosive, violente et exutoire, avec l'installation volontairement chaotique et bancale du *spire* et de la structure d'ombre, suivie de la casse de voiture, constitue quant à lui une inversion rituelle du travail même du DPW. Ce dispositif trouve un miroir dans la Kickball Party qui, au cours du *Strike*, rejoue sur un mode explosif et violent ce même exutoire. Ces deux dispositifs encadrent rituellement la semaine de Burning Man à des moments charnières : juste avant l'arrivée massive des *burners* pour le 4:20 Spire et juste après le départ complet de tous les *burners* pour la Kickball Party.

L'intensité rituelle croît d'Early Man à 4:20, puis s'apaise avec la randonnée à vélo du Bologna Hole Blitz, dans une tonalité plus festive et légère. Elle consiste à déplacer des centaines de vélos communautaires appelés *yellow bikes*, du Ranch vers la *playa*, sous la forme d'un don à la fois ambivalent et subversif. À partir de là, la semaine de Burning Man et sa folie peuvent commencer, avant que la dynamique rituelle explosive du DPW ne reprenne de plus belle au cours de la semaine avec le Thunderdome et la DPW Parade (Chapitre 5).

CHAPITRE 4 - LA RITUALITÉ *BURNER*

Ce chapitre constitue un contrepoint à l'identité, à l'ethos et à la ritualité propres au DPW. Il peut être lu indépendamment des autres, car il explore un versant spécifique de la culture *burner* : celui d'une recherche intérieure et sensorielle, héritée en partie du Desert Siteworks (Chapitre 1). Là où les dispositifs du DPW expriment une identité de groupe forte et puissante, les dispositifs *burners* présentés ici relèvent d'expressions individuelles inscrites dans un cadre communautaire.

J'ai choisi de présenter quatre dispositifs plus ou moins ritualisés, non pour leur exhaustivité, mais parce qu'ils sont représentatifs des types d'expériences rencontrées à Burning Man. Deux d'entre eux sont des rituels incontournables et constitutifs de l'identité de Burning Man : le rituel d'entrée et le Temple. Tous deux encadrent temporellement l'événement. Le premier, de nature initiatique, marque la traversée du seuil d'entrée et ouvre un espace de disponibilité psychique et émotionnelle « autre ». Le second, le Temple, clôture la semaine tout en inaugurant symboliquement un nouveau cycle. Il est ici analysé par le prisme d'un parcours type *burner*, comme une expérience à la fois esthétique, émotionnelle et réflexive, où l'exposition publique du deuil et la rencontre avec l'image jouent un rôle important. Le but *in fine* est de redéfinir les liens entre vivants et morts, par le brûlage du Temple dans toute sa dimension cathartique.

Les deux autres dispositifs étudiés ne sont pas des passages obligés du parcours *burner*, mais ils exemplifient d'autres formes d'expériences possibles. L'atelier collectif d'*Emotional Freedom Technique* (EFT) montre une pratique de développement personnel guidée où la parole performative et l'engagement du corps sont sollicités dans une finalité thérapeutique. Le *Visionary Art*, quant à lui, instaure une forme de dialogue intérieur par la réflexivité qu'il suscite chez celui qui regarde, entre la réception de l'œuvre créée par l'artiste et la réminiscence de sa propre expérience phénoménologique, induite par l'usage d'enthéogènes.

Dans l'ensemble, ces quatre dispositifs partagent un même principe : la primauté de l'expérience individuelle, rendue possible par le cadre collectif et les résonances émotionnelles interindividuelles que le dispositif suscite, notamment pour les trois derniers dispositifs. Ensemble, ils rendent compte de la texture d'une ritualité propre aux *burners*, où la transformation de soi se joue dans une expérience phénoménologique intense qui permet sous différentes modalités d'explorer le thème de la quête d'un soi plus authentique ou d'un soi plus libre.

I. Le rituel d'entrée

Contrairement aux membres du DPW, dont l'appropriation territoriale progressive est décrite dans les chapitres précédents, la majorité des *burners* ne passent qu'une semaine sur la *playa*. Cette durée plus courte intensifie l'expérience et la rapproche d'un parcours de pèlerin[144]. En effet, l'expérience de Burning Man, sans être à proprement parler de l'ordre du religieux,

[144] D'autres festivals, également non religieux, au sens strict, peuvent également être comparés à des formes de pèlerinage. C'est notamment ce que propose Corentin Charbonnier dans son analyse du festival de métal Hellfest. Il explique que « si le Hellfest n'est pas en soi un événement religieux, il en présente néanmoins des caractéristiques et s'apparente à une forme de partage religieux qu'est le pèlerinage » (Charbonnier, 2015, p. 58).

s'inscrit dans un processus où le déplacement spatial vers un lieu unique, la rupture radicale avec le quotidien[145], l'épreuve physique en raison d'une confrontation avec un environnement rude, et la transformation de soi jouent un rôle central. Et à l'image de tout pèlerinage, le trajet aller est marqué par un cheminement progressif, jalonné d'étapes et de seuils à franchir (Azria & Hervieu-Léger, 2010[146] ; Frégosi, 2011). Ce voyage qui est reconduit annuellement par des dizaines de milliers de participants participe en partie, à la construction de l'identité *burner*. Pour Lee Gilmore, Burning Man est incontestablement un pèlerinage. Comme elle l'explique :

> « Les opportunités de transformation personnelle ou sociale sont souvent citées parmi les caractéristiques essentielles des pèlerinages, et sous cet aspect, Burning Man ne déçoit pas. Dans ce voyage collectif vers une contrée lointaine, bien au-delà du champ d'expérience ordinaire de la plupart des participants, beaucoup vivent des transformations de perspective et d'identité qui marquent profondément et durablement leur existence. Que la transformation soit ou non l'intention consciente poussant les participants à entreprendre le pèlerinage vers Burning Man, nombreux sont ceux qui en ressortent avec des changements réels et profonds dans leur vie. » (Gilmore, 2010, p. 103, traduit de l'anglais).

En amont de l'événement, les *burners* se préparent mentalement et matériellement à affronter un environnement perçu comme hostile et isolé[147]. Cette appréhension se traduit le plus souvent par une préparation excessive pour être certain de ne manquer de rien. De nombreux achats de nourriture, d'eau et d'équipements en tout genre dans les hypermarchés de Reno, traduisent cette angoisse du manque et cette habitude de surconsommation typiquement américaine (cf. Muguet, 2014). Même à Gerlach, le dernier village avant l'entrée dans le désert, les participants effectuent des derniers achats, s'offrant une dernière bière fraîche ou un ultime taco chaud, malgré des voitures déjà remplies de courses. Jusqu'en 2016, les *burners* envoyaient leurs derniers messages et mails depuis Gerlach avant d'entrer sur la *playa*, se préparant mentalement à une semaine de désintoxication numérique (*digital detox)*, une rupture totale

---

[145] D'autres événements aux États-Unis provoquent une rupture radicale avec le quotidien, comme l'explique Sarah Pike :

> « Des événements culturels et religieux de grande ampleur, tels que les festivals néopaïens, les *raves*, les festivals de musique féminine comme le Lilith Fair, le festival Burning Man à Reno, dans le Nevada, et les rassemblements de la Rainbow Family, offrent des alternatives ou se positionne en opposition radicale à la vie ordinaire. Ces possibilités religieuses proposent une intensité d'expérience que les participants estiment absente dans d'autres institutions religieuses » (Pike, 2001, loc. 184, traduit de l'anglais).

[146] Le voyage et le parcours d'entrée du *burner* à Burning Man trouve des résonances avec la définition de pèlerinage qu'en donne le *Dictionnaire des faits religieux* : « Il n'est pas errance ou vagabondage : il est déplacement, fait le plus souvent à pied et dirigé vers un terme, le lieu saint où doit s'accomplir la rencontre avec une puissance surnaturelle qui l'habite. Il est sorti du grain quotidien des jours, épreuve physique de l'espace au travers des difficultés du chemin et des souffrances du corps, qui préparent l'itinérant à cette rencontre finale avec l'extraordinaire » (Azria & Hervieu-Léger, 2010, p 864-865).

[147] L'expérience *in situ* des *burners* varie considérablement en fonction de leur organisation et préparation en amont. Certains viennent dans des zones de campement libre (*Free Camp*), situés en périphérie. Ils sont parfois mal équipés face aux conditions extrêmes du désert. La grande majorité des *burners*, rejoint des *Theme Camps* qui composent la ville habitable de Black Rock City. Certains *Theme Camps,* heureusement minoritaires*,* proposent des séjours tout compris : camping-cars, sanitaires, repas, vélos. Ils sont appelés *Convenience Camping* ou de manière péjorative et plus courante les *Plug-and-play camps*. Ce phénomène, bien que rentable pour Burning Man, a conduit l'organisation à instaurer des restrictions à partir de 2022 afin de limiter ces formes de luxe excessif et de tourisme de Burning Man. L'article de Burning Man Journal décrit ces nouvelles mesures :
Eliminating Convenience Camping in Black Rock City (s.d.). *Burning Man* : https://burningman.org/black-rock-city/camps/cultural-direction-setting-decommodification/convenience-camping/

avec le monde connecté. Aujourd'hui, la couverture réseau téléphonique et internet a nettement évolué, permettant même à certains influenceurs de publier en direct sur les réseaux sociaux, des photos et vidéos d'eux *in situ*. Néanmoins, ce moment aux portes de Black Rock City reste très chargé symboliquement et Gerlach joue toujours un rôle de pré-seuil important. Même s'ils restent connectés, le lien direct avec le Monde par Défaut sera bientôt rompu. Les *burners* se préparent à rentrer dans un espace-temps radicalement autre.

L'entrée dans le monde de Burning Man s'effectue à travers un processus ritualisé. Il comporte trois parties : attente dans les véhicules, passage de la *gate* (portail), accueil à la station des *greeters* (accueillants) et effectuation du rituel d'entrée. L'attente pour parvenir jusqu'à l'entrée de Burning Man constitue une étape importante du processus. À la sortie de la route goudronnée, les véhicules entrants des *burners* s'engagent sur des pistes poussiéreuses et doivent parfois patienter jusqu'à quinze heures avant d'atteindre les portes de Black Rock City appelée la *gate*. L'avancée extrêmement lente dans les véhicules, dont la vitesse est limitée à 5 miles par heure (8 km/h), constitue une épreuve en soi. Les passagers attendent impatiemment dans les véhicules éprouvant des émotions ambivalentes entremêlées d'excitation et d'appréhension. Ce temps de transition entre le monde du quotidien, appelé « le Monde par Défaut » (*default world*) et la *playa* (terme qui signifie à la fois le lieu et Burning Man), est essentiel pour la préparation mentale de l'expérience à venir.

À l'approche de l'entrée sur le site, les véhicules, alignés sur des voies parallèles, passent en premier lieu par ce qui est appelée la *gate*. Ce sont des points de contrôle stricts situés sur chaque voie. L'accueil est brutal. Les tickets des passagers sont scannés pour vérification et les véhicules sont inspectés afin de s'assurer qu'aucun passager clandestin ne tente d'accéder au site sans tickets. Pour les bénévoles qui y travaillent, il s'agit de « la dernière ligne du Monde par Défaut. Nous sommes les dernières personnes à agir comme dans le Monde par Défaut. C'est la première étape où les gens laissent derrière eux leur autre moi » (Gate Love Project, 2012)[148]. Ce travail est entièrement réalisé par le Département Gate, Perimeter and Exodus. Les traits identitaires de ce groupe ; son aspect brut et rude, son esthétique sombre, son attitude intimidante, expliquent le rôle symbolique de contrôle, de surveillance et de filtre qu'il tient dans ce processus ritualisé (Chapitre 2)[149].

Environ 500 mètres plus loin, les arrivants atteignent enfin la station des *greeters* (Figure 4.1)*[150]*, chargés d'accueillir chaleureusement cette fois, les nouveaux venus. Les personnes dites « vierges » (*virgins*), qui participent à Burning Man pour la première fois, sont censées s'annoncer comme telles. Un ou deux *greeters*, parfois nus, les invitent alors à descendre de leur véhicule pour effectuer un petit rituel. L'objectif étant de franchir une ligne tracée au sol

[148]Vidéo de Gate Love Project : https://www.youtube.com/watch?v=NPbqaZQ1itE&t=253s.

[149] Roxy, à la fois du DPW et de Gate, explique leur rôle de seuil essentiel :
« J'apprécie vraiment Gate, travailler pour eux, spirituellement et ésotériquement. Ils sont le voile et la barrière entre Burning Man et ce monde, les gardiens de cet espace liminal…Ce sont les premières personnes que vous voyez, avant même les *greeters,* avant d'entrer dans Burning Man qui est un tout autre univers. Vous voyez beaucoup de gens en noir, souvent portant des os et des crânes [représentations], avec des opinions bien tranchées, et ils ont un rôle très important » (entretien, 2016).

[150] Les *greeters*, comme la majorité des départements de Burning Man, sont composés de bénévoles. Il est possible de s'inscrire en ligne en amont de l'événement pour effectuer un ou plusieurs créneaux (*shifts*). J'ai moi-même pu réaliser un créneau de *greeter*, qui s'effectue par *shadowing*, c'est-à-dire qu'un *greeter* expérimenté travaille aux côtés d'un nouveau. Le *shift*, réalisé en plein soleil et exposé à la poussière soulevée par les véhicules, est assez éprouvant, tout comme celui effectué avec la Gate.

afin de quitter le *default world* et d'abandonner son état de *virgin*. Ce rituel, effectué à la station des *greeters*, est l'un des moments clés de tout le processus ritualisé d'entrée à Burning Man. Il représente l'aboutissement du voyage aller et marque officiellement l'entrée dans un espace où les règles sociétales et les normes sociales habituelles sont suspendues, du moins en apparence.

Figure 4.1. L'une des stations de *greeters* en charge d'accueillir les arrivants à Burning Man.
Photo : F. Muguet, 2014.

Figure 4.2. Les *greeters* faisant effectuer un ange de poussière (*dust angel*) dans le cadre du rituel d'entrée.
Photo : F. Muguet, 2014. Image floutée.

Le rituel est bref, durant quelques minutes afin de ne pas bloquer le flux des véhicules entrants. Sa structure reste relativement stable d'une année sur l'autre et repose sur certaines actions et énoncés spécifiques. Des variations existent selon les *greeters*, les participants et le contexte[151].

S'adressant à la participante « vierge », la *greeter* annonce :

> « Ceci est Burning Man. Ici, tu peux vivre comme dans un rêve… Alors, si tu es prête à en prendre plein les yeux [*if you are prepared to kind of cook your soul*], c'est maintenant. »

Puis, traçant une ligne au sol avec son pied, la *greeter* explique :

> « Si tu es prête à traverser la ligne du *default world*… De ce côté, tu dois encore payer des factures, mais dans une seconde, ce ne sera plus le cas. Si tu le veux, tu peux prendre cette cloche, la faire sonner et dire : "Je ne suis plus une vierge". D'accord ? Prête à le faire ? »

La *greeter* tend à la participante la baguette pour sonner la cloche et lui montre celle-ci : « C'est ton moment. Traverse la ligne. Prends cette cloche. Vas-y ! »

La participante s'avance, traverse la ligne, puis fait sonner la cloche. La *greeter* dit alors à haute voix : « Je ne suis plus une vierge », ce que la participante répète : « Je ne suis plus une vierge. »

Puis, en mimant le mouvement avec ses mains, la *greeter* l'invite à faire un « ange de poussière » (*dust angel*). Il s'agit d'une transposition en milieu désertique d'un « ange de neige » (*snow angel*), une empreinte du corps en forme d'ange que tracent souvent les enfants dans la neige fraîche : en se couchant sur le dos et en bougeant les bras de bas en haut tout en fermant et en ouvrant les jambes.

Lors de la réalisation de ce rituel, la *greeter* m'a demandé de me retourner sur le ventre pour faire un ange de poussière de l'autre côté. En effet, il arrive que certains *greeters* ajoutent des injonctions corporelles supplémentaires, demandant aux participants *virgins* d'exécuter des sauts à cloche-pied ou d'autres gestes.

Enfin, la *greeter* déclare : « Tu n'es plus une vierge à présent », et prend la participante dans ses bras (*hug*).

Dès le début de l'interaction, la *greeter* pose un cadre clair dans lequel l'entrée à Burning Man est annoncée comme une rupture avec la réalité ordinaire, une transition vers un espace où les préoccupations quotidiennes – comme payer ses factures – ne s'appliquent plus. Cette opposition entre l'intérieur et l'extérieur de Burning Man est rendue encore plus explicite par le tracé d'une ligne sur le sol et l'invitation à passer de l'écoute passive à l'action.

L'action proposée consiste à traverser la ligne pour aller faire sonner une cloche. Dans mon cas, la *greeter* précise : « Si tu le veux », en me tendant la baguette. Je me sens obligée de le faire, mais le fait qu'elle me dise « si tu le veux » renforce ma disposition à penser qu'en réalisant l'action, j'ai choisi volontairement de le faire. En sonnant la cloche, je matérialise de façon forte et perceptible par tous mon entrée dans Burning Man.

Une transition que j'annonce aussitôt, encore une fois encouragée par la *greeter*, avec l'énonciation de la formule : « Je ne suis plus une vierge » (*I am no longer a virgin*). Avec cet

[151] Cette description est fondée sur mes propres observations et sur ma participation au rituel filmée en 2015, six ans après ma première participation à Burning Man, en 2009.

énoncé, à l'instar des actes illocutoires (*infra*), premièrement appelés phrases performatives par Austin (Austin, 1970, p. 41)[152], la participante ne se contente pas de décrire verbalement un état : elle le crée. Elle devient officiellement une *future burner*. En suivant ensuite une injonction supplémentaire – celle de faire un « ange de poussière » – la participante se livre à une communion physique avec le « monde » exceptionnel qu'elle vient d'intégrer, et dont elle porte désormais la marque sur son corps. Enfin, la *greeter* valide ce changement de statut : « Tu n'es plus une vierge », et serre la participante dans ses bras.

Ce rituel marque un passage symbolique et identitaire pour celles et ceux qui ne sont jamais venus à Burning Man. Il est en soi liminaire, comme l'explique Michel Agier : « Désignant littéralement le seuil (*limen*) et l'entre-deux, la liminarité définit la frontière sous son aspect rituel, elle marque le passage d'un seuil et l'entrée dans une "loi" différente pour chaque acteur qui s'y trouve et qui prend là de nouvelles identités » (Agier, 2013, p. 49). De ce point de vue, l'expérience de Burning Man, incluant le passage de ce seuil, peut être considérée dans son ensemble comme un dispositif initiatique produisant des initiés et des non-initiés. Burning Man fonctionne ici comme une initiation, un « rite identitaire » consistant à « engendrer une identité sociale au moyen d'un rituel et à ériger ce rituel en fondement axiomatique de l'identité sociale qu'il produit » (Zempléni, 1991 dans Bonte, Izard & Muller, 2010, p. 375). L'initiation du *burner* se réalise « dans un rapport antagoniste avec le monde du dehors. Elle crée son propre monde : ses substances, son symbolisme et son "savoir" propres » (Zempléni, 1991 dans Bonte, Izard & Muller, 2010, p. 377).

En effet, l'expérience de Burning Man s'inscrit dans un rapport antagoniste avec le monde du quotidien (*default world*). Le *virgin*, celui dont c'est la première fois, acquiert également un savoir propre à Burning Man et à « son propre monde », en termes de connaissances et de normes sociales, telles que les 10 principes, l'usage des vélos communautaires (*Yellow Bikes*) ou encore la gestion de ses eaux usées (*grey water*). Il apprend aussi à s'orienter dans la ville, à se repérer grâce à l'environnement et à reconnaître les lieux invariants (Center Camp*,* Man*,* Temple*,* Playa Info*,* etc.). Le *burner* vétéran, lui, se distingue par son habileté à manier le vocabulaire, les manières d'être et de faire *burner*. À chaque Burning Man vécu, l'ancienneté du participant est reconnue et comptabilisée : il passe du statut de novice (*virgin*) à celui de *burner*, puis à celui de vétéran après plusieurs *burns*. Ainsi, lors de rencontres officielles, notamment les conférences organisées par Burning Man Org (*Global Leadership Conference* [GLC], *European Leadership Summit* [ELS]), de nombreux *burners* commencent leur présentation en indiquant leur ancienneté : « *I've been burning since...* » ou « *My first burn was in...* » (« Je brûle depuis… » ou « Mon premier *burn*, c'était en… ».

Dans cette perspective d'analyse d'un processus initiatique global, le rituel d'entrée peut être considéré comme le rite de séparation qui en serait la première étape. Il est lui-même structuré selon le modèle tripartite des rites de passage (Van Gennep, 1909, Chapitre 2) :

[152] John Austin, dans *Quand dire, c'est faire* (1970), définit dans la « Première Conférence », la phrase performative ainsi : « Il semble clair qu'énoncer la phrase (dans les circonstances appropriées, évidemment), ce n'est ni *décrire* ce qu'il faut bien reconnaître que je suis en train de faire en parlant ainsi, ni affirmer que je le fais : c'est le faire […]. Baptiser un bateau, *c'est* dire (dans les circonstances appropriées) les mots "Je baptise…", etc. Quand je dis à la mairie ou à l'autel, etc., "Oui [je le veux]", je ne fais pas le reportage d'un mariage : je me marie » (Austin, 1970, p. 41).

séparation (traverser la ligne tracée au sol), marginalisation (faire sonner la cloche), puis agrégation (faire un *dust angel*). Cette logique initiatique confère un nouveau statut au participant, il n'est plus *virgin* et il sera pleinement *burner* après son premier Burning Man. L'entrée du « vierge » dans Burning Man, avec le processus initiatique qu'il met en œuvre, est portée, avant tout, par une intention volontaire. En effet, ce sont les participants qui prennent l'initiative de s'annoncer comme « vierges » ; les *greeters*, eux, ne vérifient rien. Ainsi, certains nouveaux venus, fatigués et pressés après plusieurs heures d'attente dans leurs véhicules ou ceux qui ne voudraient pas se salir, peuvent tout simplement tricher en ne se présentant pas comme « vierges ».

L'idée du franchissement d'un seuil était déjà présente lors du *Zone Trip #4* en 1990, l'événement fondateur de Burning Man dans le désert organisé par la Cacophony Society. Selon John Law : « Pour entrer dans le Zone Trip #4 / Burning Man 1990, les participants franchissaient une ligne symbolique tracée au sol, marquant mentalement leur engagement à vivre une expérience unique » (John Law, entretien, 2024, Chapitre 1).

Une autre dimension de ce rituel, centrée sur la figure de l'« ange de poussière » (*dust angel*), mérite une attention particulière (Figure 4.2). Réaliser un *dust angel* fait spontanément sourire, par son aspect ludique et enfantin. Cette action permet de faire corps avec la *dust* (la poussière) et la *playa*. À la différence des « anges de neige » (*snow angels*) que font les enfants pour laisser une empreinte dans la neige, le *dust angel* ne laisse aucune trace au sol. C'est l'inverse : c'est la poussière qui marque le corps et les vêtements, et qui s'imprègne sur le *virgin*. Ce renversement est accentué par la demande de la *greeter* de répéter l'action sur le ventre : « *Get the other side. Roll it over. Roll it over* » (Fais l'autre côté. Retourne-toi. Retourne-toi). On peut y voir une forme de transgression et de jouissance. Les adultes ont intégré, dans leur surmoi, c'est-à-dire l'instance moralisante et interdictrice du psychisme, l'idée que se rouler dans le sable, ou tout simplement par terre, c'est « sale ». Il y a donc une jouissance transgressive à pouvoir se rouler au sol, et un plaisir certain à la régression de l'enfance. Cette émotion annonce en filigrane la tonalité de l'expérience à venir pour celui qui ne sera bientôt plus *virgin*.

Faire corps avec le *dust* lors du rituel d'entrée, c'est aussi attester, en marquant son corps, d'une entrée protocolaire et légitime dans Burning Man [153]. C'est être un « vrai *burner »*, et non un clandestin ou un « faux *burner* » qui voudrait rejoindre son *Plug and Play camp* au plus vite. De plus, le *dust* est investi d'une charge symbolique forte chez les *burners*. Certains *burners* récupèrent de la *playa dust* dans des mini-récipients et en font des cadeaux dits *gifts*[154] pour des *burners* n'ayant pas pu venir cette année par exemple, tels que des pendentifs ornés d'une mini jarre de *dust* (Figure 4.3).

[153] En discutant de l'évolution quotidienne de l'écriture de ma thèse avec mon fils de cinq ans, il me demande inlassablement à quel chapitre j'en suis. Je lui parle de ce rituel d'entrée, et il réagit spontanément : « Comme cela, ceux qui font le rituel, on voit qu'ils n'étaient pas cachés dans les voitures puisqu'ils ont du sable sur eux ». Sa remarque très pertinente souligne un aspect fondamental du rituel : avoir du *dust* (sable) sur soi devient une marque visible de légitimité et d'entrée en toute légalité sur le site.

[154] La compréhension du terme *gift* découle de l'un des principes de Burning Man : *Gifting* (annexe). Les *gifts* sont généralement de petites choses offertes par des *burners* à d'autres *burners* sur la *playa*, ou rapportées à des *burners* n'ayant pas pu venir, tels que des colliers ou des autocollants.

Figure 4.3. Exemples de *gifts* colliers qui m'ont été donnés à Burning Man en tant que *burner* entre 2009 et 2015. Photo : F. Muguet.

De la même manière, certains collectent les cendres du *Man* ou du *Temple,* considérant ces éléments comme « sacrés ». Ils les conservent dans des récipients en souvenir du *burn*. Ainsi, en marquant son corps de *dust* en réalisant un *dust angel*, le participant communie avec le *dust* qui est un élément essentiel de l'expérience de Burning Man.

Dans l'acte même de faire un *dust angel*, en miroir du geste du *greeter*, il se passe quelque chose d'intéressant à analyser : un dédoublement subjectif. Celui qui s'allonge sur la *playa*– le *virgin*– entre en contact avec l'enfant qu'il a été (celui qui a réalisé des *snow angels*), mais aussi avec celui qu'il va devenir pendant Burning Man via son régime de participation extrêmement ludique et léger (un grand enfant). Cela, à l'image du *greeter*, qui, lui, n'est inévitablement plus *virgin*. L'effectuation du *dust angel* opère donc une transition entre ce que nous pourrions appeler : le moi de l'ordinaire du *default world* et le moi de l'extraordinaire propre à Burning Man. L'instruction de se rouler dans le *dust*, encourage à s'engager pleinement dans l'action, de manière désinhibée, cela, sous les yeux de témoins[155].

Ce moment peut être lu comme une « réfraction verticale », concept proposé par Michael Houseman (2012, p. 173) pour décrire les rouages de pratiques ritualisées de type New Age, qu'il qualifie également de rituels *Cactus* (Houseman, cité dans Gobin & Vanhoenacker, 2016,

[155] Par ailleurs, la forme produite ; les bras et jambes écartés, évoque également la figure du Man, l'effigie symbole de Burning Man.

p.23)[156]. Ceux-ci reposent sur une posture réflexive, et leur efficacité tient à la capacité du sujet à se percevoir lui-même comme doté de qualités extraordinaires. À l'inverse, les rituels traditionnels, qu'il appelle *Ours polaire*, se définissent par des actions prescrites complexes et collectivement orchestrées. Dans cette séquence rituelle, c'est précisément le moment du *dust angel* qui cristallise cette réfraction verticale : je redeviens l'enfant qui faisait des *snow angels*. Je me prépare alors à entrer à Burning Man, désormais composé d'un soi dédoublé, à la fois ordinaire (celui qui est présent physiquement) et extraordinaire (celui que j'étais enfant et celui que je vais être à Burning Man). De sorte que les participants sont « pénétrés d'une signification additionnelle, même parfaitement inintelligible, pour devenir les aspects interdépendants d'une totalité exceptionnelle, établie à travers le rituel lui-même » (Houseman, 2012, p. 175).

Ce rituel d'entrée, qui s'effectue au terme d'un parcours lent et contraignant fait d'attente, d'inspection et de contrôle, marque l'aboutissement du trajet et l'entrée effective dans Burning Man. Malgré les plus de 70 000 participants annuels, il se déroule de manière individuelle et il est légèrement particularisé pour chaque nouveau venu, celui pour qui c'est la première fois, appelé *virgin*. Le rituel est extrêmement court, de trois à quatre minutes seulement. Il repose sur une structure relationnelle stable : un *greeter*, un *virgin*, un témoin, une cloche à faire sonner, un *dust angel* à réaliser et deux énoncés performatifs actant un changement de statut : *"I am no longer a virgin"* et *"You are no longer a virgin"*. Une relation singulière s'instaure entre le participant et son *greeter*, qui acte officiellement son nouveau statut social : *"You are no longer a virgin."* La cloche actionnée par le participant proclame par son carillon, la transition en cours, tandis que le *dust angel* engage le corps du participant avec la *playa* et le « souille » d'emblée, l'imprégnant de la poussière omniprésente et éprouvante de la *playa.*

Ce rituel d'entrée s'inscrit dans la continuité historique du *Zone Trip #4*, l'événement auquel s'est greffé le premier Burning Man en 1990. Il comportait une ligne tracée sur le sol de la *playa* à traverser, au-delà de laquelle une expérience radicalement différente devenait possible. C'est cet état d'esprit qui a donné, selon John Law, de façon pérenne, une liberté sociale si grande à Burning Man (Chapitre 1, Figure 1.5).

Dans ce prolongement, l'effectuation du rituel, la séparation nette avec le *default world* et son aspect à la fois ludique, enfantin et transgressif, encouragé par les *greeters*, annoncent le régime de participation spécifique que le participant va bientôt adopter. Ce régime, régi par des normes sociales différentes de celles du quotidien, permet l'émergence d'un soi extraordinaire, désinhibé. Cette exploration de soi se poursuivra à travers d'autres dispositifs ritualisés rencontrés à Burning Man, tels que l'atelier collectif d'*Emotional Freedom Technique* (EFT) décrit plus loin. Au-delà de ce premier dispositif, qui constitue un passage normalement obligatoire pour chaque *burner*, le deuxième dispositif étudié sera celui du Temple, lui aussi un élément incontournable et invariant de l'expérience de Burning Man.

[156] Michael Houseman explique la dynamique propre aux rituels qu'il nomme *Cactus* : « L'idée, c'est que toute adoption de rôle est doublée par le fait que je suis conscient du fait que j'adopte un rôle, et cette réflexivité-là, elle est d'un autre ordre. Ça fait que le côté moi ordinaire, qui s'efforce à avoir une expérience de ce genre, et moi extraordinaire, qui, en personnifiant certaines façons d'être, agit de sorte à pouvoir avoir un effet sur le moi ordinaire, permet d'avoir en même temps le côté ordinaire et extraordinaire. C'est cette idée de réfraction, et là, la réflexivité est vraiment constitutive de l'efficacité du rituel » (Houseman, cité dans Gobin & Vanhoenacker, 2016, p. 23).

II. Le Temple

Le Temple offre une expérience émotionnelle intense à Burning Man, ce qui en fait un lieu singulier. Il est considéré comme le centre spirituel de Black Rock City et un espace dédié au deuil et au recueillement. Le Temple est construit chaque année sur l'axe 6:00–12:00, dans le prolongement du Center Camp puis du Man, à environ 800 mètres au nord du Man. Son positionnement et sa fonction restent constants d'une année sur l'autre, seule la conception architecturale varie.

Le brûlage du Temple est l'un des deux moments forts de Burning Man avec le brûlage du Man, et celui qui clôture entièrement la semaine. Ces deux brûlages, auxquels assiste la quasi-totalité des participants, s'effectuent le samedi soir pour le Man et le dimanche soir pour le Temple. Ces brûlages ritualisés se distinguent par deux tonalités affectives opposées : d'une part, l'effervescence collective qui entoure le Man, notamment lorsque les sections de la structure s'embrasent et s'effondrent, suscitant les exclamations des *burners* ; d'autre part, le recueillement silencieux et contemplatif, accompagné de *burners* larmoyants, qui caractérise le Temple. Le brûlage du Temple marque la fin de l'événement tout en ouvrant symboliquement un nouveau cycle. En quittant la *playa* ou dans les jours qui suivent, les participants se souhaitent parfois une « Bonne année », évoquant par cette énonciation l'idée d'un cycle qui recommence. Le Temple rassemble, au fil des années, de nombreuses inspirations architecturales religieuses, sans toutefois revendiquer un culte particulier, comme l'ont souligné plusieurs chercheurs (Pike, 2005, 2012 ; Gilmore, 2005, 2010).

Il constitue un espace ouvert à tous les types de deuils, comme l'explique Sarah Pike : « Il n'y a ici aucune autorité spirituelle. Personne n'orchestre le mouvement dans le Temple ni ne décide de ce qui doit s'y passer. C'est un espace dédié aux rituels spontanés de deuil […] le Temple est radicalement inclusif, laissant une place à ceux qui sont souvent exclus, tels que les personnes suicidées ou les animaux de compagnie » (Pike, 2012, p. 7, traduit de l'anglais). Il offre un espace d'expression de sa peine liée à la perte d'objets d'amour, humains ou non humains, tels que des proches ou des animaux de compagnie, mais aussi pour des formes de décès souvent marginalisées : suicides ou overdoses. Il permet également l'expression de traumatismes de vie, tels qu'en témoignent les mots écrits sur le Temple : *« Fuck Rape »* ou *« Fuck Cancer » (*« Viol, va te faire foutre », « Cancer, va te faire foutre »). Cet accueil indifférencié de tous types de deuils est absolument inédit dans nos sociétés occidentales contemporaines et permet l'expression de traumatismes habituellement invisibilisés ou minimisés[157].

[157] Pour David Best, le créateur du premier Temple en 2001, Burning Man a pour vocation de « manifester ce qui n'est pas disponible ailleurs » (cité dans Pike, 2012). Il avait dédié ce premier Temple au suicide, libérant considérablement les tabous sociétaux qui pèsent sur ce type de mort. Ce Temple permettait l'expression d'un deuil et d'une perte particulière qui n'existait nulle part ailleurs. Le Temple est vu comme un espace libre et fédérateur.
C'est ce qu'exprime un participant *burner*, Sam : À ma question : « Ce n'est qu'un temple au milieu du désert. Comment cela peut-il fonctionner ? », Sam répond : « Il n'y a pas de dogme spécifique. Tout le monde peut partager son expérience. Si c'était rattaché à une religion particulière, ce serait différent. Cela permet aux gens de se rassembler et de partager leurs expériences, de lire les pensées des autres, leurs rêves, leurs pertes, leur amour. Cela rapproche tout le monde les uns des autres » (entretien, 2014).

Les participants peuvent écrire directement sur les parois en bois de la structure, y déposer des images, des objets personnels ou de petits autels. Extrêmement fréquenté, le Temple se charge au fil de la semaine de ces expressions de peine liées à ces pertes. Les messages inscrits rendent hommage, demandent pardon ou expriment un besoin d'apaisement psychologique. L'ensemble du dispositif s'inscrit dans une dynamique de catharsis.

Il n'impose pas d'orthopraxie particulière, bien que des « formes d'existences sans visages » (Latour, 2006, p. 65) de persistances de gestuelles religieuses soient visibles, telles que la génuflexion ou la prosternation (Muguet, 2014, p. 41).

Le Temple est également un lieu partagé entre toutes les sous-communautés de Burning Man dont les *burners* et le DPW. C'est l'un des rares espaces où les deux communautés peuvent se retrouver dans une expérience commune de recueillement. L'espace du Temple repose sur des normes sociales implicites strictes : silence, pas de musique, attitude de recueillement plutôt que de fête. Ceux qui transgressent ces normes sont exclus, de manière non formalisée mais effective[158]. À l'intérieur du Temple, cette fonction de régulation est assurée à la fois par une forme de contrôle social exercée par les *burners in situ* et aussi par les *Temple Guardians*. Ces bénévoles, formés à cet effet, se relaient 24h/24 tout au long de la semaine sur des créneaux spécifiques pour veiller au respect du silence et accompagner les *burners* en souffrance. Contrairement à d'autres espaces de Black Rock City, où la police peut être présente, le Temple est un lieu où l'on observe très peu d'intervention policière. L'atmosphère sécurisante ainsi créée est propice à l'expression émotionnelle.

Dans cette sous-partie, j'analyserai les rouages de l'efficacité rituelle de ce lieu, qui permet, *in fine*, de redéfinir les liens entre vivants et morts. Pour ce faire, je suivrai pas à pas le parcours type d'un participant *burner* au Temple.

Première étape : une rencontre sensible qui induit un accueil contenant et sécurisant

Le parcours type du *burner* commence par un déplacement volontaire vers le Temple. Le premier contact avec le Temple offre une expérience esthétique et sensorielle radicalement différente de celle du reste de la ville. Le silence et les lamentations remplacent l'effervescence festive et le bruit constant du reste de la ville. Le Temple invite à un autre rapport à soi et aux autres. Quelle que soit son architecture, un principe constant organise l'intérieur de la structure : la matérialisation d'un espace central intérieur, dans lequel les *burners* peuvent circuler, s'arrêter, se recueillir, s'allonger et parfois même dormir. L'architecture du Temple a été pensée pour accueillir la lumière intense du désert en la filtrant et en la tamisant, créant ainsi un espace lumineux mais jamais agressif.

De manière générale, la perception de la lumière constitue un élément central de l'expérience sensible à Burning Man. Que ce soit la lumière naturelle de jour, grâce à l'agencement architectural des structures, ou artificielle de nuit, à travers l'omniprésence de néons, LED et arts visuels en tout genre (Muguet, 2014). Au Temple, la réception spécifique de la lumière influence particulièrement son expérience esthétique et émotionnelle. C'est ce

[158] Un ami *burner* français m'a rappelé qu'en 2014, un *art car* avait diffusé de la musique beaucoup trop forte à proximité du Temple, rompant ainsi le silence implicitement exigé. L'année suivante, leur accès à l'événement leur a été refusé. Cet épisode montre que le respect des normes implicites autour du Temple est pris très au sérieux et qu'un phénomène de contrôle social protège avec rigueur cet espace.

que souligne un *burner* vétéran Lenscap : « La lumière est merveilleuse presque tout le temps, et les gens aiment en faire partie » (entretien, 2014). Sam, *burner*, lui aussi décrit son ressenti au *Temple of Grace* de David Best (Figure 4.4) :

> « Le Temple est toujours situé à l'écart du Man, et il a toujours une forme incroyable. Cette année, il y avait ces motifs stupéfiants, je ne sais pas si c'était sculpté à la main ou découpé au laser, mais la lumière traversait le bois. C'était très lumineux, tout en étant une structure vraiment solide » (entretien, 2014).

Ainsi, la rencontre visuelle et sensorielle avec le Temple suscite un accueil chaleureux et contenant. En effet, l'architecture du Temple offre une enveloppe symbolique et sensorielle, qui permet de contenir et d'accompagner les états affectifs du *burner* endeuillé. En 2013, par exemple, le *Temple of Whollyness* de Gregg Fleishman présente en son cœur un assemblage de pierres disposé au centre de la structure en bois[159] (Figure 4.6). *Temple of Grace* de David Best en 2014 (Figure 4.5) reprend cette organisation architecturale, en y ajoutant une inspiration bouddhique explicite. En 2015, le *Temple of Promise* du collectif Dreamers Guild, plus original, se présentait sous la forme d'une grande arche incurvée, rétrécissant progressivement vers un espace plus intime (Figure 4.8).

Figure 4.4. La lumière traverse les parois du *Temple of Grace* de David Best, Burning Man 2014.
Photo : F. Muguet, 2014.

[159] La dynamique très créative d'autels spontanés dans l'espace du Temple est expliquée par Larry Harvey à travers la reproduction de l'Inukshuk (l'assemblement de pierres) central du *Temple of Whollyness* (Figure 4.6) :

> « Je me souviens d'un incident qui montre bien cela. Il y a quelques années, un merveilleux Temple a été construit par l'artiste Gregg Fleishman et ses amis. Au centre, il y avait un assemblage de pierres polies. Ils s'inspiraient de la culture inuite, des Inukshuk. C'était très simple, mais cela ressemblait clairement à un corps : un tronc, des épaules, une tête. Nous étions inquiets, car ils n'avaient pas explicitement prévu de niches pour mémorialiser les morts, comme on en avait pris l'habitude. Mais ce qui s'est passé, c'est que les gens ont pris les petits cailloux de granite décomposé et ont commencé à créer spontanément de petits Inukshuk, pour représenter ceux qu'ils avaient perdus. Personne ne leur avait dit de le faire. Mais il existait suffisamment de tradition et d'impulsion pour que cette pratique émerge d'elle-même. Ils ont aligné ces petits Inukshuk le long des murs. Et l'année suivante, en 2015, même si nous avions créé un espace très différent — un labyrinthe plus profane autour d'un espace sacré —, cette pratique s'est reproduite : en présence du grand Man, les participants ont recommencé à faire des Inukshuk. Cela montre à quel point la pratique rituelle est contagieuse et auto-régénérante » (entretien, 2015).

Figure 4.5. À l'intérieur du *Temple of Grace*, un *burner* agenouillé avec un cerceau LED. Burning Man, 2014.
Photo : F. Muguet, 2014.

Figure 4.6. L'inukshuk central du *Temple of Whollyness* de Gregg Fleishman, Burning Man 2013.
Photo : Stephen Jacobson, 2013.

Figure 4.7. Une danse-performance réalisée au petit matin, au *Temple of Whollyness* de Gregg Fleishman. Burning Man, 2013.
Photo : F. Muguet, 2013.

Figure 4.8. *Temple of Promise*, du collectif Dreamers Guild. Burning Man 2015.
Photo : F. Muguet, 2015.

Deuxième étape : une visibilité publique du deuil personnel et son imprégnation émotionnelle collective

En entrant dans le Temple, un choc visuel est provoqué par la rencontre avec la matérialité du deuil à travers son exposition publique : inscriptions, photos, objets personnel déposés à la vue de tous. Cette exposition publique contraste complètement avec les rites funéraires occidentaux classiques, où les hommages et cérémonies sont généralement individualisés et réservés aux proches. Ici, le Temple réhabilite, de façon originale et inédite, la mort dans un espace communautaire. Comme l'analyse Sarah Pike, « les sociétés industrialisées et sécularisées ont privatisé et individualisé la mort, plaçant “le fardeau du deuil” sur les épaules de l’individu, de sorte que l’expérience partagée du deuil a décliné en Occident » (Pike, 2005, p. 198, traduit de l’anglais)[160].

[160] Le paragraphe plus long d’où est extraite la citation est restitué ici : « Les rites funéraires du Mausoleum [Temple] ont transformé le chagrin et la perte privés en une expression publique, d’une manière généralement inaccessible à la plupart des Américains contemporains. Plutôt que de s’écarter des formes plus traditionnelles de commémoration, les visiteurs du Mausoleum ont, en réalité, puisé dans le passé afin de raviver d’anciennes façons dont les communautés humaines donnaient sens à la mort et continuaient à vivre.[…] À l’inverse, les sociétés industrialisées et sécularisées ont privatisé et individualisé la mort, plaçant “le fardeau du deuil” sur les épaules de l’individu, de sorte que l’expérience partagée du deuil a décliné en Occident[…] Au lieu de rites communautaires partagés, la plupart des Occidentaux se retrouvent avec “la mort invisible : une transition biologique sans signification, sans douleur, sans souffrance, ni peur”. Cette invisibilité est particulièrement problématique pour ceux qui ne participent pas régulièrement à des communautés religieuses, ce qui était probablement le cas de la plupart des hommes et des femmes ayant visité le Mausoleum. […] En contraste marqué avec la tendance historique du deuil en Occident, les participants de Burning Man ont cherché à rendre la mort et la perte à la fois vocales et visibles. Le Mausoleum représentait une tentative de reconnaissance de leur souffrance, de partage des récits, d’acceptation de la perte et de guérison de la douleur à travers une expression collective du chagrin personnel » (Pike, 2005, pp. 198-199, traduit de l’anglais).

Pour comprendre les effets de cette exposition publique du deuil sur chacun, les distinctions que formule Jack Santino (2017) au sujet de trois grandes formes de *public displays* peuvent être utiles. Il distingue premièrement les expressions spontanées (comme les cadenas accrochés sur certains ponts de Paris) ; deuxièmement les compositions spontanées d'autels collectifs dans l'espace public (tels que les autels apparus à Paris après l'attentat contre *Charlie Hebdo*), et troisièmement les marches ou processions où l'essentiel est la visibilité de l'action (comme la Gay Pride). Parmi ces trois formes, le Temple de Burning Man se rapproche le plus, sans toutefois s'y calquer complètement, de la description de Santino de l'autel collectif dans l'espace public. En effet, ces autels sont des « actes simultanément publics et personnels » (Santino, 2017, p. 9, traduit de l'anglais) qui se caractérisent par la visibilité collective du message et l'anonymat du celui qui en est à l'origine. À l'instar des autels érigés après l'attentat contre *Charlie Hebdo*, décrits par Santino, qui exprimaient, au-delà des hommages personnalisés, des problématiques sociales telles que la liberté d'expression et de croyance religieuse, le Temple de Burning Man permet lui aussi l'expression de questions sociales souvent invisibilisées, comme le suicide, le viol ou la maladie. En ce sens, ils sont performatifs et deviennent des « forces sociales actives » comme l'explique Santino :

> « Les autels spontanés et les assemblages commémoratifs abordent des questions sociales tout en honorant les défunts. Ce sont des commémorations performatives ; leur performativité est comparable à un énoncé performatif (Austin, 1962) ; ils sont eux-mêmes des forces sociales actives. Les autels sont conçus pour avoir un effet, provoquer une transformation, causer un résultat. Ils ne sont pas seulement expressifs (de l'amour, du chagrin), mais aussi instrumentaux. Et, en tant que créations symboliques instrumentales, ils ressemblent fortement à des rituels formels (Santino, 2006) » (Santino 2017, p. 9, traduit de l'anglais).

Figure 4.9. L'intérieur du *Temple of Promise*.
Photo : F. Muguet, 2015.

Le participant, en circulant dans l'espace du Temple, est affecté non seulement par la matérialité du deuil exposé ; inscriptions, photos, objets, petits autels, mais aussi par les affects des autres, eux-mêmes touchés par cette matérialité. C'est un moment d'imprégnation émotionnelle diffuse, où les affects d'autrui agissent comme catalyseur sur soi. Comme l'exprime Sarah Pike : « Le deuil était contagieux, nous atteignant tous alors que nous contemplions des milliers de photos de fils, mères, amants et animaux de compagnie disparus, une mosaïque tridimensionnelle de perte collective » (Pike, 2012, p. 2, traduit de l'anglais). L'émotion attenante au deuil devient alors un phénomène diffus, partagé par résonance émotionnelle. C'est ce qu'a vécu un ami français *burner,* Alexandre, qui m'a expliqué qu'il est entré une année dans le Temple sans l'intention de pleurer quelqu'un en particulier. Il souhaitait simplement y accrocher quelques poils de son chat récemment mort. Il a alors vu vingt personnes silencieuses au centre du Temple qui pleuraient. En vingt minutes, sous l'effet de l'ambiance empreinte d'une charge émotionnelle pesante, il pleurait lui aussi. Lior, *burner* américain, décrit également ce phénomène de contagiosité émotionnelle : « J'ai été ému en regardant les autres prier et par ce que cela signifiait pour eux. Je pouvais sentir leurs cœurs, amplifiés par le Temple, entrer dans le mien » (entretien, 2013).

Cette émulation collective à l'œuvre dans le Temple peut être expliquée par la notion de « réfraction rituelle horizontale » proposée par Michael Houseman :

> « Afin de donner sens à leur entreprise collective et d'interagir de manière cohérente, les participants s'appuient dans une large mesure sur une émulation continue des dispositions émotionnelles et intentionnelles des uns et des autres. Leurs actions sont commandées avant tout par ce qu'ils éprouvent de ce que d'autres éprouvent. » (Houseman, 2012, p. 172).

Ainsi, au Temple, je suis avant tout affecté par le deuil des autres et leurs émotions, ce qui me permet d'exprimer le mien. Ce que je vois et ce que je ressens, c'est en fait les autres *burners* qui dialoguent avec la partie d'eux-mêmes blessée par la perte, de sorte que « je suis touchée par la partie de lui-même qui souffre ». À travers le prisme du concept de « réfraction rituelle horizontale », le phénomène de contagion émotionnelle ne se résume pas à une émulation collective de l'affect. Il peut être lu comme une dynamique plus complexe de réverbérations émotionnelles individuelles, où la perception des émotions d'autrui, ou plus exactement ce que je pense qu'autrui ressent, active en soi, en résonance, une émotion.

Troisième étape : l'adresse de deuil (inscriptions ou images)

Certains *burners*, de passage, resteront à l'étape précédente, déjà très intense, d'imprégnation et de résonance émotionnelle. D'autres ressentiront le besoin de s'exprimer et matérialiser leur deuil en laissant une trace : par l'écriture sur les murs du Temple, par le dépôt d'une photo, d'un objet personnel, d'un montage élaboré en amont, ou encore par la création d'un petit autel improvisé sur place (Figures 4.10, 4.11). Ainsi, le Temple devient au cours de la semaine un réceptacle important d'affects exprimés par une multitude d'images et de mots écrits.

Figure 4.10. Une *burner* écrit sur les murs du Temple.
Photo : Stephen Jacobson, 2013.

Figure 4.11. Montage d'images, *Temple of Whollyness*.
Photo : Stephen Jacobson, 2013. Image floutée.

Les montages d'images sont très fréquents et sont souvent exposés sous la forme de cadres, de collages, ou encore d'autels minutieusement composés *in situ*. L'image, notamment des photographies de défunts, permet à la fois pour l'endeuillé de matérialiser son deuil et de dialoguer intérieurement avec la partie de soi endeuillée, et de susciter de vives émotions pour celui qui les regarde. En effet, en regardant une image, il y a quelque chose qui revit à travers elle. Georges Didi-Huberman décrit cette reviviscence à travers l'image :« Toujours, devant l'image, nous sommes devant du temps » (Didi-Huberman, 2000, p. 9). L'image ne montre pas seulement un présent figé ; elle condense des strates de temporalités, elle émet un « ensemble de rapports de temps ». Comme il le précise en citant Deleuze :

> « L'image n'est pas au présent. [...] L'image même, c'est un ensemble de rapports de temps dont le présent ne fait que découler, soit comme commun multiple, soit comme plus petit diviseur. Les rapports de temps ne sont jamais vus dans la perception ordinaire, mais ils le sont dans l'image, dès qu'elle est créatrice. Elle rend sensibles, visibles, les rapports de temps irréductibles au présent » (Deleuze, 1986, cité dans Didi-Huberman, 2008, §24).

L'image agit ainsi comme ce que nous pourrions appeler une « image-symptôme » : elle annonce à travers sa matérialité une imbrication de relations interpersonnelles et affectives, inscrite dans l'épaisseur du temps. Ce sont ces « ensembles de rapports de temps » qui, à travers l'image, touchent celui qui regarde et suscitent des émotions intenses, en rendant visible et actuel ce qui n'est plus. Les entretiens recueillis confirment l'effet que provoque l'adresse déposée autant pour celui qui l'inscrit que pour celui qui la regarde. Jack, un *burner* américain, décrit ainsi son expérience au Temple : « J'ai toujours été assez émotif. Quand je suis arrivé au Temple et que j'ai vu toutes ces écritures, ces objets, cela m'a donné la chair de poule et m'a profondément touché » (entretien, 2013*). Pour Sam : « C'est juste une remontée de souvenirs, et en ce sens, c'était un lieu sacré. Les gens partagent leurs souvenirs, disent au revoir à ceux qu'ils aiment. Ce n'est pas cela, le but de toutes les religions ? Partager ses croyances, ses désirs, ses amours perdus » (entretien, 2014).

L'image que l'endeuillé appose au Temple crée une forme de réflexivité à travers le regard qu'il pose ensuite sur elle. Il se remémore les souvenirs partagés avec la personne décédée, d'autant plus si son propre visage apparaît sur la photographie aux côtés du défunt. Autrement dit, à travers le dépôt d'une image, d'un mot, d'un objet, la connexion ne s'opère pas directement avec l'autre disparu, mais avec le souvenir que l'on porte en soi de cet autre. Ce n'est pas l'autre comme entité extérieure qui est convoqué dans le dialogue intérieur, mais la part de soi façonnée par cette relation. Ce processus est souvent silencieux, sans verbalisation : un geste, un dépôt, une immobilité devant l'image suffisent à matérialiser ce lien intérieur.

Par cette forme de dialogue intérieur, on peut y voir une forme de « réfraction verticale » que le participant engage avec son objet de deuil. Ce dédoublement subjectif s'explique par ce dialogue intérieur entre le moi encore empreint de son objet de deuil et le moi qui s'en est détaché, dialogue essentiel au processus de deuil. En effet, les adresses ne servent pas en premier lieu le défunt, mais avant tout à celui qui les réalise en lui permettant de combler en lui ce que l'autre a laissé de vide par sa disparition. Pour Freud (1917), le travail de deuil consiste à se détacher de l'objet perdu et de réinvestir cette énergie libidinale sur le moi. Ce processus passe particulièrement par l'image et par le geste qui cherche à rendre visible l'invisible. Dans ce contexte, où je rentre en résonance avec la partie vulnérable et encore instable d'autrui, la notion de réfraction horizontale ne renvoie pas à une « réverbération de soi » extraordinaire, dotée de qualités supérieures comme dans les ateliers de développement personnel, mais à une « réverbération de soi » vulnérable, à travers l'expression de souffrances et de pertes.

Au Temple, les images déposées sont vouées à disparaître au cours du brûlage final de la structure. Dans cette destruction volontaire, l'image retrouve paradoxalement toute sa puissance agissante dans l'éphémère. Didi-Huberman, en citant *Georges Braque* de Carl Einstein, rappelle :

> « […] les images ne conservent leur force agissante que si on les considère comme des fragments se dissolvant en même temps qu'elles agissent, ou dépérissent rapidement à l'instar des organismes vivants, faibles et mortels. Les images ne possèdent un sens que si on les considère comme des foyers d'énergie et de croisements d'expériences décisives. […]. Les œuvres d'art n'acquièrent leur véritable sens grâce à la force insurrectionnelle qu'elles renferment » (Carl Einstein, cité dans Didi-Huberman, 2000, p. 201).

Le brûlage du Temple explique l'effet cathartique : en consumant les images, le brûlage ravive symboliquement avec intensité une dernière fois leur force d'expression et de mémoire en tant que « foyers d'énergie et de croisements d'expériences décisives » (*ibid.*).

Quatrième étape : le brûlage du Temple, séparation finale avec l'objet de deuil et catharsis

Le brûlage du Temple marque la quatrième et dernière étape du parcours rituel type. Après avoir été vues par des milliers de *burners*, les adresses de deuil (inscriptions, autels) sont consumées par le feu, ce qui en garantit le secret éternel. Comme l'évoque Roger :

> « Il est nécessaire de brûler le Temple. Tout ici est fait pour être brûlé. Cela fait partie de ce que les gens attendent ici. Savoir que tout va brûler signifie que cela ne sera publié nulle part : ce sont des mots secrets qui n'existent que pour un temps très court » (entretien, 2013).

Par ce brûlage, le défunt ou les objets de deuils meurent ainsi une seconde fois, cette fois-ci symboliquement, sous le regard de tous. La partie de soi endeuillée part en fumée et la partie de soi restante se régénère pour revivre pleinement à nouveau par la force du dispositif rituel et sa catharsis finale.

Lorsque le Temple brûle, le silence le plus complet règne. Par moments, le son *aum* est émis par les milliers de *burners* présents, générant une vibration sonore impressionnante. Toute festivité s'interrompt pendant ce moment : ni musique, ni jeux de lumière. Toute transgression est sévèrement réprimandée par les *burners* eux-mêmes. Je me souviens d'une année où un *art car* s'était approché trop près du Temple juste avant le début du brûlage, diffusant de la musique, même très légère. Aussitôt, des *burners* ont crié : *Turn it off ! Turn it off!* (Éteins-la!). Ces interdits implicites renforcent la consécration du Temple comme espace « sacré ». Je me souviens des brûlages du Temple, comme toujours empreints d'une atmosphère de sanglots étouffés et de regards larmoyants, dont les pupilles reflétaient le feu du Temple. Ce sont des moments à la fois magnifiques et profondément tristes

Ainsi, le Temple articule deux dynamiques concomitantes qui en font un dispositif rituel inédit, à la fois collectif (par sa visibilité publique) et intensément individualisé (par sa démarche personnelle). La première repose sur l'exposition publique d'adresses de deuil dont les émetteurs restent anonymes. La seconde relève d'une forme de réflexivité, d'un dialogue intérieur que chacun entretient avec sa part endeuillée. L'image rend possible cette médiation entre le soi blessé et le soi réparé. Le brûlage, enfin, permet de libérer l'objet de deuil de manière cathartique ; il meurt symboliquement une seconde fois. Si la réfraction verticale observée au Temple se calque sur le processus ordinaire du deuil tout en s'exprimant d'une manière inédite, je m'intéresserai à présent à un atelier d'*Emotional Freedom Technique (Tapping)* où la réfraction verticale est cette fois-ci clairement guidée et induite par la praticienne.

III. L'*Emotional Freedom Technique* (*Tapping)*

En 2014 puis en 2015, j'ai participé à plusieurs ateliers d'*Emotional Freedom Technique* (EFT) animés par Sonya Sophia qui se base sur une pratique psychocorporelle de *tapping* (tapotement). Ces ateliers étaient accueillis par les *Theme Camps* Red Lightning et Sacred Spaces, connus pour leur orientation vers le développement personnel, la spiritualité et le bien-être. Ils proposaient, tout au long de la journée, différents créneaux dédiés à des intervenants variés[161]. Sonya Sophia intervient à plusieurs moments dans la semaine, et distribue aux participants des cartes avec les dates, horaires et thématiques des ateliers (Figure 4.12). L'un de ces ateliers a été filmé puis mis en ligne sur YouTube. La vidéo utilisée constitue un matériau public, librement accessible en ligne. C'est à partir de cette vidéo de 2015 et de sa transcription que je décrirai en détail cette pratique, mobilisée ici comme support d'analyse discursive et rituelle[162].

Ce qui m'a frappée d'emblée, c'est la dimension collective d'une pratique pourtant centrée sur soi, et la manière dont plus d'une centaine de *burners* s'y engageaient aussi facilement. À Burning Man, le régime d'attention et de sensorialité est particulièrement exacerbé, et le climat de grande disponibilité émotionnelle peut expliquer en partie la facilité d'immersion dans tous les ateliers proposés. Toutefois, j'estimais que ce régime d'attention ne pouvait, à lui seul, rendre compte de l'attrait de cet atelier ni de la fluidité avec laquelle s'y exprimait l'émotion. J'ai donc cherché à analyser précisément le déroulement complet de la séance afin d'en comprendre les rouages, y compris les dynamiques relationnelles à l'œuvre.

L'atelier de *tapping* animé par Sonya Sophia est un dispositif rituel inédit. Il s'appuie néanmoins sur plusieurs éléments issus de la trame de l'*Emotional Freedom Technique* (EFT) classique, telle qu'elle est pratiquée en psychothérapie individuelle. Je commencerai donc par présenter brièvement ce qu'est l'EFT classique, et en quoi les ateliers de Sonya Sophia s'en distinguent. Puis, je proposerai une analyse de l'atelier comme un rituel de type New Age, qui, selon Michael Houseman, repose sur des mécanismes de réfraction horizontale et verticale.

[161] Les ateliers (*workshops*) qu'offrent les *Theme Camps* sont listés dans le *What? Where? When*?, l'agenda annuel de la programmation que propose tous les *Theme Camps* de Burning Man. Le petit livret est distribué à l'entrée de Burning Man. Certains *burners* le consultent attentivement pour planifier leur semaine et inscrivent des rappels sur papier ou sur leur téléphone. D'autres préfèrent explorer certains *Theme Camps* en fonction de la thématique de leur programmation générale : yoga, développement personnel, écologie, etc. D'autres encore suivent la programmation d'un intervenant en particulier, tel Sonya Sophia, qui distribue des cartes avec sa programmation de la semaine (Figure 4.12).

[162] Tous les propos cités de Sonya Sophia sont extraits de la transcription réalisée à partir de la vidéo YouTube *Burning Man 2015 : EFT Tapping with Sonya Sophia* (84 min) : https://www.youtube.com/watch?v=y-vF6l_qyXs. La transcription intégrale de la séance (47 pages) est consultable à l'adresse suivante : https://1drv.ms/w/c/549580ab7afa684a/EWuKd0BgVZdErY_3pibEAOQByW6f7p7J0vB8WyynP7318A

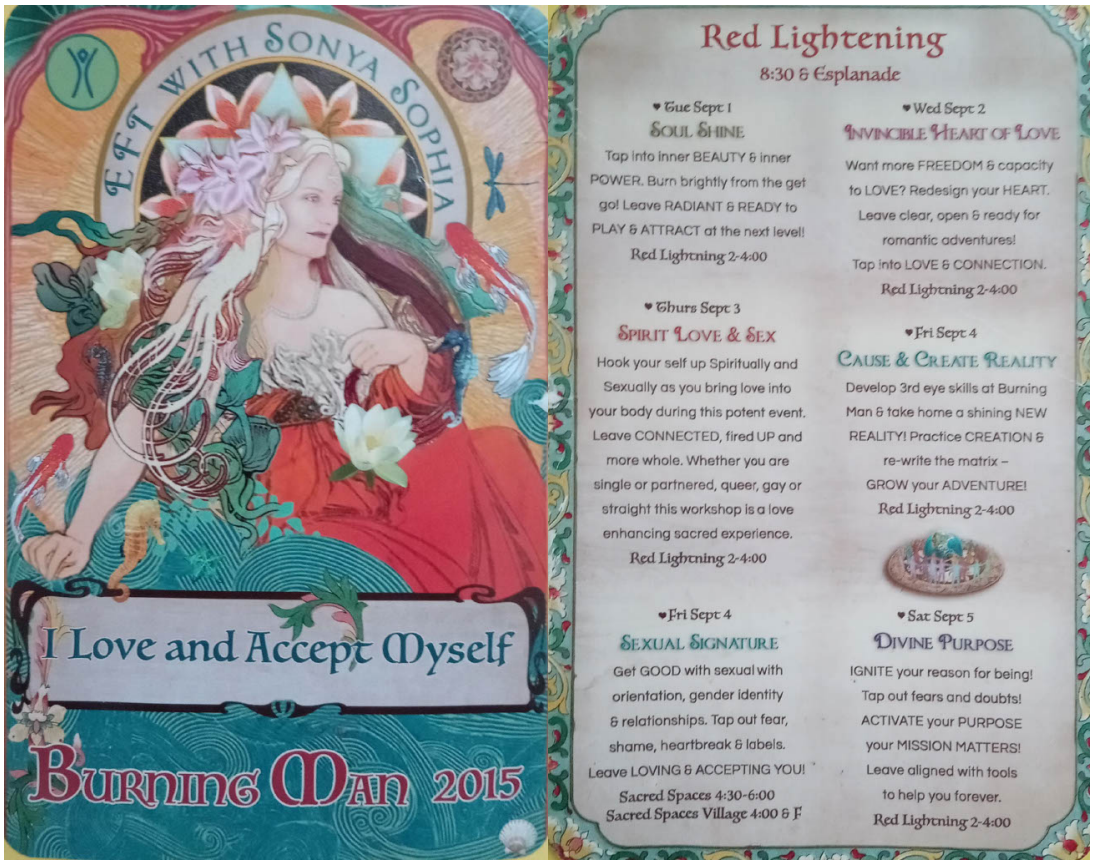


Figure 4.12. Cartes données par Sonya Sophia annonçant les dates, horaires et thèmes des ateliers de *tapping* dont « Divine Purpose », au *Theme Camp* Red Lightning. Burning Man, 2015.
Photo des cartes : F. Muguet, 2015.

*Une pratique fondée sur l'*Emotional Freedom Technique *(EFT)*

L'EFT, héritière directe de la TFT (*Thought Field Therapy*), technique développée par Roger Callahan dans les années 1980, est à l'origine une pratique psychothérapeutique conçue pour des séances individuelles en présence d'un praticien, ou sous forme d'auto-séances. Elle apparaît dans les années 1990. La pratique repose sur l'association d'une parole ciblée et de la stimulation de points corporels précis, correspondant aux méridiens énergétiques. L'objectif principal est de traiter un symptôme exprimé par le patient, en libérant des blocages émotionnels. L'EFT est donc conçue comme un outil de reprogrammation émotionnelle. Cette technique repose sur l'idée que des événements passés ont généré des perturbations dans le système énergétique corporel, provoquant des symptômes émotionnels ou comportementaux. Le but étant de s'en défaire absolument : « Si vous ne libérez pas ces blocages, ils peuvent rester verrouillés dans votre système énergétique corporel pendant des années, voire toute votre vie » (Fone & Gurret, 2022, loc. 32).

Sonya Sophia consacre les premières minutes de l'atelier à expliquer le fonctionnement de la méthode :

> « Nous tapotons du bout des doigts les méridiens du corps. […] Nous allons purger chaque point où passent les méridiens, internes et externes. Imaginez-les comme un fil qui coud le corps, ou comme le système de câblage d'une maison relié au disjoncteur.

Nous allons tapoter le boîtier à fusibles à la recherche de fusibles grillés et actionner le disjoncteur jusqu'à ce que le courant revienne ».

Figure 4.13. Sonya Sophia montre les méridiens énergétiques sur la représentation du corps humain.
[Capture d'écran à 4:00 de la vidéo YouTube *Burning Man 2015: EFT Tapping with Sonya Sophia*, 84 min].
Source : https://www.youtube.com/watch?v=y-vF6l_qyXs

Elle consacrera ensuite une vingtaine de minutes à l'explication guidée de la routine de tapotement qui suit l'EFT classique, afin de rendre le *tapping* fluide et automatisé pour la suite de la séance. Voici la routine dans l'ordre : sourcil, tempe, joue, sous le nez, sous les lèvres, poitrine, devant les côtes, sur les côtes, l'intérieur du poignet, pouce, doigt, doigt, en bas du quatrième doigt, petit doigt, côté de la main, sommet de la tête. Sonya Sophia suit le processus de l'EFT classique : identifier, ressentir, exprimer, puis libérer des blocages émotionnels. La différence majeure réside toutefois dans la manière dont le symptôme est abordé en phase préparatoire. À Burning Man, c'est Sonya Sophia qui propose des ateliers à thème et qui accompagne les participants dans un processus visant à révéler une part d'eux-mêmes qu'ils ne connaissaient pas. La praticienne part du présupposé que quelque chose va mal. Contrairement à une psychothérapie classique où le patient identifie son symptôme avant la séance, ici, le symptôme est induit ou révélé aux *burners* pendant l'atelier. À la fin de la séance, les participants doivent donc être prêts à accepter une transformation intérieure de l'ordre de la réparation émotionnelle par suite d'un problème dont ils n'avaient pas forcément conscience au début de la séance.

Après cette présentation générale, Sonya Sophia introduit le thème spécifique de l'atelier **«** *What is my Divine Purpose ?* **»** (Quelle est ma destinée divine ?) :

> « Le moment est venu où vous choisissez de vous poser certaines questions. La première est : Quelle est ma destinée divine ? […] Pourquoi êtes-vous sur cette planète ? Commençons par : Pourquoi suis-je ici ? Je suis presque certaine que j'atteindrai ma destination si je me rappelle pourquoi je suis venue ici, et quelle était la mission. »

Elle demande alors aux participants qui visiblement confus, réfléchissent à une réponse : « Remarquez votre niveau d'inconfort ou de brouillard mental. Je veux que vous l'évaluiez, de 0 à 10 », en disant à chacun de crier ce chiffre à voix haute. Comme dans l'EFT classique, l'évaluation d'une intensité émotionnelle jalonne la trame narrative de la séance et permet de quantifier une forme de progression dans la séance. Cette évaluation est suivie par la formulation d'une phrase ciblée, qui structure la trame narrative de l'atelier, énoncée par Sonya Sophia : « Même si une part de moi n'est pas complètement claire quant à ma raison d'être – j'ai de la peur et de la souffrance autour de ça – je suis ouverte à m'aimer et à m'accepter ». Elle poursuit en reprenant des éléments de cette formule en tapotant sur chaque point du corps. Cette structure se répétera tout au long de la séance. Les participants répètent systématiquement les énoncés que formule Sonya Sophia à la première personne et effectuent simultanément les mêmes tapotements qu'elle.

Par exemple, en indiquant aux participants qu'ils doivent se tapoter sur les joues (*Tap the cheeks*) , elle dit : « Une part de moi ne veut pas vraiment savoir », énoncé repris en chœur par les participants ; en indiquant ensuite aux participants qu'ils doivent se tapoter sous le nez, elle dit « Je m'aime et je m'accepte » (*I love and accept myself)*, énoncé repris à nouveau en chœur ; en indiquant ensuite de se tapoter sous les lèvres, elle dit « même si ma destinée divine n'est pas totalement claire pour moi », énoncé répété en cœur, etc. Régulièrement, Sonya Sophia demande aux participants de respirer (*Big sigh),* de manière à donner lieu à une expiration sonore collective avec un « aaaah » prononcé à voix haute. Les « aaaah » s'accordent de manière homogène : seules une ou deux personnes prolongent légèrement leur son, mais la majorité s'interrompt au même moment. Cela révèle et produit simultanément une homogénéité collective, à la fois sonore et émotionnelle.

Contrairement à l'EFT classique, qui repose sur un vocabulaire thérapeutique centré sur la résolution d'un symptôme (traiter une phobie, une angoisse spécifique, une phobie des aiguilles ou de l'eau), l'atelier de Sonya Sophia nous plonge d'emblée dans un tout autre registre. Il ne s'agit plus ici de débloquer un symptôme, mais de « se retrouver », de renouer avec une forme de vérité intérieure antérieure à toute forme de conditionnement social ou affectif. Ce soi est présenté comme véritable, sacré, authentique. La question inaugurale et directive de la séquence –*What is my Divine Purpose ?* ou encore *Why am I on this planet ?*– oriente dès le début l'expérience vers une dynamique de révélation de soi, en rupture avec le cadre psychothérapeutique strict d'origine. Cette visée exemplifie ce que formule Marika Moisseeff : « l'Occident excelle aujourd'hui dans la décontamination des relations premières » (séminaire *Nouvelles formes de médiation relationnelle,* 29 mars 2025). En effet, l'atelier de Sonya Sophia participe pleinement de cette logique de décontamination et de reprogrammation subjective, en proposant aux participants de se « nettoyer », de se « libérer », ou de « reconfigurer » leur soi, champ lexical et intentionnel qui s'inscrit dans le vaste registre du New Age[163].

[163] Plusieurs chercheurs ont identifié des traits caractéristiques du New Age. Hanegraaff (1996) montre que ce courant se structure autour de la quête du soi authentique, de la purification émotionnelle, de la reprogrammation intérieure, de la connexion à un univers énergétique ou vibratoire. Champion (1990) parle d'un « religieux à la carte », fondé sur l'harmonie, la guérison, l'amour universel. Altglas (2014) y voit une logique de bricolage spirituel fondée sur des emprunts variés à l'ésotérisme, la psychologie, aux traditions orientales, qui sont ensuite assemblés librement dans un projet de transformation personnelle.

La recherche d'une forme d'authenticité qui passerait par la révélation de vérités enfouies intérieurement, structure l'ensemble de l'atelier. Il ne s'agit pas d'un simple processus d'ajustement émotionnel, mais d'un mouvement de dévoilement : dépasser les conditionnements sociaux et familiaux, se confronter à ses résistances, et activer une part plus profonde, plus primaire, de soi. Ce cheminement se manifeste dans des phrases comme : « On m'a appris à éviter de faire ce que je veux vraiment faire » (*I've been taught to avoid what I really want to do*), qui explicite l'impact des injonctions sociales sur l'étouffement de son propre désir ; ou encore : « Une partie de moi veut vraiment accomplir cela » (*Part of me really wants to fulfill it*), qui indique la volonté d'un retour à un soi authentique. Mais ce dévoilement est aussi présenté comme risqué, vulnérabilisant : « Connecte-toi à cette partie de toi qui se sent vraiment vulnérable et veut être très prudente – comme, "Oh mon Dieu, est-ce qu'on va vraiment aller là ?" » (*Tune into that part of you that feels really vulnerable and wants to be really careful – like, "Oh my God, are we really going to go here?"*).

Cette tension entre peur du changement et désir de se réapproprier un soi « libre » est au cœur de la trame narrative et caractéristique des rituels New Age. En effet, l'expérience n'est pas seulement transformationnelle : elle repose sur la conviction qu'un *soi déjà là* attend d'être réhabilité. Une analyse du champ lexical de la transcription de la séance confirme son inscription dans le champ du New Age. Voici la récurrence d'une sélection de termes représentatifs d'un vocabulaire de type New Age : *love* (amour), mentionné 75 fois ; *myself* (moi-même), mentionné 60 fois ; *purpose* (destinée), mentionné 35 fois ; *divine purpose* (destinée divine), mentionné 19 fois ; *spirit* (esprit), mentionné 9 fois ; *truth* (vérité), mentionné 9 fois ; *energy* (énergie), mentionné 7 fois ; *connection* (connexion), mentionné 7 fois ; *soul* (âme), mentionné 6 fois ; *sacred* (sacré), mentionné 5 fois ; *spiritual* (spirituel), mentionné 4 fois[164].

Enfin, ce qui est également très manifeste dans cet atelier, et qui est propre au New Age, c'est la facilité avec laquelle des termes pourtant opaques, flous ou hautement polysémiques, tels que *Divine Purpose*, ou *Inner Truth*, sont employés comme s'ils allaient de soi. Leur sens n'est ni défini, ni discuté. Ces termes circulent et se fondent sur un socle culturel occidental commun et participent d'une supposée connivence émotionnelle et spirituelle entre les participants[165].

[164] Le comptage des mots au sein de la séquence a été réalisé par l'IA.

[165] Michael Houseman explique cette caractéristique culturelle Occidentale, dans une conférence au musée du Quai Branly, où j'ai pu prendre des notes et qui est consultable sur Youtube :

> « Ce qui est étonnant, ce sont des énoncés comme "devenir soi-même", "retrouver sa propre nature" — on baigne là-dedans. Ce n'est pas une crise, mais une expression, une modalité, une idée de l'Occident : nous avons des manques et des besoins qui sont issus de notre vie quotidienne, mais on peut les combler dans un effort conscient de reconstruction de soi que chacun se doit d'engager. À travers des pratiques où l'on se doit de ressentir ce que l'on doit devenir » (Houseman, 2015).

Figure 4.14. Les participants *burners* devant Sonya Sophia à l'atelier *Divine Purpose*.
Capture d'écran de la vidéo mise en ligne sur YouTube. Burning Man 2015.

Adresses et réponses : un double « je »

Les relations mises en place dans le dispositif de l'atelier de *tapping* s'organisent autour des différentes modalités d'adresses et de réponses entre la praticienne, les participants et le groupe. À la différence de nombreux rituels thérapeutiques pratiqués dans d'autres contextes culturels, comme les cures chamaniques des Quechua d'Amazonie péruvienne étudiées par Andréa-Luz Gutiérrez (2012), l'atelier ne met jamais en scène une adresse à une entité extérieure, qu'elle soit bénéfique ou pathogène. Le doute ou la peur, par exemple, ne sont pas personnifiés comme des entités à part entière auxquelles la praticienne pourrait s'adresser directement. Ils sont nommés comme des ressentis à accueillir, accepter et dépasser. Elle parle de « *this doubt* » (ce doute-ci), mais jamais « ô toi le doute ». Même lorsque Sonya Sophia évoque l'univers, celui-ci ne prend jamais la forme d'une entité active, mais sert uniquement de cadre symbolique en tant que garant d'un ordre énergétique plus vaste[166]. Ainsi, les relations actualisées au cours de l'atelier s'organisent pour l'essentiel autour d'un double « je » (*I*), celui de Sonya Sophia, et celui du participant. Une description de ce phénomène de dédoublement subjectif concrétisé dans un acte de langage, va permettre de mettre en évidence un des ressorts importants de cette pratique en tant que dispositif ritualisé.

Le « je » qu'utilise Sonya Sophia se rapporte à un chemin parcouru, d'un effort assumé, un travail sur soi déjà réalisé. Ainsi, elle se donne explicitement comme exemple de réussite personnelle sur un plan financier et professionnel :

> « Eh oui, vous devrez apprendre à faire des choses que vous n'avez jamais voulu apprendre à faire. J'ai dû apprendre à devenir une déesse de la technologie pour pouvoir

[166] Par exemple, dans l'introduction de la séance, elle dit « Je marche avec le cœur ouvert, les yeux ouverts, les racines dans le sol, la couronne connectée à l'univers, en aimant ceux qui se trouvent devant moi », et plus loin, elle affirme que « L'univers m'aidera, tant que je suis à l'écoute ».

parler aux gens, les aimer, et leur donner des moyens de s'aimer eux-mêmes. J'ai donc dû apprendre à utiliser des ordinateurs et toutes sortes de truc d'Internet bizarres et intéressants. Et lever des fonds ! Oh lala ! Jamais je n'aurais cru pouvoir lever des fonds moi-même. J'ai levé 250 000 dollars en disant : 'J'ai une vision, et je ne vais pas y renoncer'. Ça vous parle ? Et ils ont répondu : 'Voici un chèque de 30 000 dollars. Waouh. Tiens-nous au courant'. Et ensuite j'ai dit : 'Est-ce que je peux en avoir quelques autres — ou six, ou dix — s'il vous plaît ?' ».

Ce type de posture, le fait d'être une référence pour autrui et les éléments de langage mis en scène par Sonya Sophia s'apparente à ce que la psychologie sociale désigne comme « pouvoir de référence » : « le pouvoir d'une personne qui fonctionne comme représentant d'un groupe, et incarne ses normes, ses valeurs, ses croyances. Dans ce genre de situation, X a du pouvoir sur Y, parce que ce dernier s'identifie à X » (Bromberg & Trognon, 1992, p. 198). Son « je » sous-tend l'identification des participants qui répètent systématiquement ses énoncés à la première personne. Ainsi, le « je » utilisé par la praticienne est un « je » destiné à être répété par chaque participant. Sonya Sophia énonce des phrases à la première personne du singulier, que chaque *burner* est invité à reprendre à voix haute, comme s'il les formulait en son propre nom : « Même si je suis terrifié, je m'aime et je m'accepte », « Je suis ouvert à m'aimer et à m'accepter », etc.

Il y a lieu de préciser que Sonya Sophia utilise également le « *You* » qui, en anglais, permet une double adresse : à chacun individuellement, mais aussi au groupe. Ici, il s'agit d'un « *You »* adressé à chacun des participants sans jamais être personnalisé. Par exemple, elle ne dit jamais : *« I start with you, Jimmy »*. Cette forme d'adresse crée une implication directe des participants, tout en maintenant une certaine universalité. Elle le fait à partir d'un « je » qui affirme une posture de référence et d'autorité spirituelle : « *I start with you. Because loving you means that you're going to turn around and love up the people around you* » (Je commence avec toi. Parce qu'aimer toi signifie que tu vas à ton tour te tourner vers les gens autour de toi et les aimer).

En même temps, elle fait un usage extrêmement limité du « Nous ». Contrairement à d'autres dispositifs rituels collectifs de type New Age où la transformation est envisagée comme une expérience de groupe (« Nous nous libérons »), Sonya Sophia emploie presque exclusivement le « Je » dans ses énoncés, que l'on peut qualifier de performatifs et ritualisés. Il n'est jamais question de « Nous nous acceptons », mais toujours de « Je m'aime et je m'accepte ». Ce dernier énoncé est destiné à être repris par chacun des participants dans le cadre d'une énonciation collective. Le seul moment où le « Nous » apparaît clairement est dans l'introduction de l'atelier pour désigner l'horizon *in fine* d'une transformation personnelle, amorcé par le travail au cours de la séance collective :

> « Nous commençons par toi, parce que c'est ce sur quoi tu as le plus de contrôle. Et au fur et à mesure que tu vas apprendre à maîtriser tes pensées, ton énergie, et que tu vas écouter ton esprit — en prenant des notes et en suivant les instructions simples dictées par ta propre destinée — tu entres dans ta puissance et dans ton service noble, sacré, divin. D'autres comme toi se connecteront à toi — les semblables attirent les semblables — et nous tisserons ensemble notre magie. Nous élèverons cette planète, nous transformerons nos villes, nos villages, et nous réécrirons la vie sur Terre, en créant le paradis sur Terre. Ensemble. C'est le moment. »

Le *nous* évoqué ici est composé d'un agglomérat de transformations individuelles, de meilleures versions de soi-même, qui s'aimantent les unes aux autres pour créer un meilleur monde. Le travail le plus important et fondateur reste clairement le « soi ». Le « nous »ne structure pas du tout la trame narrative de la séance, mais figure comme l'horizon d'un « ensemble ».

Le participant dispose de quatre formes principales de réponses aux propos de la praticienne : répondre « oui » collectivement (souvent introductif d'un nouveau point de la trame), vocaliser un « aaaah » en accordage (Moisseeff, M., & Houseman, M., 2020) sonore collectif (ce qui marque une pause), répéter une phrase à la première personne (la modalité la plus fréquente), ou la répéter en la complétant de manière personnalisée (ce qui stimule, engage le participant, et marque une avancée dans la trame narrative).

La formulation de ces différentes formes de réponses correspond à des modalités différentes de « soi ». Prenons la première : « oui ». Ici, le participant situé comme « soi » présent à Burning Man en train de se tapoter, est dans une relation directe et dynamique avec la praticienne. Engagé dans l'ici et maintenant de la séance, ce « soi » se manifeste à travers des réponses affirmatives qui marquent une adhésion, une écoute et une immersion dans le dispositif. Ces réponses sont coénoncées en collectif et renforcent l'engagement des participants dans la séance :

« Prêts ? » dit Sonya Sophia, ce à quoi les gens répondent « Oui ».

« Êtes-vous vraiment pleinement engagés ? » Les gens crient : « Ouiii ».

« Ce serait bien, non ? » Les gens disent : « Ouiii ».

« Êtes-vous venus ici pour vous jeter dans le feu sacré intérieur ? » « Oui !!! »

« D'accord ? Honorez qui vous êtes et votre vérité — oui ou non ? » « Oui ! », etc.

Prenons maintenant la deuxième : « aaaah ». Par la coénonciation d'une émission vocale expressive : « aaaah », le participant entre en relation avec les autres du groupe par le biais d'une résonance sonore et vibratoire qui se répercute sur l'émotionnel. Cette relation s'appuie sur un ajustement collectif, perceptible dans la synchronisation des voix, des expirations et des mouvements corporels.

Prenons maintenant la troisième, la plus récurrente, formulée à la première personne de type : « Je m'aime et je m'accepte ». Sonya Sophia énonce des phrases à la première personne que les *burners* répètent chacun à haute voix. Ces énoncés induisent la verbalisation d'un « je » introspectif, « intérieur », qui exprime une part « plus profonde » ou plus vulnérable de soi, dont l'acceptation se veut un accomplissement : « Une partie de moi veut vraiment accomplir cela ». La séance est rythmée par des formules responsoriales de ce genre :

Sonya Sophia : « Je suis ouvert à m'aimer et à m'accepter… » / *Participants* : « Je suis ouvert à m'aimer et à m'accepter… »

Sonya Sophia : « même si… » / *Participants* : « même si… »

Sonya Sophia : « j'ai terriblement peur d'être dans ma puissance. » / *Participants* : « j'ai terriblement peur d'être dans ma puissance. »

La quatrième forme de réponse est particulièrement fréquente vers la fin de la séance, où les questions se personnalisent : *When you were a child, who were you afraid to lose love from ?* (Quand tu étais enfant, de *qui* avais-tu peur de perdre l'amour ?). Nous reviendrons sur ce type de réponses dans le paragraphe suivant.

La troisième forme de réponse, la plus fréquente et formulée à la première personne, est particulièrement importante pour notre analyse : elle constitue le principal levier de l'efficacité rituelle du dispositif. Un énoncé est prononcé d'abord par Sonya Sophia, puis répété par chaque *burner*. Des énoncés de ce type ne relèvent pas d'un simple énoncé descriptif, ils sont agissants. Ils produisent un effet immédiat sur celui ou celle qui les prononce.

En linguistique, cela correspond à ce qu'Austin (1962) appelle un *acte illocutoire*. D'après le *Dictionnaire des sciences du langage*, qui explique la terminologie d'Austin, l'acte illocutoire est la seconde appellation qu'il donne à ce qu'il nommait d'abord *acte performatif*, terme plus connu du grand public :

> « L'acte illocutoire est un acte accompli *en disant*, qui résulte du fait qu'en accomplissant un acte locutoire, […] on accomplit par là même, en même temps un autre acte, de nature différente (par exemple un acte de menace, un acte d'injonction, ou un acte de promesse). […] Cette typologie a été élaborée à partir d'une première distinction faite par Austin entre les *énoncés constatatifs*, à valeur descriptive (ex. : *Il neige*), et les énoncés *performatifs* (de l'anglais *to perform*, accomplir), qui sont eux-mêmes l'accomplissement d'un acte (ex. : *Je m'excuse de te déranger* ; *Nous vous informons qu'il vous reste trente minutes pour terminer vos achats*) » (Neveu, 2015, *Acte de langage*, p. 16).

À travers l'énonciation des phrases de la séquence de *tapping*, répétées à la première personne, les participants expriment une émotion subjective : s'aimer, se pardonner, reconnaître une peur, etc. Or, ces énoncés ne décrivent pas seulement une émotion : ils l'activent et produisent chez le participant un certain état. À titre d'exemple, prenons la séquence suivante d'énoncés émise d'abord par Sonya Sophia puis reprise par chacun des participants : « Je m'aime et je me pardonne… même si j'ai envie d'arrêter de tapoter… parce que je me sens déjà menacé ». De tels énoncés répétés sont des outils de langage qui agissent sur le participant de manière performative. Ils ne se contentent pas d'exprimer un état ; ils créent véritablement des dispositions émotionnelles. En disant « *I'm open to loving and accepting myself* », le participant s'engage dans une posture spécifique, qu'il active en la prononçant. C'est la performativité inhérente à l'acte de langage lui-même qui rend possible et concrétise cette disposition[167].

Réfractions verticales et horizontales. Un rituel New Age ?

Pour Michael Houseman, l'un des traits caractéristiques de la ritualité New Age est le fait que les transformations émotionnelles des participants ne sont pas dictées de l'extérieur, par une entité externe ou transcendante, mais émergent d'une posture réflexive adoptée et

[167] En sus de leur registre inévitablement illocutoire, des énoncés de ce genre peuvent également être compris comme un acte perlocutoire, qui est « susceptible d'entraîner une modification du contexte : par exemple, un énonciateur, par la production d'un énoncé, peut surprendre, inquiéter, réconforter, induire en erreur, persuader, etc. […] Cette incidence sur les sentiments, les pensées, les actions révèle que l'acte perlocutoire dérive de l'activité linguistique, mais ne lui est pas intrinsèque » (Neveu, 2015, *Perlocutoire*, p. 268). Autrement dit, l'effet ne réside pas dans la structure linguistique de l'énoncé, mais dans l'expérience vécue de celui qui parle ou de celui ou celle qui l'écoute. Ainsi, l'énoncé « *I love and forgive myself* », lorsqu'il est répété collectivement, provoque souvent une émotion visible tels des pleurs ou des respirations intensifiées qui indiquent cette puissance perlocutoire.

consentie par les participants eux-mêmes. L'efficacité du rituel New Age ne repose pas sur l'effectuation d'une série d'actions codifiées comme pour le rituel traditionnel, mais repose plutôt sur la manière dont les participants se prêtent à ressentir certaines émotions. Il écrit :

> « L'efficacité rituelle de tels événements repose plus sur le modelage des agents que sur l'organisation de l'action […] tout est fait pour que des expériences intentionnelles et émotionnelles circulent entre les participants alors caractérisés par une subjectivité multiple » (Houseman, 2012, pp. 174-175).

L'expérience de soi, composée d'un « je » performatif mis en place dans l'atelier *Divine Purpose*, correspond à la « subjectivité multiple » décrite par Michael Houseman. La relation du participant à lui-même est activée par l'énonciation de phrases à la première personne : « Je m'aime et je me pardonne » (*I love and forgive myself*), « J'ai terriblement peur d'être dans ma puissance » (*I'm terrified of being in my power*), « Je refuse d'être intimidé par ma peur » (*I refuse to be bullied by my fear*), « Je m'autorise cette aventure héroïque » (*I'm allowing myself this Hero's Adventure*), etc. Cela induit chez le participant un effet de dédoublement subjectif, de sorte que le « je » énoncé est celui d'un sujet en devenir.

C'est précisément ce que Michael Houseman nomme la « réfraction verticale », un mécanisme central des rituels de type New Age, dont l'efficacité réside dans l'expérience réflexive qui engage activement l'individu dans sa propre transformation. Ainsi, il écrit :

> « L'enjeu central de la réfraction rituelle […] réside dans le fait que les participants acquièrent des identités rituelles qui leur sont données à voir et à expérimenter comme issues d'une posture réflexive, de sorte que la mise en scène rituelle de ces identités hors du commun est obligatoirement accompagnée de celle de leur contrepartie, c'est-à-dire de l'identité quotidienne des participants en tant qu'agents (humains) ordinaires. […] Le dédoublement virtuel qui résulte de cet effort de projection – celui de se sentir à la fois comme la personne (extraordinaire) qui interagit et comme la personne (ordinaire) qui conçoit cette interaction – est emblématique de ce que permet d'expérimenter, de manière aussi systématique que possible, les rituels New Age et néopaïens » (Houseman, 2016, p. 228).

Le dédoublement entre un soi ordinaire et un soi extraordinaire (non encore révélé ou à re-révéler) est particulièrement visible dans l'atelier *tapping* car il est verbalisé. Chaque participant répète des paroles adressées à lui-même, à son « soi » non révélé ou « enfoui ». Le participant devient simultanément celui qui écoute, celui qui parle et celui qui est transformé par cette parole. À la lumière de cette complexification, cette parole peut être qualifiée de parole rituelle. En effet, de très nombreuses phrases énoncées par Sonya Sophia puis prononcées à la première personne par les participants, expriment à la fois un désir de transformation personnelle et une peur d'être « pleinement soi »: « J'aime être fidèle à ma destinée divine », « Je relâche ma peur de ma mission », « Je m'autorise à activer ma destinée divine », « Je suis ouvert à la possibilité de commencer à comprendre ma mission », « C'est juste une partie de moi qui essaie de me protéger […] de surgir dans toute ma puissance », etc.

Mais dans l'atelier de *tapping*, la transformation de soi ne repose pas uniquement sur une telle « réfraction verticale ». Elle passe aussi par une dynamique intersubjective, collective, dans laquelle chacun devient témoin du « soi » extraordinaire de l'autre. C'est ce qui rend ce dispositif rituel particulièrement agissant. Et c'est aussi ce qui le distingue fondamentalement d'une pratique psychothérapeutique classique. Cette dynamique se manifeste lorsque les

participants accordent leurs réactions aux autres, comme le montrent les *aaaaah* collectifs (*supra*) ou le tapotement simultané (*tapping*). Ce phénomène de miroir empathique qui agit en ricochet, Michael Houseman le désigne comme une « réfraction rituelle horizontale ». Il explique :

> « La "réfraction rituelle" intervient non seulement sur un plan "vertical" […] mais également sur le plan "horizontal" des rapports qu'entretiennent les participants. Ainsi, ces derniers ne cessent de moduler leurs comportements en fonction de ce qu'ils pensent et ressentent que leurs co-célébrants peuvent penser et ressentir. Il en résulte une réverbération émotionnelle et intentionnelle particulièrement palpable à l'aune de laquelle chacun peut s'éprouver à la fois en tant qu'agent distinct et comme partie d'une même totalité agissante […] L'identité réfractée de chacun tend à l'autre le miroir de sa propre réfraction, en sorte que, le temps du rituel, tous puissent jouir de la possibilité de se vivre comme des personnes ordinaires dotées de pouvoirs extraordinaires » (Houseman, 2016, pp. 228-229).

La réfraction horizontale, créée par la dynamique de groupe et la conscience d'expérimenter collectivement une expérience très personnelle, est aussi guidée par les interventions de la praticienne :

> « Donc, si ta motivation… si ta destinée divine a quelque chose à voir avec l'amour… levez la main si vous pensez que votre destinée divine est liée à l'amour. Tiens, tout le monde lève la main — regardez autour de vous. Observez ça. Vous êtes donc motivés par l'amour. Est-ce que ça rend le travail difficile, plus fun — parce qu'il est fait par amour ? »
>
> Tout le monde répond : « Oui ! »

L'atelier de *tapping* et les mécanismes de réfraction verticale et horizontale qu'il met en œuvre permettent de montrer, de manière empirique, comment l'expérience de Burning Man offre aux participants un cadre expérimental pour vivre un « soi » extraordinaire, en contraste avec le « soi » ordinaire du quotidien, celui du *default world*. Ces relations, de soi à soi et de soi aux autres, où le groupe permet la projection de son « soi » extraordinaire, sont au cœur du fonctionnement rituel du dispositif. Les mécanismes de réfraction verticale et horizontale, à la fois introspectif et interrelationnel, se retrouvent, à des degrés divers, dans d'autres dispositifs rituels *burners* de type New Age, qui rejouent eux aussi, à leur manière, cette tension entre deux versions de soi.

Procédés d'induction : une trame narrative, figures rhétoriques, une implication corporelle

En tenant compte de l'occurrence de certains registres lexicaux au cours de l'atelier (cf. Gutiérrez, 2012)[168], il est possible de dégager une trame narrative en cinq étapes :

1. Constat d'un problème qui est immédiatement présenté comme un manque ou incomplétude. Ainsi, le début de l'atelier est marqué par l'énoncé qui constitue le problème à résoudre « *What is my Divine Purpose ?* », et mobilise directement des mots

[168] Je me suis inspirée de la thèse d'Andréa-Luz Gutiérrez (2012) en anthropologie linguistique, *Voix de "maîtres" et chants d'oiseaux : Pour une étude pragmatique de l'univers sonore et de la communication rituelle parmi les Quechua d'Amazonie péruvienne*, pour analyser la transcription de la séquence de l'atelier de Sonya Sophia, notamment pour le repérage de l'occurrence de certains registres lexicaux et champs de mots.

comme *abuse* (3), *abandonment* (1), *betrayal* (1), *childhood* (1), *culture* (3), *pain* (2), *insecurity* (1), *low self-esteem* (1), *hole* (1), et *not enough* (1), qui installent un sentiment de manque et d'incomplétude.

2. Peur et résistance devant la confrontation au « problème ». Viennent alors des mots appartenant au registre de la peur et du doute : *fear* (52), *afraid* (27), *terrified* (16), *doubt* (23), *scared* (8), *resistance* (4), *check out* (4), *shut down* (2), et *run away* (2). Les participants verbalisent une résistance face au travail à effectuer pour trouver leur *divine purpose* ou leur « soi » véritable.
3. Acceptation. Cette étape se caractérise par une bascule émotionnelle : après avoir verbalisé l'émotion de la peur, la trame narrative met en scène l'accueil et l'acceptation de la peur et la poursuite du cheminement de transformation de « soi ». Lorsqu'une blessure émotionnelle est nommée, elle est suivie d'un retournement vers l'acceptation, avec les expressions *I accept* (10), *I love and accept myself* (13), *I love and respect myself* (8), *okay* (18), *safe* (6), *forgive* (10), *empathy* (3), *release* (2), *surrender* (1), *I allow* (1).
4. Processus en cours de finalisation ou presque. Cette étape renvoie à l'idée d'un process en cours, avec la mobilisation de verbes en « ing » comme : *processing* (3), *I'm doing it* (1), *keep going* (1). Cette étape très intense émotionnellement est ponctuée par de nombreuses respirations collectives, comme l'attestent les nombreuses mentions de *breathe* (27).
5. Transformation / *empowerment.* La séquence se termine sur l'affirmation d'une puissance et d'une force retrouvée. Les participants disent : « *I'm on fire* », « *I'm coachable by Source* », « *I'm resurrecting my people* ». Ce sont des affirmations sur soi dans lesquelles on retrouve : Divine *Purpose* (19), *on fire* (4), *my power* (4), *truth* (9), *clarity* (2), *free* (2), *strong* (1), et *transformed* (1).

Il est important de noter que 32 % du discours de la séquence est consacré à l'introduction, aux explications techniques de l'EFT et aux apartés personnels de Sonya Sophia, qui cherche à créer une identification avec les participants. Quant à la trame narrative, elle suit un parcours clair : elle part d'un problème qui exprime une préoccupation existentielle, pour aller vers une réparation et une transformation de soi. Les deux dernières étapes à elles seules représentent plus de 40 % du discours. Ce déséquilibre montre l'importance donnée à la transformation. La conclusion est explicite : *« I'm the author of my destiny »* (Je suis l'auteur de ma destinée). Il ne s'agit pas ici d'un savoir acquis, mais d'une capacité à endosser une posture spécifique de « soi ».

On remarque également l'utilisation récurrente de deux procédés rhétoriques pour structurer le discours rituel et guider les participants dans un processus de transformation émotionnelle. Le premier, issu de l'EFT classique, et qui soutient en grande partie la logique de la réfraction verticale et du dédoublement du sujet évoqué plus haut, consiste en un usage systématique de la structure protase/apodose, où la protase, qui formule une peur, un blocage ou une souffrance (« Même si j'ai terriblement peur… ») est suivie d'une apodose qui affirme un mouvement de réintégration et d'accueil de soi (« … je m'aime et je m'accepte »). Ce type de structure sémantique est répété tout au long de l'atelier, assurant par sa répétition une fonction émotionnellement sécurisante. Elle produit un contenant structurant pour le dispositif rituel agissant entre impossible et possible, rendu possible par l'énonciation même.

Un autre procédé rhétorique caractéristique de la deuxième partie de la séance se fonde sur l'alternance entre des questions générales d'ordre existentiel et des questions ciblées qui demandent une réponse personnalisée. Sonya Sophia organise sa trame narrative dans ce va-et-vient entre l'universel et le singulier. Ce procédé rhétorique soutient clairement la dynamique de dédoublement du sujet en un « je » ordinaire et un « je » en devenir, transformé. Ainsi, certaines questions invitent à ressentir une confusion existentielle plus qu'une recherche de réponses précises : « Si tu étais le grand créateur de tout et que tu donnais à quelqu'un ce magnifique cadeau de vie… et qu'il ne l'ouvrait pas — comment te sentirais-tu ? », ou « Si tu étais responsable de l'amour et de la connexion de tout le monde… oserais-tu être toi-même ? », ou encore « Si tu avais un don à offrir et que tu ne le donnais pas… quel serait le prix pour le monde ? ». Puis Sonya Sophia demande aux participants de formuler eux-mêmes leurs réponses, notamment avec des phases à compléter, comme : « Je ressens cette peur dans mon... où ? », « Tapote sous tes lèvres. Où ressens-tu cette peur dans ton corps ? ». Elle introduit également un ancrage réflexif dans l'histoire personnelle de chacun, avec des questions comme : « Cette peur que j'ai prise à quel âge ? », ou « Depuis combien de temps as-tu peur de savoir pourquoi tu es ici et ce que tu es venu faire ? ». Par cette personnalisation des réponses, le participant inscrit dans son propre récit biographique la trame narrative transformationnelle de l'atelier.

Dans l'atelier, la parole orale devient une parole incarnée corporellement. En effet, dans l'atelier de *tapping*, le corps est constamment mobilisé par les gestes répétitifs de tapotements visant une stimulation symétrique des méridiens. Ce recours au geste symétrique pour accompagner la parole rappelle les idées de Marcel Jousse (1969) sur l'importance du bilatéralisme dans l'expression humaine. Pour lui, le mouvement équilibré, rythmique, symétrique du corps est à la base de notre manière d'apprendre, d'interagir et de mémoriser. Le *tapping* instrumentalise ce principe « naturel », en calquant un énoncé sur un geste pour inscrire l'énoncé dans le corps. Le corps devient un support de reprogrammation mémorielle.

Dans les premières étapes de l'atelier ; celles du manque et de l'incomplétude (étape 1) puis de la vulnérabilité (étape 2) ; le participant est exposé à des affects intenses. Il prononce à voix haute des phrases comme : « *I'm afraid of failing*, *I want to run away*, *I'm not enough* ». Ces énoncés, répétés à la première personne dans un cadre collectif, exposent un soi fragilisé, traversé par des blessures émotionnelles. Le dispositif rituel provoque ainsi dès le départ une effraction du moi en provoquant une déstabilisation intérieure. C'est ce qui permettra le dédoublement subjectif et la « réfraction rituelle verticale » décrite plus haut. Mais cette effraction ne mène pas à un effondrement de soi. Elle est contenue par la structure corporelle du dispositif rituel. Les tapotements, réguliers et codifiés, viennent créer un cadre physique stable. Le corps assume ici une fonction centrale : il devient une enveloppe contenante. De cette manière, le protocole EFT produit un cadre somatique qui agit comme une enveloppe psychique secondaire. Les gestes répétés, bilatéraux, organisés en boucle, réparent les limites symboliques du moi effracté. Le *tapping* permet de soutenir l'émergence d'un soi vulnérable qui deviendra ensuite transformé et extraordinaire, sans grande mise en danger de l'intégrité psychique.

L'analyse de l'atelier de *tapping* met en évidence une transformation de soi induite par la verbalisation et la gestuelle d'une trame de séance guidée par une praticienne, caractéristique d'un grand nombre de dispositifs rituels encadrés à Burning Man. Il existe cependant d'autres formes d'expériences transformatrices sur la *playa*, notamment celles permises et médiées par

la présence de l'art omniprésent. Le *Visionary Art*, largement exposé à Burning Man et dans les festivals transformationnels, en constitue un exemple particulièrement intéressant. Le *Visionary Art* mobilise certaines dynamiques rituelles de type New Age, telles que la réfraction verticale, ainsi qu'une même quête de reconnexion à un soi « intérieur » via, cette fois, une forme d'expansion de la conscience.

IV. Le *Visionary Art* comme dispositif rituel

Le *Visionary Art* est omniprésent dans de nombreux « festivals transformationnels » [169] fréquentés majoritairement par des Occidentaux, Burning Man en constituant le prototype majeur (Muguet, 2016a, 2016b). Cette dernière partie du chapitre propose une réflexion sur la place du *Visionary Art* au sein de Burning Man et sur son importance dans la mécanique de transformation de soi. Le *Visionary Art* se présente à Burning Man sous plusieurs formes : des tableaux statiques, des projections visuelles accompagnant les *soundsystems*, ou encore des installations artistiques numériques, dynamiques et immersives. C'est le cas notamment du dispositif proposé par Android Jones et de son équipe, qui ont créé en 2017 une installation intégrant leur technologie de réalité virtuelle interactive *Microdose VR*, ainsi que le film immersif à 360° *Samskara.*

Ce courant artistique se caractérise par des réalisations artistiques inspirées d'expériences phénoménales induites par les effets psychotropes de diverses substances enthéogènes. Ces substances sont extraites de plantes psychotropes ou reproduites chimiquement. Elles peuvent être intégrées à des usages à visée rituelle, chamanique ou spirituelle, ou encore utilisées dans des pratiques thérapeutiques de type New Age (Baud & Ghasarian, 2010). Elles sont le plus couramment consommées de manière récréative, notamment dans les festivals occidentaux, selon l'intention des usagers de consommer une substance perçue soit comme une drogue, soit comme une *medicine* (substance guérisseuse).

Les caractéristiques visuelles récurrentes de l'art en lui-même ont été décrites par Tuffy Luffaguss, conservatrice de la galerie d'art au festival transformationnel Envision 2016 au Costa Rica :

> « Je considère le *Visionary art* comme un art avec beaucoup de détails très fins. Il utilise de très petits coups de pinceau. Il fait appel à beaucoup de tracés, beaucoup de couleurs vives, beaucoup de contrastes, beaucoup de figures anamorphiques. Vous savez, des têtes de serpents mais des corps d'hommes. Ce genre de thématiques. Beaucoup de formes rondes, beaucoup de formes géométriques » (entretien, 2016).

Depuis quelques années, ce courant artistique connaît un essor considérable, notamment auprès des jeunes générations intéressées par les musiques électroniques, les états de conscience modifiés et leurs transcriptions visuelles [170] . Toutefois, ce qui distingue l'expérience psychédélique vécue dans un festival transformationnel comme Burning Man de l'usage de

[169] L'expression *Transformational Festivals* est utilisée dans le langage des festivaliers depuis quelques années, mais c'est Jeet Kei Leung dans son documentaire *The Bloom A journey through transformation al festivals* (Leung et Chan, 2013) qui a scellé l'usage de ce terme (Introduction, p.12). Ces festivals se caractérisent de manière générale d'après la narration des participants, par une expérience intense qui stimule une transformation de soi.

[170] Voir par exemple le succès de l'exposition *Visions chamaniques. Arts de l'ayahuasca en Amazonie péruvienne* au musée du Quai Branly – Jacques Chirac réalisée par David Dupuis [14 novembre 2023 – 26 mai 2024].

l'ayahuasca dans un cadre rituel chamanique, tel qu'il est pratiqué en Amazonie péruvienne (Dupuis, 2016), c'est la posture des participants. Les festivaliers occidentaux prennent consciemment une substance enthéogène avec l'intention de vivre une altération de conscience, non pas pour reproduire une cérémonie spécifique chamanique, mais avec l'idée que, quand même, ce type d'expérience peut s'inscrire dans une forme de continuité rituelle ancestrale. Ainsi, si les pratiques chamaniques ne sont pas imitées, le fait de savoir qu'un vécu similaire aurait été déjà expérimenté dans des contextes plus traditionnels peut conférer une certaine dimension supplémentaire, plus profonde et spirituelle, à ce qui, dans les faits, reste la prise d'une molécule de synthèse. Les œuvres de *Visionary Art*, souvent peuplées d'une flore et d'une faune luxuriantes, participent de cette construction de représentations (Figure 4.15, 4.16, 4.17) : ils évoquent une forme de sagesse exotique et ancestrale qui vient accompagner l'expérience psychédélique. Il s'agit dans le cas de Burning Man non pas tant d'une performance rituelle stricto sensu, mais de dispositifs immersifs opérants, dont les modalités de réception visuelle et d'expérience phénoménale peuvent évoquer des mécaniques rituelles de dédoublement subjectif précédemment décrites.

Android Jones, qui se dit *Digital Visionary Artist*, est l'un des artistes visionnaires les plus connus aujourd'hui. Il est allé à son premier Burning Man en 2003. Pour lui, Burning Man et les autres festivals transformationnels ont une caractéristique commune :

> « Je les considère un peu comme des simulations de liberté. Nous désirons tous un certain sentiment de liberté. Mais en réalité, aucun de nous n'est vraiment purement libre. Nous vivons dans une structure, nous payons des impôts, nous obéissons à des lois, et si l'on regarde vraiment ce qu'est la liberté, nous en sommes très éloignés. Ces festivals créent une simulation de ce que pourrait être la véritable liberté. Que se passerait-il si vous pouviez porter ce que vous voulez, avoir accès à la musique, à l'art, à la nourriture ? Si on ne fait que consommer cela sans le transposer dans la vie réelle, alors cela devient juste une opportunité pour l'hédonisme et la débauche. Mais si on peut emporter ce sentiment et essayer de le recréer ailleurs, alors les festivals peuvent agir comme un cristal condensateur de toutes les facettes de l'humanité » (entretien, 2016[171]).

Quant à la place du *Visionary Art* dans cette simulation de liberté, Android Jones précise :

> « L'expression de la liberté dans le *Visionary Art* est différente de la plupart des autres formes d'art parce qu'elle est fortement influencée par les expériences psychédéliques, qui amplifient ce sentiment de liberté, d'émerveillement et d'absence de limitation » (entretien, 2016).

[171] L'entretien d'Android Jones réalisé en 2016 est disponible sur le site www.neoanthropology.com

Figure 4.15. Photo de *Dharma Dragon* d'Android Jones, dans une installation numérique dynamique, LIB Festival, mai 2015.
© Android Jones – www.androidjones.com.

Figure 4.16. *The Love Series* d'Android Jones à Burning Man Center Camp.
Photo : F. Muguet, 2014.

Figure 4.17. Photo de *Forward Escape* d'Android Jones, œuvre exposée au festival *Lightning in a Bottle* (LIB), mai 2015, Bradley, Californie.
© Android Jones – www.androidjones.com.

Les réponses d'autres artistes à ma question sur la présence systématique du *Visionary Art* dans les festivals transformationnels varient de « Ce type d'art est mieux accueilli par la communauté psychédélique » (entretien, Anderson Debernardi, 2016) à « Il y a plus de personnes ouvertes d'esprit » (entretien, Alyse Furb, 2016). La possibilité d'évoluer dans un environnement propice à la prise de psychotropes, et donc à l'exploration d'une autre perception de la réalité, semble clairement légitimer la présence de cet art. En somme, si l'expérience psychédélique trouve une expression privilégiée dans le *Visionary Art*, c'est parce que l'œuvre devient à la fois un support d'expression de son expérience phénoménale individuelle pour l'artiste, tout en servant de médium à une forme de résonance phénoménale et émotionnelle pour le public de leurs propres expériences psychédéliques.

L'expression de l'expérience psychédélique semble marquer l'une des visées de l'art visionnaire, en permettant à l'œuvre d'être le réceptacle d'une pluralité de résonances d'expériences phénoménales psychédéliques singulières. Les propos d'Android Jones illustrent ce point :

> « Le *Visionary Art* donne à toute une communauté un point de réflexion, où chacun peut dire : "Oh, moi aussi j'ai eu ce genre d'expérience." Beaucoup de gens n'ont pas la discipline ou l'habitude de pouvoir peindre ces choses, mais lorsqu'ils voient une œuvre, ils trouvent un point d'identification et veulent pouvoir partager cela avec d'autres dans leur vie » (entretien, 2016).

La narration de certains festivaliers transformationnels est marquée par l'impact de certaines œuvres ou installations artistiques immersives de *Visionary Art*, décrites comme présidant à une expérience de transformation de soi. Comme l'exprime un participant à propos de *Samskara* d'Android Jones : *«* Samskara est l'une des expériences visuelles et spirituelles les plus profondes et apaisantes que j'aie jamais eues la chance de vivre… Elle m'a libéré de quelque chose qui me pesait » (Reddit.com, commentaire, 2020, traduit de l'anglais).

Pour comprendre cet impact, il est nécessaire de préciser la nature de l'agentivité portée par ces œuvres, ainsi que la relation qui s'établit entre les œuvres et les vécus phénoménaux psychédéliques originaires qu'elles donnent à voir, à la fois pour leurs auteurs et pour ceux qui les contemplent.

Il semble que dans le contexte de Burning Man, la matérialité des œuvres de *Visionary Art* agit avant tout comme un indice (Gell, 1998), c'est-à-dire comme un agent partiel qui manifesterait, sans la reproduire directement, l'expérience psychédélique de l'artiste. L'œuvre serait une interface entre un vécu phénoménal intérieur et sa réception extérieure par le public. Ce qui s'y manifeste n'est pas l'expérience psychédélique elle-même, mais sa représentation. De ce point de vue, il est intéressant de penser l'expérience psychédélique et sa traduction picturale comme une forme d'apparition, plus précisément, celle que Heidegger (1927) appelle *Erscheinung* : quelque chose qui se montre comme indice de quelque chose qui ne se montre pas. Si l'expérience psychédélique s'indique à travers l'œuvre, c'est parce qu'elle est inférée cognitivement. Dans ce mode de manifestation que Heidegger décrit comme une *Erscheinung*, l'œuvre indique une dimension du réel qui ne se donne pas à voir directement, mais qui s'indique à travers ce qui est donné à percevoir. L'expérience psychédélique, invisible en elle-même, devient perceptible à travers l'expérience sensible du spectateur. La prise en compte conjointe de ces deux dimensions, indice matériel et apparition phénoménale *Erscheinung*, permet de comprendre le *Visionary Art* comme opérateur d'une forme de « réfraction verticale »

(Houseman, 2012). L'œuvre n'est pas seulement vue ; elle active chez celui qui regarde une dynamique de retour sur soi, une immersion subjective qui actualise ou amplifie ses propres vécus « intérieurs ». Dans le dispositif du *Visionary Art*, se rejoue la logique rituelle réflexive de « réfraction verticale » de soi, cette fois-ci non verbalisée, au contraire du *tapping* (*supra*).

Ce qui est représenté dans le *Visionary Art* n'est pas le monde visible, mais un monde vécu « intérieurement », issu d'expériences psychédéliques dont l'intensité sensorielle est traduite visuellement. La réception de l'œuvre par celui qui la regarde peut susciter une simple contemplation esthétique passive, mais elle peut aussi engager un retour réflexif et agir comme un miroir de l'expérience « intérieure » du spectateur. L'artiste projette dans la réalisation de son œuvre les traces de son propre vécu phénoménal psychédélique. En retour, le spectateur, dans la réception de l'œuvre, peut projeter à son tour son propre vécu psychédélique antérieur, ou bien accompagner une expérience psychédélique en cours, notamment lorsque l'œuvre est insérée dans des dispositifs immersifs au sein même du festival. En ce sens, l'œuvre de *Visionary Art* fonctionne comme un miroir transfigurant, un support de projection à la fois pour l'artiste et pour le regardeur, également acteur de sa propre expérience. De ce point de vue, il est possible de voir l'œuvre comme une interface de « réfraction verticale », un lieu de rencontre entre le moi ordinaire et le moi « amplifié » par l'état modifié de conscience.

Conclusion

Pour conclure, les quatre dispositifs présentés, le rituel d'entrée, le Temple, l'atelier de *tapping* et le *Visionary Art*, exemplifient une tonalité rituelle et un mode d'expression typiquement *burner*, caractérisés par la place centrale accordée au sensible et à l'expérience phénoménale, qu'elle soit « intérieure », induite par des états modifiés de conscience, ou « extérieure », liée à la perception sensible du monde et de l'environnement. Tous décrivent avant tout des expériences individuelles inscrites dans un cadre collectif : initiatique pour le rituel d'entrée, cathartique pour le Temple, thérapeutique pour l'EFT (*tapping)*, et expansionnelle de conscience pour le *Visionary Art*. Ces dispositifs articulent réflexivité individuelle et résonance émotionnelle collective, selon des mécanismes de « réfraction verticale » et « horizontale » (Houseman, 2012) qui se déploient selon des modalités distinctes.

Enfin, ces dispositifs constituent des études de cas pertinentes permettant de penser les formes contemporaines de ritualité occidentale de type New Age, où la quête de transformation de soi et d'authenticité occupe une place centrale.

CHAPITRE 5 - LES DISPOSITIFS RITUALISÉS DU DPW

Ce chapitre, comme le précédent, est consacré à la semaine de Burning Man, mais il rend compte ici du point de vue du DPW. Contrairement aux dispositifs ritualisés des *burners*, dont l'inspiration New Age privilégie l'introspection, la guérison émotionnelle et le développement personnel, les événements ritualisés du DPW privilégient l'extériorisation, l'immédiateté du vécu corporel, la confrontation directe et une logique de mise à l'épreuve. L'expérience qu'ils favorisent consiste moins à découvrir qui l'on est « à l'intérieur », qu'à s'éprouver soi-même face à ses propres limites mentales et physiques, au risque, à la douleur, et au regard du groupe. On sort ici du registre *burner* des paillettes et des *hugs* pour se situer dans un univers plus sombre, dur et frontal.

Au cours de la semaine de Burning Man, le parcours type d'un membre DPW se compose majoritairement de deux dispositifs ritualisés qui sont emblématiques de l'expression esthétique et cérémonielle propre au DPW : le Thunderdome et la DPW Parade. Ces deux dispositifs permettent, sous deux formes distinctes mais complémentaires, une expérience de force et de puissance à la fois individuelle et collective. Le premier permet de se mettre à l'épreuve individuellement et engage le corps de manière directe, sous le regard du groupe. Le deuxième donne à voir une puissance collective où les traits caractéristiques de l'identité DPW sont exacerbés. Tous deux permettent aux membres du DPW de se reconnaître comme partie prenante du groupe, mais selon des modalités inversées : dans le Thunderdome, l'individu s'impose seul tout en se mettant à l'épreuve devant son groupe ; dans la Parade, c'est le groupe qui s'impose comme tel et se donne à voir en confrontant les *burners.*

I. Le Thunderdome

Le Thunderdome est présent à Burning Man depuis 1999. Son site internet officiel en donne la présentation suivante :

> « Créé en 1999 en tant que *Theme Camp*, camp thématique à Burning Man, le Death Guild Thunderdome est issu d'un des plus anciens clubs gothiques de San Francisco (Death Guild). Il visait à offrir une alternative à la culture rave en offrant de la 'bonne musique' » (deathguildthunderdome.com).

Inspiré directement de l'univers de *Mad Max*, le *Theme Camp* met en place chaque année un dôme géodésique métallique sur lequel les spectateurs peuvent monter. Les combattants sont suspendus à des gros élastiques fixés à des harnais et combattent avec des bâtons recouverts de mousse. Le site officiel décrit la situation :

> « Les combattants se balancent dans le dôme en se frappant mutuellement, tandis que la musique bat son plein et que les membres du camp orchestrent une ambiance post-apocalyptique et une mise en scène théâtrale » (deathguildthunderdome.com).

Depuis plus de vingt ans, Death Guild Thunderdome (DGTD) est devenu l'un des endroits iconiques de la *playa*. Son activité s'est même étendue à d'autres événements,

notamment *Wasteland Week-end*[172] dans le désert du Mojave, ou encore *Knotfest* et *Ghost Ship Halloween* en Californie.

J'analyserai ici, en différents points, l'extrême complexité du Thunderdome et son efficacité à la fois comme spectacle et comme rituel. La référence à *Mad Max* est directe, et son esthétique post-apocalyptique se fond parfaitement dans l'environnement désertique de Burning Man. En permettant la régulation ou la résolution de conflits interpersonnels, les combats remplissent une fonction sociale au sein du groupe DPW. L'organisation des soirées de combats repose sur une logistique impressionnante de DGTD qui nécessite d'être dûment détaillée. Le parcours du participant suit une structure tripartite, de la file d'attente à la sortie du dôme. Quant au combat lui-même, il comporte une dimension ambivalente : ludique d'une part, et une violence bien réelle d'autre part. Enfin, le public présent produit inévitablement un effet spectacle. Se battre ainsi devant les autres, devant le regard du public, c'est s'exposer à la fois à une forme de valorisation et de vulnérabilité. Par ailleurs, les combats peuvent parfois être sexualisés, notamment lorsque des femmes combattent ensemble.

1. Un registre fictionnel codifié : Mad Max et son esthétique post-apocalyptique

Le Thunderdome a pour référence directe le troisième volet de la série du film culte *Mad Max.* Dans ce film, *Beyond Thunderdome* (1985), qui se déroule en plein désert, la ville post-apocalyptique de Bartertown, est dirigée par Aunty Entity (interprétée par Tina Turner). Les conflits y sont réglés dans un dôme, qui fait office d'arène, appelé le Thunderdome. Deux combattants s'y affrontent, suspendus à des câbles élastiques accrochés à leurs harnais. La règle est simple : « Deux hommes entrent, un seul en sort » (*Two men enter, one man leaves).* Max Rockatansky (interprété par Mel Gibson), le héros, y affronte Blaster, un géant[173]. Cette scène, d'une violence inouïe, évoque inévitablement les combats de gladiateurs dans les arènes effectués sous les yeux d'une foule frénétique dont l'issue pour l'un des combattants sera la mort.

Dans l'ensemble, le désert se prête particulièrement bien à ce type d'imaginaire post-apocalyptique et science-fictionnel, car il permet d'imaginer des mondes radicalement autres[174]. Ces mondes mettent souvent en scène l'émergence d'organisations sociétales alternatives, dominées par la survie et la quête de pouvoir à la suite de l'effondrement des systèmes étatiques

[172] Toutefois, comme me le disait Duncan, un membre français de DPW et DGTD : « Wasteland n'a pas du tout la même *vibe* que Burning Man » (tchat, 2024). L'atmosphère y serait marquée par une culture *redneck* républicaine : des gros 4x4, une imagerie pro-armes, parfois mimée par des répliques en plastique, et une tonalité politique plus conservatrice. Certains membres du DGTD ne s'y retrouvent pas du tout.

[173] Scène de *Mad Max* : *Beyond Thunderdome* où Max Rockatansky (interprété par Mel Gibson), le héros, y affronte Blaster, un géant : https://www.youtube.com/watch?v=9yDL0AKUCKo&list=PLZbXA4lyCtqrr57wf6tY70V8DYSjZ9lRV&index=5.

[174] Les traversées du désert sont souvent décrites comme des expériences d'ascèse et/ou de révélation. Le désert permet un support narratif pour le voyage, la quête de soi et la transformation personnelle. Les récits religieux, tel que la Bible ou les littératures classiques regorgent d'exemple de l'utilisation du désert dans leurs narrations. Par exemple, *L'Alchimiste* de Paulo Coelho (1988), exemplifie le scénario d'une quête spirituelle, où le héros traverse le désert jusqu'aux pyramides d'Égypte pour découvrir que son trésor était en fait chez lui. Dans un autre registre, *Dune (1965)*, un roman culte de science-fiction écrit par Frank Herbert imagine tout un univers qui se déroule sur une planète désertique, Arrakis. La lutte pour le contrôle de l'épice, une ressource vitale et hallucinogène, structure l'organisation économique, politique et religieuse du monde.

habituels. De plus, l'esthétique post-apocalyptique et la référence à *Mad Max* s'accordent particulièrement bien avec l'univers du DPW : l'aspect physique éprouvant du désert, la *dust* omniprésente, les voitures cabossées, le cuir. Le tout étant très éloigné de l'univers coloré et pailleté des *burners*.

À aucun moment les combats qui se déroulent au Thunderdome ne cherchent à reproduire la scène du film. Il ne s'agit donc pas de combats scéniques reconstitués ou simulés, mais plutôt d'une transposition de l'univers de *Mad Max* dans son ensemble. Le Thunderdome de Burning Man est ainsi fréquemment qualifié de « très *Mad Max* ». C'est ce qu'exprime Carmen (alias Mary Fucking Poppins), qui évoque également l'aspect intimidant du dôme au premier abord :

> « C'est un immense dôme de métal avec des gens accrochés partout, qui crient, boivent, fument, jurent et chantent des chansons paillardes. C'est très *Mad Max*. À l'intérieur, les assistants et les encadrants sont durs, bruyants, coriaces, hommes et femmes — à la fois collaborateurs, membres de l'équipe technique, videurs et agents de sécurité » (Carmen, 2015).

David Jeanne, un membre français du DPW, décrit, quant à lui, l'ambiance du Thunderdome comme un ensemble comprenant l'environnement immédiat : les véhicules du DPW et les *art cars* stationnées autour. Comme expliqué dans le chapitre 1, les véhicules DPW sont les seuls à être autorisés à revêtir une esthétique Mad Max, héritée des premières années du festival, lorsque cette apparence permettait à la police de distinguer les véhicules des travailleurs de ceux des participants. Parmi les *art cars*, El Pulpo Mecanico ou El Pulpo Magnifico, s'intègre parfaitement à l'esthétique du Thunderdome grâce à son apparence résolument mécanique et *steampunk* : une pieuvre géante de métal, mobile, articulée, et crachant du feu[175]. David Jeanne écrit son impression avant d'entrer dans le dôme :

> « Autour du dôme, les véhicules déjantés du DPW sont autant des spectateurs que des parties du décor mécanique et brut, embrasé par les vifs crachats des lance-flammes du El Pulpo Magnifico et autres art cars, comme si Héphaïstos lui-même s'apprêtait à frapper le dôme pour faire jaillir l'ensemble de la puissance et de la colère des membres du DPW accrochés au dôme » (David, texte personnel, 2024).

L'aspect vestimentaire des membres de Death Guild est dominé par le noir et le cuir. Les hommes portent souvent des masques, des vestes et des gants en cuir (Figure 5.1), tandis que les femmes adoptent un style plus sexy, avec des bas résilles, des bottes, des soutiens-gorges ou corsets noirs, et des cheveux colorés. Cette allure très travaillée, où le noir semble toujours impeccable, contraste avec celle des membres du DPW, dont l'esthétique vestimentaire, plus punk, se compose de vêtements noirs grisés par l'usure, le *dust* et la féralité des conditions de travail.

[175] Le site officiel de l'*art car :* El Pulpo Mecanico : https://www.elpulpomecanico.com/index.html

Figure 5.1. Caricature d'un membre de Death Guild sous la forme de figurine action.
Auteur : Mark Day. Source : Facebook public de Mark Day.

Avec cette esthétique *dark* (sombre) et industrielle, c'est une forme de résistance esthétique et culturelle qui s'affiche. C'est ce que Marisa Winter, cofondatrice du camp depuis ses débuts en 1999, exprime : « L'esprit, c'était de créer quelque chose en contrepoint de toutes les choses qui se passaient à Burning Man […] les raves et les hippies » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Elle ajoute : « Et quelque part, on honore clairement les racines anarchistes de Burning Man » (*ibid.*). Cette forme de résistance a été remerciée par John Law, figure majeure de la Cacophony Society et cofondateur historique de Burning Man (Chapitre 1), qui lui a dit : « Dites à votre camp qu'il représente l'une des dernières choses fidèles à notre intention originelle » (John Law cité par Marisa Winter, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Dans la perspective d'une imprégnation de l'héritage culturel Cacophonist dans l'ethos du DPW, telle que décrite dans le chapitre 1, il semble cohérent que le Thunderdome attire tout particulièrement les membres du DPW et diffère radicalement du reste de Burning Man. Ce que confirme Duncan : « DPW ou DGTD sont d'une certaine façon en opposition avec le reste de Burning Man dans leur approche » (tchat[176], 2024).

Cette divergence radicale avec le reste de Burning Man est certes esthétique mais aussi musicale. Elise, membre de DGTD, explique : « La musique qu'on y joue n'a rien à voir avec ce qu'on entend ailleurs à Burning Man. D'autres camps organisent parfois des soirées métal,

[176] Le terme « tchat » est utilisé pour signifier qu'il ne s'agit pas d'un entretien oral mais d'un échange de messages écrits sur Facebook.

mais chez nous c'est goth/métal/punk tous les soirs » (tchat 2024). Pour Duncan, la musique joue un rôle fédérateur certes, mais c'est surtout l'aspect « *hard* » (dur) du camp qui crée la proximité entre les deux groupes, Death Guild et le DPW : « Ce n'est pas tant le style musical que l'apparence hard (*work hard, play hard*) qui relie Death Guild au DPW » (tchat, 2024).

L'univers esthétique du Thunderdome constitue à la fois une référence cinématographique directe et un lieu d'affiliation identitaire pour plusieurs sous-cultures telles que *goth*, *punk* ou *metal*. Le Thunderdome forme un îlot de résistance au sein du monde de Burning Man, dominé par une esthétique colorée et par la musique électronique. Il exprime ainsi une forme de rivalité symbolique par sa posture contestataire : *nous contre les burners et contre Burning Man*. Cette dimension esthétique et musicale du Thunderdome n'est pas que décorative : elle participe directement à l'expérience sensorielle du dispositif. Elle facilite l'immersion du participant dans le dispositif en tant que combattant. Le combat qui s'y déroule mêle jeu, théâtralité et risque réel et fera l'objet d'une analyse détaillée plus loin.

2. Un lieu d'exutoire et de résolution des conflits interpersonnels

Le Thunderdome, par la possibilité d'effectuer des combats, remplit une fonction sociale mais aussi psychologique en termes de régulation collective et individuelle. Il rend possible un exutoire, un espace de décompression et de défoulement après l'intensité de la période du *Build.* Durant la période de construction, se fonde l'identité collective du DPW mais cette cohésion de groupe favorisée par l'entre-soi n'empêche pas l'émergence de tensions interpersonnelles. Dans certains départements, où le travail doit impérativement être terminé à temps, une pression psychologique constante s'exerce sur chacun, ce qui est propice aux conflits. Face à ce stress et aux tensions ressenties, une expression est utilisée parfois dans le langage du DPW : « *Keep it for the Dome »* (Garde ça pour le Thunderdome). C'est une manière de déplacer l'expression de la violence et de la canaliser dans un cadre ritualisé et prévu à cet effet.

Dès la fin du *Build* et en ouverture de la semaine de Burning Man, le lundi, a lieu la *Friends and Family Night*, une soirée réservée aux « amis » du camp Death Guild : majoritairement les départements DPW et Gate[177]. Duncan précise que le lien entre les deux groupes DGTD et DPW est construit en amont de cette soirée : « Nous sollicitons le DPW lors des réunions du matin [au cours de *Build*] (Peter et Elise, qui sont aussi DPW) pour trouver des bénévoles, c'est à peu près le seul groupe auquel nous demandons et en qui nous avons confiance. Il y a aussi quelques personnes qui aiment aider sur un créneau, comme Trash de Shade ou Leeway, qui a un rôle central au sein du DPW » (tchat, 2025).

Au cours de cette soirée *Friends and Family Night*, les membres du DPW peuvent enfin relâcher la pression. Ce soir-là notamment, « les DPW sont chauds pour se battre » (Duncan, tchat, 2024). À ce stade, la plupart d'entre eux ont terminé leur travail : la semaine de l'*event* commence. Les bénévoles sont en vacances et « ils vont à Burning Man » (*get to go to Burning Man*). Certains employés continuent de travailler à plein temps et dans ce cas, « ils vont à Working Man » (*get to go to Working Man*). Mais la plupart des employés passent en phase de

[177] La soirée *Friends and Family Night* a lieu désormais le lundi depuis la période post-Covid, juste après la cérémonie d'ouverture du Thunderdome. Contre le mardi à l'époque de mon terrain (2016-2018). Ce changement de jour a permis de faire de cette nuit d'ouverture un moment extrêmement intense avec un public et des combattants des plus investis.

veille ou de semi-vacances. Ce premier soir marque donc une forme de décompression collective et de décharge émotionnelle. Pour Duncan, membre expérimenté à la fois de Death Guild et du DPW : « C'est la nuit la plus dure mais aussi la meilleure, que ce soit pour les combats ou pour le public. Il faut être en forme, on donne le show le plus complet » (tchat, 2024). Elise confirme l'intensité particulière de cette nuit qui accueille le DPW : « Le public est toujours le meilleur lors de cette première nuit où l'on a les gens du DPW. Mais il faut aussi se souvenir que, plus la semaine avance, plus les *week-ends warriors* arrivent, ces *burners* du week-end, et tout a tendance à se détériorer et à devenir plus chaotique » (tchat, 2024).

Le Thunderdome est l'unique lieu sur la *playa* où la bagarre est autorisée, encadrée par un dispositif et consentie entre deux combattants. En effet, l'équipe de DGTD ne propose pas de partenaires de combat : « Nous ne formons pas les binômes de combattants. Tu dois trouver la personne avec qui tu veux te battre et en discuter avec elle à l'avance. » (Elise, tchat, 2024). Les manières dont se forment les binômes de combat sont très variées. Les binômes peuvent naître à l'initiative de l'un des combattants, par suite d'une tension interpersonnelle formée au fil de la saison, voire d'un différend resté enfoui pendant plusieurs années. Parfois, c'est un autre membre qui suggère des binômes potentiels. Parfois, deux membres s'accordent spontanément, simplement attirés par l'aspect ludique du combat[178]. Ou encore certains s'accordent sur le ressenti parfois flou d'une tension interpersonnelle, sans motif consciemment identifié[179]. La nature plurielle de la formation de ces binômes met en lumière le rôle éminemment social d'exutoire et de résolution des conflits que permet le Thunderdome. Il fonctionne comme un espace de décompression communautaire. Pour Elise, « le Thunderdome est une soupape pour le DPW, comme le Ghetto Bar » (tchat, 2024). Peter le décrit comme une « valve de décharge émotionnelle » (*stress release valve*), et « un moyen d'évacuer son agressivité » (entretien, 2018). Duncan parle, lui, d'un « fort exutoire » (tchat, 2024).

---

[178] David Jeanne explique la nature plurielle de la formation des binômes :

> « Chaque combat est le point d'orgue d'une histoire de plusieurs semaines entre deux personnes, où la soirée entière est le point d'orgue d'une contre-culture de travailleurs construisant l'un des lieux les plus surréalistiquement fous de la planète. Cette soirée, c'est un '4.20' relationnel et brutal. Les combats s'enchaînent, chacun avec son style, de la colère entre deux personnes ayant gardé leur tension pour le dôme depuis des semaines les fait parfois en venir aux mains, parfois ce sont des amis qui viennent pour l'expérience et le partage, parfois entre les deux. » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

[179] David Jeanne exprime dans son témoignage l'indétermination du motif à l'origine de la formation de son binôme, tout en ressentant bien qu'un non-dit pourrait être à l'origine d'une tension interpersonnelle :

> « J'ai accepté un combat le soir où DPW ouvre la semaine du Thunderdome […] Il est cool B. Je me demande s'il a quelque chose contre moi, s'il a besoin de me défoncer la gueule dans le dôme pour quelque chose que j'aurais fait pendant notre collaboration pour construire Artery. L'ambiance était bonne, il y a eu quelques tensions mais je pense être un bon travailleur, conscient de mes limites dans le domaine de la construction. Je suis là pour aider, suivre des instructions simples et ne pas me mettre en avant. B. fait partie d'un camp important avec D. qui en est le lead et qui faisait aussi partie de Artery. J'aurais pu les aider à monter leur camp, mais je suis là depuis deux semaines de plus et je ne trouvais plus la motivation de construire après la fin de Artery. À la place, je suis allé aider Bike Shop à préparer les fameux Community Bikes, mon ami Rudy est le lead et j'aime les aider. Je me dis que peut-être B. m'en veut de ne pas avoir aidé au *Build*, d'autant plus qu'ils avaient des tickets en rab pour le *burn* et que Dan m'en a donné un pour Brittany. Je lui ai dit plusieurs fois "je te l'achète au prix normal d'un ticket pour Burning Man, envoie-moi tes coordonnées bancaires s'il te plaît" mais il n'a jamais dit si oui, il me le vendait, ou si c'était un *gift*, et ne m'a jamais envoyé ses coordonnées. Il faut se dire les choses, il faut être clair, sinon voilà, merde, on se retrouve à se taper sur la gueule dans le dôme. Je me fais des films, ce n'est sûrement pas ça. Qu'est-ce que ça peut être alors, pour qu'un mec sympa comme lui attendait que nos regards se croisent pour me dire "ce soir je te défonce" ? Est-ce que c'est vraiment ça qu'il a voulu dire ? La tension en moi, autant qu'elle explose dans le dôme. Peut-être aussi qu'on va se dégonfler, j'espère. » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

Il est à noter que le mode de régulation sociale et de résolution des conflits au sein du DPW privilégie avant tout l'entre-soi et une gestion interne qui n'a pas recours aux forces de l'ordre[180]. Ce mode de régulation est de plus très individualisé. Le Thunderdome repose sur un face-à-face, un contre un. De manière comparable, les médiations des Rangers, qui sont des bénévoles intervenant comme médiateurs entre personnes, ou entre personnes et forces de l'ordre (Chapitre 1), font tampon également le plus souvent dans des situations de face à face.

En comparaison, dans d'autres communautés alternatives, la gestion des tensions et l'expression émotionnelle s'appuient sur des cercles de parole collectifs, l'utilisation de l'empathie émotionnelle ou de la communication non violente (CNV). Ce qui n'est pas du tout le registre ici. Comme l'explique Summer Burkes, l'approche du DPW relève d'une « logique tribale », fondée sur la confrontation ritualisée. Pour exemplifier son propos, elle évoque le documentaire *Rize (2005),* consacré aux danseurs de *krump* à Los Angeles dans les années 1990, qui se défient dans des *battles* à travers des mouvements dansés bruts et expressifs :

> « Dans *Rize*, tu vois ces danseurs qui s'affrontent en krumping. Ils s'affrontent, ils dansent l'un contre l'autre, ils se défient, et à la fin ils se prennent dans les bras. C'est fini. Tout ce qu'ils avaient à dire, ils l'ont dit. Et tu vois, il y a énormément de communication non verbale là-dedans. C'est difficile à exprimer avec des mots » (entretien, 2016).

Tout comme dans le *krump*, où « la rancune disparaît quand le combat est terminé » (entretien, 2016), une reconnaissance mutuelle se montre, au Thunderdome, le plus souvent, par une accolade entre les combattants, après le combat. Carmen décrit ainsi sa sortie du dôme : « Eric m'a attrapée par la main et m'a fait sortir de l'arène en vitesse. Il a ramassé mes affaires et m'a conduite vers une zone de repos. Il m'a pris dans ses bras, un gros *hug »* (Carmen, 2015). Un lien très spécifique peut se créer entre les deux combattants, grâce au partage d'une expérience de « violence consentie » pour reprendre les termes de Marisa Winter, au sein d'un lieu « où les gens peuvent être mis au défi tout en se sentant toujours soutenus par la communauté » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Ce que confirme Duncan : « Tu sors avec un souvenir inoubliable que tu partages avec ton opposant » (tchat, 2024).

Pour que l'expérience soit contenante et transformatrice pour ses participants, elle doit être encadrée minutieusement par une logistique conséquente. Ainsi, derrière l'apparente spontanéité du *show* se cache une organisation rigoureuse à la fois technique et logistique.

3. Un dispositif logistique complexe autour du combat

La fluidité et l'enchaînement des combats reposent sur le bon maintien des rôles de l'équipe de Death Guild, sur la synchronisation de leurs gestes et sur une organisation collective minutieusement rodée. Marisa Winter explique l'exigence que requiert cette organisation : « Il

[180] Pour Summer Burkes, la société tout entière devrait fonctionner sur ce modèle qui devrait chercher avant tout une remédiation constructive et non pas une répression punitive :

> « Je pense que l'une des choses les plus importantes que la Cacophony Society et Burning Man peuvent transmettre au reste du monde, c'est un modèle de résolution des conflits — avant d'en arriver aux forces de l'ordre. Que ce soit en passant par le Thunderdome ou par les Rangers plutôt que par la police. Imagine si, à chaque fois qu'on avait besoin d'un Ranger ici, il fallait appeler les flics. Il y aurait des morts partout. Des équipes du SWAT partout » (entretien, 2016).

faut au minimum 25 personnes pour faire tourner le dôme chaque soir » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Elle précise aussi que cela nécessite un engagement total envers DGTD : « On fait environ 50 combats par nuit, soit une centaine de participants au total. [...] On demande aux membres [de Death Guild] de travailler quatre nuits. On ne voit pas l'événement [Burning Man], on s'engage » (*ibid.*).

Une équipe technique complète assure le bon déroulement de chaque combat : deux treuilleurs (*winchers*) qui mettent en suspension les combattants hors du sol, quatre tireurs (*pullers)* qui tirent les combattants (deux de chaque côté), quatre habilleurs (*harnessers)* chargés de mettre et retirer les baudriers, un officiant (*officiant*) qui dirige et juge le vainqueur, deux combattants (*fighters*), un maître de cérémonie (*MC*) et deux personnes en charge de ramasser ou redonner aux combattants les battes perdues (*weapons people)*[181].

Le déroulé de chaque combat repose sur un protocole orchestré par des gestes codifiés, la communication non verbale étant systématiquement privilégiée au sein de cet environnement particulièrement bruyant. J'ai pu observer cette gestuelle : d'abord, les deux *pullers* de chaque côté du combattant lèvent le poing pour signaler que les participants sont prêts. L'*officiant* effectue alors un mouvement circulaire avec son bâton sceptre sur lequel est fixée une petite tête de mort ; c'est le signal pour que les tireurs (*pullers*) amènent immédiatement les combattants vers les abords du dôme. Une fois en l'air, l'*officiant* fait un geste vertical du haut vers le bas avec son bâton : c'est le signal du début du combat et les deux adversaires sont propulsés l'un contre l'autre. Ce même protocole est repris pour chaque nouveau *round* et chaque combat.

Pour arrêter un *round,* l'*officiant* effectue deux mouvements horizontaux de droite à gauche avec son bâton, à ras du sol. Dès ce signal, les *pullers* récupèrent les combattants et les tirent à nouveau à l'arrière. Pendant le combat, l'*officiant*, les quatre *pullers* et les deux *weapons people* s'animent sur du métal rugissant tout en bougeant les bras. Il m'a semblé néanmoins que l'animation vraiment active et dansée était plutôt réservée aux *weapons people*.

Les *rounds* durent environ une minute. Les combats durent généralement trois *rounds*, parfois quatre. Dans ce cas, l'*officiant* interroge les combattants pour savoir s'ils veulent continuer. Le vainqueur est désigné par l'*officiant* seul, qui s'approche du combattant choisi et pointe son bâton vers lui d'un geste vif. La séquence totale du combat dure en général quatre à cinq minutes. L'intervalle entre deux combats est très court : les *pullers* décrochent les précédents combattants et raccrochent les nouveaux en moins de trente secondes. Les combats s'enchaînent ainsi chaque nuit pendant trois heures environ, rythmés par les commentaires et l'animation continue de la *MC*, en l'occurrence l'iconique Make-Out Queen (membre DPW et DGTD), le jour de la *Friends & Family Night*.

Peter précise que la spontanéité apparente de l'ensemble et la sécurisation du parcours du combattant reposent en fait sur un entraînement régulier : « C'est une performance parfaitement orchestrée, où on travaille tous très dur pour s'assurer que personne ne se blesse » (entretien, 2018). Il précise que l'équipe du Thunderdome fait tout son possible pour garder le Thunderdome plus sûr que d'autres dispositifs DPW comme le match de *kickball* par exemple (Chapitre 6) ou certaines structures artistiques non encadrées escaladées par les *burners*.

[181] Ces rôles peuvent être tenus par des hommes ou des femmes. Cependant, le rôle de *harnesser* et de *weapons people* est, il me semble, le plus souvent tenu par une femme et le rôle de *puller* est le plus souvent tenu par un homme.

La sécurisation du dôme métallique sur lequel sont postés les spectateurs est assurée par trois personnes : une personne en charge de la sécurité à l'intérieur du dôme, une personne appelée « gargouille du dôme » (*dome gargoyle)* en charge de la sécurité en haut du dôme et enfin un membre volant et polyvalent qui supervise et intervient en cas de remplacement ou d'urgence. Ces personnes cherchent à prévenir les accidents les plus graves, qui surviennent généralement lorsqu'un participant grimpe trop haut sur la structure métallique et chute sur quelqu'un d'autre en dessous. Marisa se souvient : « La pire blessure que j'ai vue, c'est un participant qui a brisé le dos d'un membre du DPW en lui tombant dessus depuis le haut du dôme » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). La « gargouille du dôme » est postée en permanence au sommet de la structure afin de refreiner l'escalade parfois trop ambitieuse de certains spectateurs. Il convient de souligner qu'en dehors de la *Friends & Family Night* du lundi, dont les combattants et les spectateurs sont majoritairement issus des départements DPW et Gate, les autres soirées de la semaine accueillent le plus souvent des combattants *burners* en quête d'adrénaline et plus de 300 spectateurs agglutinés sur et autour du dôme. Probablement moins agiles que les membres du DPW, les *burners* chutent plus facilement du dôme et provoquent parfois des accidents.

À cet effectif de DGTD, s'ajoute la présence obligatoire de soignants (*medics*) de Burning Man positionnés en permanence autour du dôme. Les blessures les plus courantes sont des « côtes ou nez cassés et épaules déboîtées » (Duncan, tchat, 2024). Marisa confirme que les « blessures arrivent : elles vont de nombreuses côtes cassées à deux cas de testicules broyées par les harnais » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais).

Figure 5.2. Duncan, *puller* à l'intérieur du Thunderdome.
Il est membre de DGTD et DPW et porte ici le patch DPW (en haut) et Death Guild (en bas) ; une double fierté. Photo : Avens.me.

Figure 5.3. Elise dans le rôle d'*officiant* au Thunderdome.
Photo : Terence Pratt, 2024.

Figure 5.4. Vue du dessus du Thunderdome.
Photo : Chayna Girling, TheBlight.net.

4. Le parcours spatial tripartite du combattant : séparation, marge, agrégation

J'ai précédemment abordé l'aspect esthétique du Thunderdome, la fonction sociale des combats, ainsi qu'une description détaillée de son organisation logistique, technique et humaine. Je m'intéresserai dorénavant à l'analyse du dispositif afin de comprendre pourquoi l'expérience du Thunderdome est à la fois si singulière et si intense. Elle comporte en effet plusieurs dimensions. L'une d'elles, très manifeste du point de vue du participant, réside dans le parcours spatial tripartite qu'il traverse. Ce parcours peut même être initiatique, en particulier pour les nouveaux membres de l'équipe de Death Guild en période d'essai (*sponsee*). Pour eux, sous réserve d'une aptitude médicale, le combat est une étape obligatoire de leur intégration officielle dans l'équipe. Elise explique pourquoi :

> « C'est important, parce que cela nous permet d'éprouver de l'empathie envers ce que ressentent les combattants à n'importe quel moment, à quel point c'est pénible d'être suspendu la tête en bas, à quel point c'est épuisant, à quel point c'est chaotique. J'avais déjà combattu environ quatre fois avant mon combat de l'année de *sponsee* » (tchat, 2024).

Il a une dimension initiatique pour les membres du DPW également, dont le combat dans le dôme est vécu et vu comme un moment fort de reconnaissance communautaire. Le parcours du combattant peut être analysé à travers la structure ternaire des rites de passage théorisée par Van Gennep (*supra*). Cette structure se calque de manière presque trop parfaite sur le parcours du combattant, qui articule séparation et temps d'attente, moment liminal du combat et retour célébré dans le groupe. Duncan le résume d'une phrase : « Il y a un côté rite de passage » (tchat, 2024).

La phase de séparation commence dès l'extérieur du dôme et se prolonge dans une file d'attente longue qui peut durer jusqu'à une heure. L'entrée dans le dôme est strictement encadrée. Il y a deux contrôles de sécurité : un au début, à l'arrière de la file d'attente, un autre à l'arrivée. Ils consistent à vérifier la sobriété, le consentement verbal des futurs combattants et le port de sous-vêtements (en raison, je suppose, du précédent concernant le broiement de testicules). Marisa précise : « À l'arrière de la file, ils vont vérifier que tu portes bien des sous-vêtements, et que tu n'es pas trop défoncé » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Puis en l'espace de quelques minutes, le participant dépose ses effets personnels dans une bassine numérotée dont le numéro sera inscrit au feutre sur son bras. Et enfin, il est guidé vers les baudriers qui sont ensuite ajustés à sa taille par les *harnessers*[182].

---

[182] David Jeanne décrit avec émotion et un talent d'écrivain certain, la préparation qui a précédé son combat :
« Ses gestes cérémoniaux ajustent le harnais avec une précision quasi rituelle. [...] Dans ce couloir, qui me semble être le tunnel des gladiateurs avant d'entrer dans l'arène, l'ambiance change pas après pas. […] Dans la queue du dôme, […] Nous sommes arrêtés par une première personne qui nous demande de retirer toutes nos affaires autres que nos habits minimums : pas d'accessoires, pas de décoration, afin de ne pas se les arracher dans la violence du combat ou du système d'accroche. Il semble aussi super important que nous portions des sous-vêtements : *"Do you wear underwear? You need underwear!"* Nous mettons tout dans une bassine qui porte un numéro, lequel nous est écrit au marqueur sur le bras. Elle nous demande aussi si nous sommes sobres de toutes substances — hors de question d'être psychiquement altéré lors du combat — et si nous sommes tous les deux d'accord pour cette expérience de violence mutuellement consentie. Nous sommes d'accord et nous sommes prêts. *"Then enter the dome and get ready guys."* Max me glisse :*"You're gonna kill him Did."*
Dans ce couloir, qui me semble être le tunnel des gladiateurs avant d'entrer dans l'arène, l'ambiance change pas à pas : du brouhaha et de l'obscurité, on passe à la lumière et à la furie claire du dôme. Mais ce n'est plus la place pour l'observation : après m'être penché pour passer sous la barre métallique, la main ferme d'une

David Jeanne fait part du stress intense ressenti au cours de cette attente :

« Quant à moi, avec mon partenaire à mes côtés, je sens l'adrénaline monter. Nous sommes en attente, les prochains à entrer dans la tempête, dans ce tourbillon où tout explose autour de nous, sauf nous deux, figés dans un instant de calme avant le déchaînement » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

Cette phase de séparation, marquée par l'attente et le stress, produit un effet d'intensification sensorielle et émotionnelle. Une accessibilité immédiate aurait probablement écourté la montée d'adrénaline et d'excitation. La décharge d'adrénaline prépare le corps au combat en l'anesthésiant partiellement, tout en disposant le psychisme à surmonter la peur du combat à venir[183].

Ensuite, vient la phase liminale. Les combattants sont amenés au centre du dôme et leurs baudriers sont attachés aux sangles élastiques. On leur rappelle brièvement les consignes de sécurité : ne pas mettre les doigts dans les élastiques, et choisir leur *arme* en mousse parmi quelques exemplaires. Les membres de DGTD peuvent adresser des encouragements personnalisés si ce sont des amis proches[184]. Ce sont les derniers instants avant le combat réel. Tirés à l'arrière du dôme par les *pullers*, ils sont ensuite propulsés vers leur adversaire dans un élan symétrique. C'est à ce moment précis que l'espace-temps ordinaire s'arrête, ce qu'Elise décrit de manière saisissante : « C'est comme quand on est tout en haut d'un grand huit, juste avant la chute. C'est ce que j'ai ressenti la première fois qu'on m'a tirée en arrière, juste avant que l'officiant donne le signal du début du combat » (tchat, 2024). Et elle ajoute : « Une fois le combat lancé, mes pensées sont devenues automatiques. Je ne réfléchissais plus, je ne ressentais plus rien de spécifique, tout était dans l'action » (*ibid.*). Ce moment devient une expérience

officiante vêtue de cuir noir poussiéreux et de métal attrape mon bras et me fait suivre sa silhouette discrète mais résolue jusqu'au harnais de cuir posé au sol. Son visage peint de lignes sombres, ses yeux enfouis dans l'abîme noir du khôl, sa voix claquante m'ordonne au-dessus de la furie du combat qui fait rage à deux mètres de nous : *"Put your feet in the harness"*, *"Hold this"*, *"Tight, strong, STRONGER!"* Ses gestes cérémoniaux ajustent le harnais avec une précision quasi rituelle. Ses mouvements sont méthodiques, secs, comme ceux d'une prêtresse du chaos, ancrés dans les rites anciens du dôme. J'observe et m'exécute, puis, une fois qu'elle se recule pour vérifier que tout est serré, je prends une longue inspiration et laisse mon regard parcourir tout le dôme » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

[183] Dans un registre totalement différent, je me souviens de l'attente et du stress ressenti, au cours des moments qui me séparaient de la *guru* Amma et de son *darshan*, lorsqu'on avançait très lentement, déplacés de chaise en chaise par l'équipe technique. Cette lente progression vers la *guru*, cette distance maintenue avec la scène, faisaient partie intégrante de l'expérience. Cela rendait probablement encore plus spécial son étreinte que si elle ne l'avait été en accessibilité immédiate.

[184] David Jeanne décrit ce moment qui précède immédiatement le combat, où tout se focalise autour de l'affrontement à venir :

« Face à moi comme dans un miroir, mon partenaire subit la même préparation, j'applique chaque consigne donnée par les porteuses d'épées et par le Maître de Cérémonie Elise, qui est une amie : "*Stand up for now*" pour que la poulie puisse juger de ma hauteur, "*Choose your weapon*", je choisis la noire avec les têtes de mort sur la mousse, "*Keep your arms inside the elastics, keep your legs behind you when you are projected, try to catch his elastics so you can get close to him, then hit him as much as you can with your sword, but whatever you do: DO NOT put your fingers between several elastics or you might lose your fingers."* Je sais déjà tout ça avec mon entraînement de *puller* de l'après-midi, je hoche la tête d'à-coups secs pour dire que je comprends. Elise approche son front du mien, les yeux dans les yeux : "*Destroy him !*" Elle se recule en faisant tournoyer son bâton en l'air pour signifier aux *pullers* de nous tirer de plusieurs mètres en arrière dans des directions opposées. Je cale une longue inspiration, alors l'espace s'allonge entre nous, la puissance sonore du dôme me galvanise comme si les lance-flammes étaient dirigés vers moi. Je me retrouve en apesanteur, et le micro crie : "*Artery Builders' Arteries are gonna spill their blood on your face !*" Je suis calme et plein d'adrénaline » (David, texte personnel, 2024).

vécue comme *hors du temps* : « Tu ne peux penser à rien d'autre qu'à frapper ou être frappé » (Peter, entretien, 2018). En réalité, le combat ne dure que trois à cinq minutes. Ce moment de marge, intensément physique, est au cœur de l'expérience.

Enfin, à la fin du combat, les combattants sont dirigés vers l'extérieur du dôme, sous les exclamations du public. On peut y lire la phase d'agrégation. Cette sortie est à la fois physique et symbolique : le combattant sort physiquement éprouvé, mais reconnu, acclamé par sa communauté, d'autant plus s'il est le vainqueur. Outre la reconnaissance communautaire, la reconnaissance est avant tout mutuelle entre les combattants. Duncan parle à ce sujet de *trauma bonding*, c'est-à-dire, d'un lien traumatique qui, dans ce contexte, possède une issue positive : une relation particulière qui naît de l'expérience partagée d'un traumatisme. Contrairement à une véritable bagarre de rue, qui ne ferait sans doute qu'attiser la haine ou la rancune entre deux personnes, le combat dans le Thunderdome permet à la fois de se confronter à l'autre et de se relier à lui. Elise témoigne de ce phénomène : « J'ai combattu douze fois, et à chaque fois, j'ai ressenti un lien plus fort avec la personne contre qui je me battais » (tchat, 2024).

David Jeanne raconte qu'après son combat, il a franchi une étape dans son rapport au DPW et dans la place qu'il occupe au sein du groupe :

> « Je viens de passer un nouveau seuil dans DPW. Je me suis battu pour l'ouverture du dôme à Burning Man, pour la soirée *Friends and Family* où seuls DPW et Gate peuvent venir se battre. Dans la semaine, plusieurs personnes — dont certaines que je ne connais pas — me féliciteront de ce combat. Quelqu'un d'autre qui s'est battu ce soir-là me dira : "*We are fighters now*." » (David Jeanne, texte personnel, 2024)

Cette dynamique de rite de passage consiste à s'éprouver physiquement en s'exposant volontairement à un combat pour (ré)affirmer son appartenance à la communauté. Corentin Charbonnier décrit une dynamique similaire dans les danses brutales des *metal heads* et les *moshpits*. Dans les deux cas, l'exposition à la violence est consentie. Bien que les modalités de l'activité diffèrent : il ne s'agit pas de confrontations duelles comme au Thunderdome, mais de l'exposition de soi face à une violence collective lors des danses, la finalité reste la même. Corentin Charbonnier explique cet effet de reconnaissance communautaire :

> « La participation est signe de partage, de cohésion entre les individus au sein de cette communauté. L'expérience de chaque participant est valorisée et permet une forme de reconnaissance. Ces danses peuvent paraître brutales aux non-initiés et, ainsi, marquer la différence entre les *metal heads* et "les autres" » (Charbonnier, 2018, §15).

L'épreuve du Thunderdome fonctionne comme un rite de passage et un rite d'initiation (Zempléni, 1991, dans Bonte, Izard & Muller, 2010, p. 375-377). Elle produit une identité sociale et accorde une reconnaissance sociale : « *We are fighters, now* ».

Le Thunderdome revêt une double portée initiatique. Sur le plan social et communautaire, avoir combattu signifie avoir vécu une expérience reconnue et valorisée par ses pairs. Sur le plan personnel, il peut être lu comme un rite de réaffirmation de soi, une forme de réappropriation existentielle. Cette idée rejoint la référence à *Fight Club* (dont l'inspiration provient directement de la Cacophony Society)[185], évoquée par David Jeanne : « Si je suis dans

[185] La réappropriation de soi par la prise de risque et la recherche de sensations fortes, portée par la Cacophony Society puis perpétuée par le DPW, s'est également diffusée dans la culture populaire notamment à travers le film culte *Fight Club* sorti en 1999 réalisé par David Fincher. Le film est une adaptation du roman écrit par Chuck

le dôme à ce moment-là, c'est pour libérer la puissance animale, chaotique […] Le *Fight Club*, la réappropriation de soi, l'impuissance face au système » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

Il est à noter qu'il est quasi impossible de s'entraîner à faire des combats au Thunderdome, d'où l'effet exceptionnel et transformateur provoqué par chaque combat. À l'exception des membres de DGTD qui ont pour la plupart plus d'une quinzaine de combats à leur actif, les membres du DPW vont peut-être faire quelques combats au cours de leur vie et pour les plus motivés, un ou deux combats par saison maximum.

5. Est-ce un jeu ?

Laurent-Sébastien Fournier, dans son introduction au numéro d'Ethnologie française « Même pas mal ! Combats figurés et esthétisations festives de la violence » (2019), pose des questions stimulantes pour analyser le Thunderdome et la complexité du combat qui s'y déroule. Le combat figuré regroupe sous une appellation large « des pratiques qui consistent à "faire semblant de se battre" et qui représentent des situations de violence de façon plus ou moins figurée, esthétisée, métaphorisée ou euphémisée » (Fournier, 2019, p. 455). Fournier signale la confusion entre reconstitutions historiques, rites spécifiques et jeux agonistiques tels que définis par Caillois (1958), comme la tauromachie. Il interroge le combat figuré : « S'agit-il de combats "joués" ou "réels", de "combats pour rire", de semblants de combats plus ou moins édulcorés ? » (*ibid.,* p. 455). Il demande encore : « Où se situe le point de bascule entre non-violence et violence ? À partir de quand ou de quoi un coup est-il un "vrai" coup ? » (*ibid*., p. 455) et « Jusqu'où les participants vont-ils dans ces combats et comment définissent-ils la frontière entre le jeu et le non-jeu ? » (*ibid.,* p. 458). Enfin, pour Fournier, « le cas des combats figurés permet donc de comprendre la complexité de la violence en termes relationnels plutôt que de l'expliquer de manière trop simpliste en termes de psychologie individuelle ou de déterminations sociales » (*ibid.,* p. 461).

Ces questions orientent directement ma lecture du dispositif. J'examinerai d'abord le combat comme un « non-combat », en considérant que la dimension du « jeu » y prime, induite par la scénarisation et l'esthétique du dispositif. Puis j'analyserai le combat comme un « vrai combat », dans lequel la prise de risque et les blessures sont bien réelles. Entre ces deux réalités se jouent toute la tension et l'efficacité rituelle du Thunderdome.

Pour défendre ce premier argument, je soutiendrai tout d'abord que le combat au Thunderdome est un « non-vrai-combat » et, avant tout, un jeu, « un combat pour rire » pour reprendre ce dernier terme de l'introduction de Fournier. En effet, ce n'est pas une bagarre à la sortie d'un bar au petit matin, mais un combat codifié et scénarisé dont l'esthétique Mad Max renvoie à un registre fictionnel précis (*supra*). Le combat est présenté comme avant tout « *fun* » (drôle) entre deux participants consentants. Marisa dit d'ailleurs que « même les membres de Death Guild veulent être dans le dôme même pendant leurs jours de repos parce que c'est super

Palahniuk en 1996, qui était membre de la Cacophony Society de Portland. La référence à *Fight Club* est d'ailleurs souvent plus connue du grand public que celle de la Cacophony Society. J'utilise moi-même ce film pour expliquer l'ancrage historique de Burning Man. Le *Project Mayhem*, groupe clandestin menant des actions anticonsuméristes et anticonformistes dans *Fight Club*, est directement inspiré des expériences de la Cacophony Society de Portland. Dans le film, les actions violentes de sabotage ciblent les banques, les sièges de grandes entreprises et les commerces, tandis que la prise de risque au cours des bagarres devient un moyen de se réapproprier son existence.

fun » (Marisa, Burning Man Live, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Les limites du combat peuvent même être discutées entre combattants en amont. Marisa parle de « violence consentie » (*consensual violence*) : deux termes qui de prime abord apparaissent antithétiques. Carmen fait part de son accord en amont du combat, avec son adversaire : « Membre de DGTD: "Bon, mettons-nous d'accord tout de suite : aucun de nous ne frappe l'autre au visage." Carmen : "Ah ouais, pas de putain de problème avec ça" » (Carmen, 2015).

Sur le site officiel de Death Guild, les termes « *fighters* », « *weapons* » et « *fights* » apparaissent entre guillemets, ce qui évoque directement un sens particulier accordé à ces termes. Ces guillemets signalent d'emblée au lecteur que les combats ne sont ni de « vrais » combats, ni les armes de « vraies » armes[186].

Ce choix typographique correspond de manière littérale à ce que Gregory Bateson, dans son article « Une théorie du jeu et du fantasme » (1955), appelle une « mise entre parenthèses » (*bracketing*) : une opération qui permet de suspendre le sens usuel d'un geste ou d'un mot et de l'inscrire dans un autre registre d'interprétation. Dans le dispositif du Thunderdome, précisément les termes *combattants, armes* et *combat*, se transcrivent en acte en prenant un sens spécifique à l'intérieur d'un cadre spécifique, ce dernier annonçant le jeu. Comme l'explique Goffman dans *Les cadres de l'expérience*, en commentant le texte fondateur de Bateson :

> « Bateson traite de la distinction entre le sérieux et la plaisanterie et nous invite à considérer l'expérience comme quelque chose de très étonnant, puisque toute activité sérieuse peut servir de modèle à différentes versions non sérieuses de cette même activité ; de sorte qu'il sera impossible, dans certaines circonstances, de distinguer la situation réelle de sa version ludique. Bateson nous propose également sa définition originale et utile de la notion de "mise entre parenthèses" (*bracketing*), et avance l'idée que tout individu peut intentionnellement provoquer une confusion de cadrage chez ses partenaires ; c'est ici aussi qu'apparaît le terme de "cadre" dans un sens voisin de celui que j'entends lui donner » (Goffman, 1991, p. 15).

Les guillemets, qui reflètent une part de la réalité empirique des combats, indiquent une « confusion de cadrage » : *ceci est un combat* mais *ce n'est pas un vrai combat.* Autrement dit, la transformation de l'expérience empirique, par le biais d'un changement de cadre ou contexte (*frame*), induit le jeu. C'est ce qui permet de dire « *ceci est un jeu* », même si les actions ou les apparences peuvent ressembler à un affrontement réel.

Roberte Hamayon, dans le chapitre 3, intitulé « Le jouer défini par la négative. Une modalité de l'action en décalage » de son livre *Jouer*, reprend l'exemple très connu de Gregory Bateson observant des singes au zoo à partir duquel il va élaborer sa conceptualisation du jeu[187]. Bateson écrit que l'on peut affirmer que les singes jouent parce qu'il est évident pour eux

---

[186] La phrase complète inscrite sur le site est la suivante : « Death Guild Thunderdome érige un dôme géodésique servant d'arène pour que des "combats" puissent avoir lieu, y suspend des élastiques bungees fixés à des harnais, et fournit à chaque "combattant" des "armes" en mousse souple » (deathguildthunderdome.com, traduit de l'anglais).

[187] « Ce que j'ai vu au zoo, ce n'était qu'un phénomène banal, connu de tout le monde : j'ai vu *jouer* deux jeunes singes ; autrement dit, deux singes engagés dans une séquence interactive dont les unités d'actions, ou signaux, étaient analogues mais non pas identiques à ceux du combat. Il était évident, même pour un observateur humain, que la séquence dans sa totalité n'était pas un combat, il était évident aussi que pour les singes eux-mêmes ceci était un "non-combat". Or ce phénomène — le jeu — n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : "Ceci est un jeu" » (Bateson, 1977, tome 1, p. 211).

comme pour l'observateur qu'ils ne se battent pas vraiment, et que c'est un « non-combat ». Le jeu se définit donc négativement, par rapport à ce qu'il n'est pas. Hamayon précise que cette définition du jeu « se fonde sur la construction d'un lien de détermination entre le niveau de l'action et celui du cadre. Par là, elles rendent intelligible l'appréhension de jouer comme modalité de l'action » (Hamayon, 2012, p. 82).

Hamayon continue l'explication de la pensée de Bateson et résume ainsi un autre de ses exemples très connu, celui de la « morsure ludique » (1955)[188] : « Sur la morsure, premier message, se greffe à un second message, 'ceci est un jeu', qui constitue le cadre (*frame*) dans lequel le premier message est à situer pour être interprété. Mais ces deux messages relèvent de deux niveaux de logiques différents » (Hamayon, 2012, p. 35). Ainsi, le même geste, sorti du dôme, du cadre (*frame*), serait perçu comme une pure agression. À l'intérieur, il devient *ludique* parce qu'il est codifié, autorisé et donné à percevoir comme tel.

Toutefois, la réalité empirique du Thunderdome exemplifie l'ambivalence constitutive du jeu que souligne Roberte Hamayon. Pour elle, comme pour Bateson, le jeu repose sur une tension constante entre cadre explicite et improvisation contrôlée. Il s'organise autour d'un *frame* instable mais partagé, où le « comme si » cohabite avec des formes d'engagement réel. Au Thunderdome, cette ambivalence se manifeste à tous les niveaux : le dérapage peut survenir à tout instant[189]. Le dispositif se présente comme un jeu, mais un jeu à très haute intensité corporelle et émotionnelle. Du point de vue des participants, la frontière entre jeu et violence reste poreuse, et les limites entre le jeu et le non-jeu peuvent devenir floues. On n'est justement pas dans la *limbo zone* décrite par Bateson « pour désigner le jeu des jeunes chiots qui jouent à se mordre tout en connaissant les limites entre le jeu et le non-jeu » (Bateson, 1956, cité par Fournier, 2019, p. 458)[190]. Ce glissement possible des frontières se manifeste surtout lors de la nuit dédiée majoritairement au DPW, où sont tolérés des combats plus longs et plus intenses. Comme l'exprime Peter :

> « Lors de la nuit DPW (*Friends & Family*), on gère le dôme un peu différemment. Le meilleur dans cette soirée, c'est qu'on peut laisser les combattants se battre un peu plus longtemps. En général, on ne laisse pas les participants aller aussi loin que les DPW. Les DPW, s'ils commencent à passer à un combat qui ne relève plus des battes (*weapons*), on peut leur laisser quelques secondes de plus avant d'intervenir. Évidemment, Make out Queen fait l'animation au micro, ce qui rend tout beaucoup plus fun. Elle connaît tous les DPW bien mieux que nous. Et franchement, certains de ces combats sont parmi les meilleurs » (entretien, 2018).

Il en résulte une tension constitutive de l'expérience même du combat : le cadre rend l'action lisible comme jeu, mais ses frontières sont poreuses. Le combat, lui, est bien réel : il engage le corps à travers une prise de risque importante. C'est ce qui ouvre une deuxième perspective d'analyse : celle de l'intensité physique de l'expérience même du combat.

---

[188] « Le mordillage ludique dénote la morsure sans pour autant dénoter ce que dénoterait une morsure » (Bateson, 1977, tome 1, p. 212).

[189] De la même manière, l'observation des bagarres d'enfants montre combien il est parfois difficile de distinguer jeu et violence. Les enfants se laissent emporter par le jeu et peuvent finir par frapper pour de vrai. Également, pour certains témoins ou acteurs, la même intensité corporelle sera perçue comme un jeu ; pour d'autres, comme une violence.

[190] Bateson, G. (1956). The message "This is play". In B. Schaffner (dir.), *Group Process: Transactions of the Second Conference* (p. 145-242). New York : Josiah Macy Jr. Foundation.

Figure 5.5. Un combat entre deux membres DPW, 2018.
Deux combattants et une *officiant* tenant le bâton et une *weapon people* en arrière-plan.
Vidéo (Capture d'écran) : F. Muguet, 2018.

6. Un combat bien réel

Pour reprendre les questions introductives posées par Fournier : « Où se situe le point de bascule entre non-violence et violence ? À partir de quand ou de quoi un coup est-il un "vrai" coup ? » (Fournier, 2019, p. 455). Il est certain que de véritables coups sont délivrés au Thunderdome même si leur intentionnalité peut être discutée. Un panneau à l'entrée du dôme affiche de façon humoristique : « Jours depuis la dernière blessure : 0 » ("*Days Since Last Injury :0*") (Figure 5.6). Juste à côté, les règles du Thunderdome sont écrites, identiques à celles du site officiel :

- Viens avec ton propre adversaire ; nous n'en fournirons pas. ("*Bring your own opponent, we will not provide one for you.*")
- Les combats durent aussi longtemps que nous le décidons. *("Fights last as long as we say*.")
- Nous avons toujours raison. ("*We are always right*.")
- Ne te plains pas. ("*Don't bitch*.")
- Et quand le panneau s'allume, viens faire la queue pour te battre. ("*And when the sign goes on, come line up to fight.*")

Cette juxtaposition des deux tableaux (*Days since last injury : 0* et les règles du dôme) résume parfaitement l'ambivalence du Thunderdome : humour et mise à distance ludique d'un côté, cadre et mise en garde à la fois du cadre et de la prise de risque. Il s'agit d'un jeu, certes, mais un jeu dangereux. La règle "*Don't bitch*" résume à elle seule l'attitude attendue : si tu viens, tu assumes le combat et ses conséquences.

Figure 5.6. Deux tableaux à l'entrée du Thunderdome.
Y sont inscrits : « Jours depuis la dernière blessure : 0 » ("*Days Since Last Injury : 0*") et en dessous les règles du Thunderdome.
Source : https://www.deathguildthunderdome.com/.

Dans les faits, l'expérience du combat peut être très violente. Il y a parfois des accidents spectaculaires. David Jeanne raconte sa réticence à combattre juste après ces deux incidents :

> « Un ami d'une année précédente, Yogi Bear, se fait sortir de son combat, l'épaule déboîtée par le premier impact. Un autre combattant torse nu s'est fait râper le dos sur le sol à de multiples reprises par le balancier et son poids élevé, la peau de la moitié de son dos est arrachée » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

Dans le parcours du combattant, la préparation mentale et les encouragements de l'équipe de DGTD juste avant le combat canalisent toute l'attention sur l'acte de violence : « Max me glisse : "*You're gonna kill him, Did*" » (David, texte personnel, 2024). David parle d'un état de conscience, au moment du combat, dans lequel sa mémoire corporelle et ses années de kendo prennent le relais. Les gestes se réactivent comme par réflexe, dans une forme d'hyperprésence au moment clef du combat :

> « Le choc de nos corps BAM ! Frapper, frapper, frapper, frapper, les mouvements secs du poignet qui s'enchaînent alors que nos corps partent en rotation, les mouvements plus larges du bras pour contourner son épée qui reste en protection. Je n'ai pas l'impression de me prendre un seul coup alors que j'assène les miens sans relâche » (David Jeanne, texte personnel, 2024).

David Le Breton explique que ce type d'expériences corporellement extrêmes permet de poursuivre « un idéal d'ascèse, de contrôle de soi » :

> « Les pratiques qui se nourrissent de la dépense, de l'excès, se déroulent souvent sur le fil du rasoir, à l'interface du vertige et de la maîtrise ; elles consistent à tenir en respect le fléchissement, à forger la détermination du caractère en le soumettant à rude épreuve. En ce sens, elles poursuivent un idéal d'ascèse, de contrôle de soi » (Le Breton, 2000, p. 68).

Dans le Thunderdome, cette quête passe par l'épreuve directe du corps : le choc, l'adrénaline, les coups et la peur. Le risque permet paradoxalement, à travers le fait de « sur-

vivre », de vivre plus intensément le moment présent. Cette recherche n'est pas forcément conscientisée comme l'explique Le Breton : « Le risque est l'imaginaire d'une relation à la mort. [...] Le risque est parfois une manière d'être, il n'est pas nécessairement visé en tant que tel. La relation au risque est ambivalente, elle implique le jeu, malaisé à saisir, de la relation de l'homme à son propre inconscient » (Le Breton, 2000, p. 14).

Si l'expérience de la saison DPW constitue une épreuve physique et mentale de longue haleine, le combat au Thunderdome la condense en une intensité immédiate. Il propose une confrontation directe au danger et, symboliquement, à la mort. Survivre à ce moment, « tenir le choc » procure une sensation de puissance et une impression de reprise en main de sa vie. Le Thunderdome fonctionne comme un contenant symbolique : le cadre posé comme jeu, autorise à frapper réellement quelqu'un qui y consent, à l'intérieur d'un dispositif sécuritaire et logistique. L'activité demeure fondamentalement ambiguë : elle est codifiée et consentie, présentée comme un jeu « *fun* », et en même temps, « *je sais aussi que c'est réel* ».

7. Un spectacle : adhésion du public, sexualisation, dé/valorisation

Si le Thunderdome peut être lu comme un dispositif ritualisé du point de vue des combattants, du fait de la superposition des cadres d'expérience mêlant jeu et violence réelle, il relève également du point de vue du public, d'une forme de spectacle. Toutefois, il ne s'agit pas pour autant d'une représentation théâtrale au sens strict.

Au Thunderdome, les combattants ne jouent pas un rôle fictif, ils ne sont pas des acteurs et il ne s'agit pas d'une « représentation ». Les combattants ne jouent pas un autre rôle qu'eux-mêmes, mais ils se montrent dans une version extrême, exacerbée, de leur personne. C'est cette intensité de l'expression de soi du combattant, au cours du combat, accompagnée des expressions corporelles et de la gestuelle théâtrale de l'équipe du dôme, qui en donne un aspect très spectaculaire. Toutefois, de la même manière que Roberte Hamayon distingue l'acteur du spécialiste rituel, le Thunderdome relève de cette « dimension dramatique qui n'est pas que théâtrale mais performative, dans la mesure où elle donne une réalité aux interactions représentées et où celles-ci sont créditées d'un "effet" sur la réalité » (Hamayon, 2012, p. 195). En effet, si le combat est certes un spectacle et comporte une part de jeu, il est bien réellement vécu et produit des effets directs, à la fois sur le combattant lui-même et sur son groupe.

L'aspect mise en scène est plus ou moins planifié selon les combats. Le témoignage de Carmen le montre bien. Son partenaire de combat, membre de Death Guild, la guide activement pendant le combat pour capter l'attention du public : « tape plus fort, attrape les élastiques ». Pour lui, il faut avant tout présenter un combat divertissant : « C'est un spectacle, dit-il. Il s'agit de faire un bon *show* pour le public. Frappe-moi avec la batte aussi vite que tu peux, ne t'inquiète pas de savoir où, ou avec quelle force tu frappes, juste vite et furieusement » (Carmen, 2015).

L'esthétique post-apocalyptique du Thunderdome, sa scénographie sonore et lumineuse, ainsi que la répartition précise des rôles ; *MC* (maître de cérémonie), *officiants*, *pullers* (tireurs), *weapons people* (personnes en charge des armes), structurent un dispositif qui offre un spectacle intense, captivant et participatif pour le public. Le public n'y reste jamais passif : il acclame, filme, commente, hurle. L'efficacité rituelle du combat en lui-même est ainsi permise en partie

par la force du regard collectif. L'environnement immédiat impacte la perception sensible du combattant et le stimule dans l'action, comme en témoigne David Jeanne :

> « L'inertie des élastiques diminue mais l'énergie de plus de 100 personnes, dont la plupart nous connaissent personnellement, semble faire trembler le sol et le dôme. […] Au prochain arrêt, j'entendrai le dôme se faire dire "*If you wanted to get entertained, this is the fight you needed to attend.*" » (David, texte personnel, 2024).

Cet ensemble unique distingue le Thunderdome des autres formes de dispositifs sur la *playa*. Comme l'explique Elise :

> « Pour le reste de la communauté de Burning Man, regarder ou combattre [au Thunderdome] est une activité différente de danser, manger ou boire (qui constituent selon moi l'essentiel des autres camps à thème). C'est un spectacle, d'une manière que les autres performances ne sont pas. Dans la plupart des performances sur la *playa*, on s'assoit et on regarde, il n'y a pas beaucoup d'implication du public. En plus, les personnes qui performent savent déjà ce qui va se passer. Ce n'est pas le cas dans le dôme, personne ne le sait. Tout ce que l'on sait, c'est que deux personnes vont se battre, qu'un gagnant sera désigné. Et tout est basé sur la participation » (tchat, 2024).

Le Thunderdome tire sa spécificité d'une part d'imprévisibilité et d'une dimension participative importante, fondée sur l'engagement à 100 % des combattants et l'implication active du public. Le rôle des personnes en charge des armes *(weapons people)* est d'entretenir le spectacle. Ces personnes sont chargées non seulement de ramasser et de rendre aux combattants les battes tombées au sol, mais aussi de captiver et d'impliquer le public, par exemple en l'incitant à crier ou à acclamer. Marisa précise que ces personnes : « animent un peu le spectacle, elles s'assurent que ce soit intéressant » (Marisa, *Burning Man Live*, 2025, 23 avril, traduit de l'anglais). Leur présence, et tout particulièrement lorsque ce rôle est assuré par des femmes, il me semble, renforce à la fois la dimension performative et la tension érotique et la charge libidinale du dispositif. La violence, mise en scène et esthétisée, s'articule à une érotisation des corps, soulignée par leurs tenues souvent érotisantes, de style gothique ou métal.

Mais la sexualisation affichée des corps peut aussi produire par extension, une forme d'assignation sexuelle des combats féminins[191]. En effet, deux femmes qui se battent peuvent facilement être perçues comme « sexy », tandis que ce même regard sexualisant ne s'applique pas, ou beaucoup moins, à deux hommes. L'exposition publique dans un espace de performance aussi symboliquement chargé que le Thunderdome peut produire des effets d'objectification, en particulier sur les corps féminins. Je précise que pour certaines participantes, ce n'est pas un problème : elles assument pleinement ce rôle. Certaines ont même combattu ostensiblement en tenue de soubrette. C'est donc un choix à faire : éviter ou assumer pleinement le regard des autres.

Ainsi, l'équipe de Death Guild, en orchestrant rigoureusement chaque nuit le Thunderdome, cherche à proposer une expérience marquante, à la fois intense et spectaculaire. Du côté du public, le Thunderdome est perçu de manière très binaire ; il est soit perçu comme extrêmement fascinant, soit comme trop extrême pour certains *burners* qui préfèrent parfois partir. Cette logique s'apparente à ce que décrit Erving Goffman dans *Les cadres de*

[191] Je peux moi-même témoigner de mes hésitations à participer à un combat. Deux raisons principales m'ont retenue. La première était la peur de me blesser. La seconde, plus insidieuse, tenait à la crainte que le *combat s*oit sexualisé par le regard des autres.

l'expérience lorsqu'il analyse la production d'un engagement collectif dans les loisirs organisés : « Il existe d'autres aspects organisationnels de la désorganisation interactionnelle. Si quelqu'un a pour tâche de s'assurer que, dans une situation donnée, la majorité de ceux qui y participent s'y engagent intensément, il sera parfois contraint de pousser les choses au point que certains d'entre eux se laisseront emporter » (Goffman, 1974, 1991, p. 371-372). Ainsi, le fait que certains aiment énormément et « s'y engagent intensément » alors que d'autres pas du tout est le signe d'une animation réussie : « Ce qui représente un engagement total pour certains peut constituer un engagement excessif pour d'autres. En réalité, le fait qu'une minorité ne sache plus se contrôler est parfois l'indice que la majorité est complètement absorbée » (*ibid*., p. 372).

L'équipe de Death Guild semble suivre une logique analogue : l'objectif n'est pas de susciter l'adhésion du plus grand nombre, mais bien de générer une intensité partagée dans une mouvance à contre-courant de ce que proposent les autres dispositifs de Burning Man. Comme le poursuit Goffman : « Les animateurs d'un concert rock, par exemple, savent qu'il leur faut chauffer le public à certains moments au point que les murs de la salle en soient ébranlés, quitte à orchestrer ensuite une chute d'intensité, puis une nouvelle vague » (*ibid*., p. 372). La même dynamique d'animation avec une intensification contrôlée et oscillante se retrouve dans le Thunderdome. En effet, quand les combats deviennent dynamiques et violents et que l'on peut avoir « une boule au ventre » en regardant le combat, c'est précisément cela qui rend le spectacle *entertaining*, au sens d'un pic d'engagement partagé ; « De même, pour que les montagnes russes fassent leur effet et produisent ce que Roger Caillois appelle une 'sorte de panique voluptueuse', il faut sans doute que quelques-uns aient réellement peur » (*ibid*., p. 372).

En ce sens, conclut Goffman, « le fait que certains ne puissent plus se retenir n'est nullement un indice de désorganisation collective, mais plutôt le reliquat inévitable d'une animation efficace » (*ibid*., p. 372).

Le Thunderdome, par sa singularité spécifique, cible ainsi un public susceptible de « s'engager pleinement ». C'est précisément le maintien du risque et du danger en continu qui permet la pleine adhésion et l'attention permanente du public. Ce spectacle, rendu possible par le regard du public, implique aussi une pression sociale intense. Se battre devant ses pairs DPW notamment, c'est aussi risquer de ne pas se sentir à la hauteur. Comme le souligne Duncan : « C'est intimidant, surtout si le public te connaît » (tchat, 2024). Et Peter d'ajouter que même l'équipe de Death Guild porte un certain regard moqueur sur les combattants : « On peut faire des blagues sur les personnes qu'on connaît » (entretien, 2018). Le Thunderdome devient alors un lieu où se confondent plusieurs émotions telles que l'excitation, la fierté, la vulnérabilité et l'intimidation.

Ainsi, les questions formulées par L.-S. Fournier et citées plus haut ont guidé l'analyse du Thunderdome : « S'agit-il de combats "joués" ou "réels", de "combats pour rire", de semblants de combats plus ou moins édulcorés ? […] Où se situe le point de bascule entre non-violence et violence ? À partir de quand ou de quoi un coup est-il un "vrai" coup ? » (Fournier, 2019, p. 455) Différentes dimensions composent le dispositif : esthétique, sociale, logistique, initiatique et performative. Deux cadres d'expérience s'y superposent et rendent l'expérience du combat à la fois singulière et inqualifiable. Un cadre *(frame)* de jeu explicite, soutenu par un registre de fictionnalité, permet d'interpréter l'expression de la violence différemment (Bateson, 1955). Les combattants conviennent de certaines limites concernant les frappes au

préalable, mais pas toujours. Il s'agit aussi d'un vrai combat, car les coups et les blessures sont bien réels.

Cette ambivalence entre « combat pour rire », mais combat quand même, constitue le cœur de l'expérience du Thunderdome. Le dispositif permet de se dépasser, de se mesurer à soi-même et à l'autre, de créer un lien avec son adversaire tout en s'imposant individuellement devant son groupe de pairs. Enfin, c'est un spectacle, dont l'animation vise un « engagement total » (Goffman, 1974) des spectateurs. Le Thunderdome exemplifie ainsi une expression rituelle caractéristique du DPW : une reconnaissance communautaire et sociale par l'expérience d'une violence maîtrisée, une « violence consentie » selon les termes de l'une des cofondatrices de DGTD, Marisa Winter.

Dans la continuité de cette logique, la DPW Parade rejouera ce rapport entre puissance et mise en scène, mais cette fois dans une dynamique collective : non plus la mise à l'épreuve individuelle sous le dôme, mais l'affirmation d'une puissance commune face aux *burners* et à Burning Man.

II. La DPW Parade

La DPW Parade se déroule chaque année le jeudi après-midi de la semaine de Burning Man et suit un itinéraire précis à travers Black Rock City. Il s'agit d'un cortège de nombreux véhicules typiquement cabossés des différentes équipes DPW, sur lesquels prennent place la quasi-totalité des cinq cents membres du groupe[192], dont le style vestimentaire s'affiche résolument noir et grisonnant. Contrairement aux défilés habituels, tels que les marches des fiertés par exemple, où ceux qui défilent se montrent fièrement et joyeusement, dans un rapport de réciprocité avec les spectateurs qui les célèbrent, la Parade du DPW relève d'une tout autre logique. Elle consiste avant tout à faire la fête entre membres du DPW, à se montrer en revendiquant une forme de féralité et à provoquer les *burners* présents sur le parcours. La Parade représente en effet le seul moment où les membres du DPW, en tant que collectif, se donnent à voir aux *burners* et apparaissent devant eux comme un groupe unifié. Pour autant, il ne s'agit pas d'une véritable rencontre : tout, dans sa logistique comme dans sa mise en scène, est fait pour empêcher de véritables interactions interpersonnelles entre des membres de ces deux ensembles. Cette complexité, surprenante et inhabituelle pour un défilé, rend le dispositif particulièrement singulier et saillant pour une analyse. Le mode d'expressivité du DPW, exacerbé par le dispositif de la Parade, en fait un exemple particulièrement révélateur pour mieux comprendre cette communauté. Différents points seront abordés successivement : la logistique et le déroulement du défilé, dont les rôles et l'itinéraire de la Parade, son évolution historique, puis une analyse de ses dimensions carnavalesques et communicationnelles.

1. Organisation logistique de la Parade DPW

L'organisation a toujours suivi exactement le même déroulé au cours de mes trois années de terrain (2016-2018) : réunion générale avec remise des patchs d'ancienneté au Depot, défilé dans Black Rock City, puis concert final au Depot.

[192] Au moment de mon terrain (2016-2018), le DPW regroupait 400-500 membres. Il est composé actuellement en 2025 de plus de 700 membres.

La réunion pour la DPW Parade est la seule réunion générale des membres du DPW pendant la semaine de Burning Man qui, pour la plupart, ne travaillent pas. Cette réunion se tient le jeudi à 15h au lieu-dit le Depot (Figure 5.7) à l'adresse (5:30 & J) qui est le lieu habituel des réunions matinales quotidiennes sur la *playa* durant la saison de travail. Pendant cette semaine, de nombreux membres s'éparpillent dans leurs aventures personnelles de Burning Man. Cette réunion est donc un moment de retrouvailles après plusieurs jours de dispersion. La grande majorité des DPW s'y retrouvent, sauf ceux vraiment « perdus » quelque part à Burning Man.

Figure 5.7. Réunion générale au Depot, préalable à la DPW Parade.
Photo : F. Muguet, 2016.

La remise des patchs d'ancienneté

À 15 h, la réunion générale commence. Logan, l'un des membres du Council, celui que tout le monde considère comme le chef, car il est en charge de l'animation quotidienne des *morning meetings*, monte sur l'estrade, exactement la même que celle qu'il utilise chaque matin. Il lance simplement : « *Hi, DPW* ». Puis il prend la parole : « Parlons de fierté, la fierté DPW, parlons de notre logo. » (« *Let's talk about pride. DPW pride. Let's talk about our logo* »). Il montre alors le logo DPW brodé sur un écusson. Puis, arrive le moment traditionnel de la remise des patchs d'ancienneté. Logan appelle une à une les personnes concernées. À chaque nom, il annonce le nombre d'années effectuées : dix, quinze, vingt ans. Il remet ensuite l'écusson sous les applaudissements et les cris de joie du groupe célébrant la personne concernée. Chaque patch porte le logo du DPW, le prénom de la personne, et un ensemble de signes distinctifs : dix étoiles pour les dix ans, un chevron supplémentaire pour les quinze ans, etc. L'un des membres du DPW ancien militaire me dira dans une conversation informelle que certaines dynamiques DPW de gratification symbolique sont très similaires à celles de l'armée, tout

particulièrement celle de la remise des patchs. Cette distribution se prépare en amont par une recension envoyée par mail à toute la communauté[193].

À travers ces patchs, c'est la contribution de chacun qui est reconnue par le groupe. L'appartenance au collectif et la longévité de l'engagement peuvent désormais s'afficher sur chaque veste. La culture du patch, liée à la culture punk, est profondément ancrée au sein du DPW : les différents départements possèdent souvent leurs propres patchs. Certaines vestes ou sweats sont de véritables mosaïques de patchs divers souvent très créatifs (Chapitre 1). Si cette remise de patch consacre l'ancienneté dans le groupe, celle de *Playa Restoration* en toute fin de saison marque la première entrée dans la communauté (Chapitre 6). D'autres signes d'affiliation identitaire sont néanmoins distribués gratuitement dès le début de la saison, comme le T-shirt noir avec le logo du DPW.

Lors de cette remise cérémonielle, l'émotion est palpable. Cette reconnaissance collective crée un moment très fédérateur. Un immense sentiment de fierté et d'appartenance communautaire circule à ce moment-là, rappelé par Logan au cours de son discours : « Nous construisons cette ville » (« *We build this City* »). Il profite également de ce moment pour rappeler, toujours avec une pointe d'humour et d'ironie, quelques règles de sécurité concernant la parade comme : « Ne vous tuez pas », (« *Don't kill yourself* »).

Ensuite, juste avant le départ, c'est le repas préféré des DPW : des *hot dogs* sont distribués, accompagnés de bières *PBR* (Pabst Blue Ribbon). Ce sont des bières bon marché consommées par les membres du DPW, qui deviennent une composante de l'identité DPW. Pendant la période de *Build*, des membres signent même « DPW » certaines constructions avec une PBR clouée dans l'un des éléments en bois.

Enfin, d'énormes poubelles en plastique sont remplies de glace pilée et de bières, puis chargées dans les véhicules DPW qui vont participer à la parade. La quantité massive d'alcool annonce assez clairement la beuverie prévue pour l'après-midi. L'excitation monte, tout le monde commence à se mettre dans une ambiance festive. Le sentiment d'unité collective a clairement été amené progressivement par le discours de Logan, la remise des patchs d'ancienneté, et l'attente de l'inévitable *shit show* à venir. C'est aussi le moment de la traditionnelle « photo de classe », qui s'agrandit d'année en année (Figure 5.8). On notera d'ailleurs sur la photo, de nombreux doigts d'honneur brandis comme une marque d'affection et une signature d'identité de groupe.

[193] « Voici l'appel annuel pour les demandes de patchs d'ancienneté du DPW ! Si c'est ta dixième année au sein du DPW, ou ta quinzième, ou ta vingtième…Bravo. Sérieusement. C'est une période de service incroyable et cela mérite d'être reconnu. Je veux te donner un patch avec dix étoiles et ton nom dessus, ou un chevron à placer sous ce patch » (E-mail de Logan envoyé à la liste générale des DPW).

Figure 5.8. Photo de groupe annuelle, traditionnellement prise avant la DPW Parade.
Source : DPW Handbook, 2018.
Photo : Chayna Girling, TheBlight.net. Année : 2017.

L'itinéraire de la Parade

La Parade part du Depot (5:30 & J), situé vers la périphérie de la ville, et remonte la rue 5:30 jusqu'à l'Esplanade, puis se dirige vers le Man (Figure 5.10), au centre de Black Rock City, avant de revenir à son point de départ. Elle dure plusieurs heures, au cours desquelles les participants deviennent progressivement plus alcoolisés et leurs comportements de plus en plus désinhibés. Le concert live de punk rock en mouvement, présent tout au long du parcours, se poursuit à la fin de la Parade lorsque tous les véhicules sont à nouveau stationnés au Depot.

Cet itinéraire (Figure 5.9) dessine une progression symbolique depuis la périphérie jusqu'au cœur de la cité, offrant à la Parade une visibilité croissante, qui culmine aux abords de l'Esplanade, l'un des axes les plus fréquentés. En chemin, la Parade passe devant plusieurs lieux stratégiques inclus dans le réseau de sociabilité large du DPW, tels que le *Theme Camp* lié à un bar de Reno particulièrement prisé par certains membres DPW, le *Ghetto* (camp principal du DPW). Elle passe également à proximité du *DPW Utilities Village* (Special Projects, Water Works et *Power*), et *DPW HEaT*, situé à l'angle de (5:30 & Esplanade), un département interne au DPW, mais un peu à la marge de fait, par son organisation autonome dédiée à la gestion de machineries lourdes. Le parcours de la Parade, ainsi constitué, permet au DPW d'être réassuré tout au long de son itinéraire par ces lieux « amis », qui viennent soutenir et renforcer son passage.

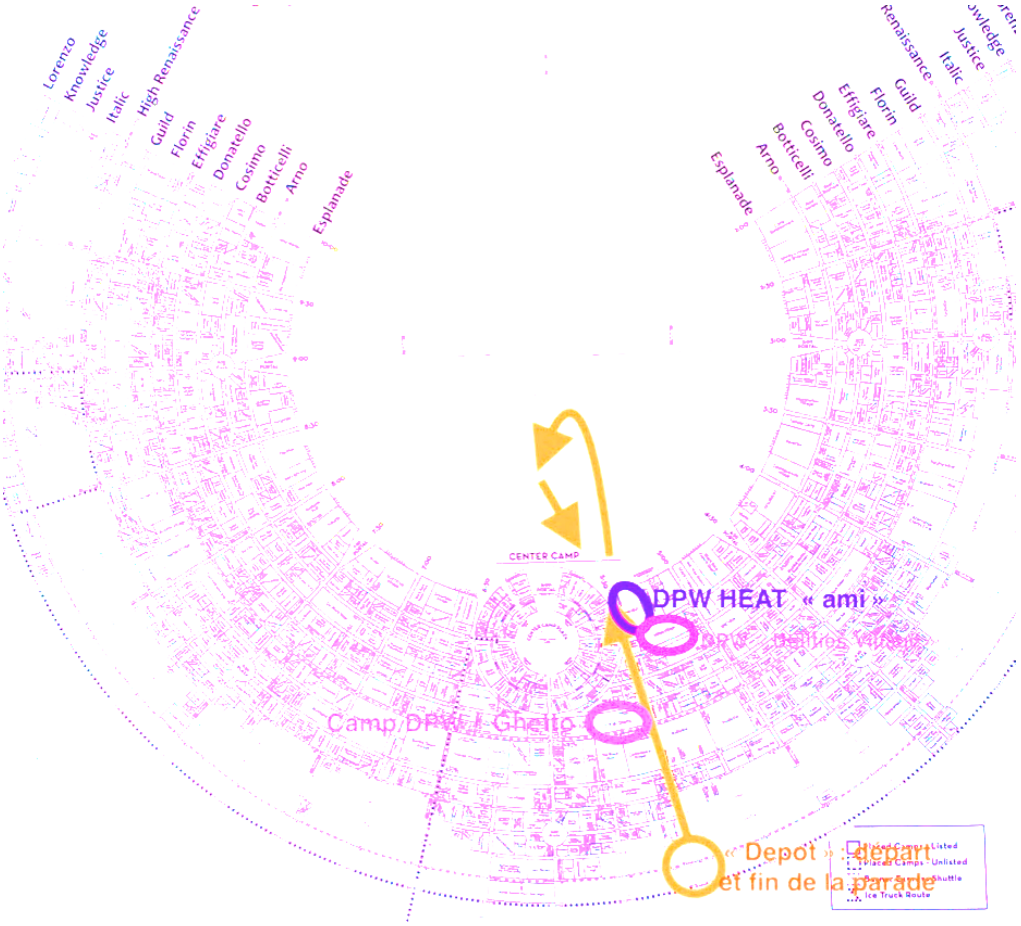


Figure 5.9. L'itinéraire aller-retour de la DPW Parade, principalement le long de la rue 5:30, depuis la périphérie jusqu'au centre de la ville.

Figure 5.10. La DPW Parade se dirige vers le Man.
Photo : F. Muguet, 2016.

Les Red Shirts et autres rôles liés à l'encadrement de la Parade

La distribution des rôles est très précise :

- Les conducteurs sont souvent des membres fixes des équipes DPW respectives. Chacun conduit le véhicule de son département tel que Shade, Special Projects, etc. Il peut s'agir de leur véhicule de travail habituel, comme celui des Spires avec lequel ils transportent réellement des éléments, ou d'un véhicule secondaire utilisé pour les déplacements. Tous ont cet aspect cabossé, défoncé, qui contraste fortement avec le reste de Burning Man très neuf et coloré.
- Les participants DPW sont le plus souvent perchés en équilibre sur les véhicules de leur équipe, généralement déjà bien alcoolisés, dans une ambiance bruyante et festive.
- Les *Red Shirts* sont appelés *Red Shirts* car ils se voient attribuer des T-shirts rouges pour l'occasion, qu'ils garderont ensuite. Ils ont la charge de la sécurisation des membres du DPW, postés de manière régulière autour des véhicules pour maintenir la distance avec les spectateurs *burners* et veiller à ce que les membres du DPW restent bien sur leurs véhicules respectifs.
- Un véhicule de tête ouvre la parade.
- Un véhicule de queue ferme la marche et sécurise la fin du cortège.

Le rôle des *Red Shirts* nécessite une petite préparation en amont. Il est évident qu'ils doivent rester sobres tout au long de l'après-midi pour être lucides et réactifs. Avant le départ, DA, l'un des managers du Council, rassemble tous les *Red Shirts* volontaires, une vingtaine environ. Il propose le traditionnel *hands in* (une superposition de mains assez classique aux États-Unis dans les jeux d'équipe), accompagné d'un cri collectif final du type « *hooray* ». Puis il nous donne les consignes de sécurité à respecter : (1) Maintenir les *burners* à environ 1,5 à 1,8 mètre (5 à 6 *feet*) des roues de véhicules, (2) Ne laisser aucun membre du DPW monter ou descendre en marche, (3) Empêcher tout passage ou traversée de la parade.

J'ai été *Red Shirt*, ma première année, et ce travail s'est révélé particulièrement complexe. Il est concrètement difficile de maintenir les gens à distance, surtout dans le contexte de Burning Man où les *burners* circulent librement à vélo sur la *playa*. Je passais mon temps à répéter : « *Cross at the next intersection* » (« Traversez au prochain croisement »), « *Get out of the way* » (« Écartez-vous »). Mais le plus délicat dans cette position était d'évaluer le degré de dangerosité des interactions, à la fois entre membres du DPW eux-mêmes, mais aussi avec les *burners* qui s'approchaient soit pour traverser à tout prix, peut-être trop pressés d'arriver à l'heure à leur prochain atelier de méditation sonore dans le *Theme Camp* voisin, soit pour offrir des bouteilles d'alcool. Cette complexité dans l'évaluation concrète du danger reflète parfaitement le paradoxe structurel propre au DPW : *make dangerous things safely* (faire des choses dangereuses en toute sécurité). Dave X l'avait d'ailleurs résumé en une formule devenue célèbre, que je cite régulièrement pour sa pertinence : « *Stay in this sweet zone between Disneyland and dismemberment* » (« Restez dans cette zone idéale entre Disneyland et le démembrement »).

En tant que *Red Shirt*, il fallait décider, sans ligne claire, qui repousser et qui laisser s'approcher. J'ai sans doute, de manière intuitive, laissé plus de marge aux membres du DPW, même complètement alcoolisés, pour qu'ils puissent sauter et danser sur leurs véhicules, qu'aux

burners qui se comportaient parfois comme certains Parisiens face à une manifestation, en insistant pour traverser, parfois visiblement agacés. Le plus difficile et gênant était de gérer ceux qui « jouaient le jeu » du DPW : des *burners* souvent souriants, qui couraient pour offrir une bière, comme cette mère avec son enfant à la main, stoppée net par un *« Get the fuck away, it's dangerous* » (« Dégage, c'est dangereux ») lancé par le *Red Shirt* devant moi.

Être *Red Shirt*, ce n'est pas seulement encadrer physiquement la parade, mais c'est aussi tenir symboliquement l'espace. Ce rôle consiste à protéger les membres du DPW de l'extérieur, mais aussi parfois d'eux-mêmes, tout en érigeant une frontière humaine provisoire face aux *burners*. Cette frontière symbolique protectrice permet également de se sentir en position dominante face aux *burners* et de s'exprimer avec une forme d'agressivité de type *comical aggression* (agressivité comique, Chapitre 1) envers eux. L'encadrement de la parade permet aux membres du DPW de bien s'amuser, sans trop se faire mal, ni faire mal aux autres. À la fin de la parade, les membres du DPW prennent un moment pour remercier les *Red Shirts*, souvent par des cris : *« Thank you, Red Shirts. Thank you for keeping us safe »* (« Merci, Red Shirts. Merci de nous avoir sécurisés »).

Figure 5.11. Un *Red Shirt* au premier plan, devant le concert de punk rock, élément central de la Parade, sur un véhicule en mouvement. Photo : F. Muguet, 2016.

2. Historique et évolution sécuritaire du dispositif

D'après certains anciens membres du DPW, la Parade n'a pas toujours été aussi bien organisée ni aussi « gentille ». Dans les années 2010, elle relevait encore d'une forme de piraterie assumée. Les membres du DPW pouvaient ainsi aller directement dans les *Theme*

Camps des *burners* pour voler des bières ou d'autres objets. Il y avait des bagarres, parfois violentes, et très peu de règles. TPR m'a raconté :

> « Les *Red Shirts*, ce n'était pas juste pour empêcher les gens de s'approcher de nous. C'était aussi pour nous empêcher d'aller emmerder les autres. À l'époque, on pillait les camps. On criait "Donne-nous ta bière !", "Donne-nous n'importe quoi !", et si les gens ne donnaient pas, on prenait quand même » (entretien, 2017).

Quand je lui demande si la Parade existait déjà lors de son arrivée en 1999, TPR me répond : « Je crois que c'était la deuxième année… ou peut-être même la première. C'était un bordel sans nom » (entretien, 2017). Il me raconte un épisode particulièrement marquant, qui a conduit à l'interdiction des véhicules lourds dans la parade. Un de ses amis a été percuté par un chariot élévateur :

> « On arrivait sur une voiturette de golf, il était accroché sur le côté. Un chariot élévateur a tourné brusquement. La roue l'a attrapé en pleine poitrine. Ce qui l'a sauvé, c'est qu'il a levé les bras devant son visage. La roue a roulé sur sa jambe, mais ne l'a pas écrasée complètement, grâce à la mollesse de la *playa* cette année-là. S'il avait été attrapé par le bras, il aurait été tiré dessous, et serait mort » (TPR, entretien, 2017).

Depuis cet incident, les véhicules lourds ont été interdits : « C'est pour ça qu'on a aujourd'hui toutes ces règles de sécurité. C'est comme ça qu'on est devenus un peu plus *"kinder, gentler"* » (entretien, 2017). Cette logique de sécurisation et de restriction s'est imposée à la suite des accidents de véhicules, mais aussi des bagarres internes au groupe provoquées par des jeux qui dégénéraient. TPR décrit ainsi l'ancien jeu de *Capture the Flag* :

> « On jouait de manière plus extrême. Il y avait des jeux idiots, comme *Capture the flag*, qui finissaient par dégénérer. En théorie, tu devais voler le drapeau des autres, le mettre sur ta structure, et eux devaient essayer de le récupérer. Mais ça finissait toujours mal. Comme quand des gars se bousculent dans un bar : au début c'est du jeu, et puis ça dérape. Et la parade du DPW, c'était pareil » (entretien, 2017).

Larry Harvey se souvient aussi, au début des années 2000, de la créativité du DPW :

> « Cette petite parade […], qui a commencé avec le Bobcat [mini-chargeur] cabré sur ses roues, c'était notre parade du Labor Day. Ces gars-là, quand ils s'y mettent, deviennent vraiment expressifs. Ils avaient même pris une grande auge à chevaux qu'ils ont transformée en jacuzzi et remorquée à travers la ville. [...] Dans cet environnement, la frontière entre le travail et le jeu, devenue très rigide dans les sociétés industrielles, commence à s'estomper » (Harvey, 2000, traduit de l'anglais).

L'évolution de la Parade s'inscrit ainsi dans ce que plusieurs membres désignent aujourd'hui comme la génération DPW *« kinder, gentler »*, c'est-à-dire moins violente et plus « gentle » (gentille). Cette génération est encadrée par beaucoup plus de règles de sécurité et de comportement, et structurée par des rôles dédiés au maintien de cet ordre, tels que les *Red Shirts*.

La Parade conserve néanmoins une forme de violence et d'agressivité envers les *burners*, mais il s'agit désormais d'une provocation verbale plutôt que d'actes de piraterie concrets. Les postures agressives restent présentes dans le répertoire performatif du DPW durant la Parade, mais elles sont aujourd'hui contenues, ritualisées et articulées à une forme de métacommunication propre au collectif, qui sera détaillée plus loin dans la section consacrée à ce sujet.

3. Est-ce un carnaval ?

L'itinéraire, allant de la périphérie vers le centre, marque une réappropriation symbolique et temporaire du territoire. Certains membres du DPW crient alors « *We built this city* » ou « *You go! I live here* », affirmant haut et fort aux *burners* leur rôle fondateur. Cela contraste avec la posture plus passive des *burners*, cantonnés à un rôle de spectateurs. Cette parade n'aurait pas le même sens si elle se déroulait de manière statique et en vase clos. Ce qui compte, c'est de « faire n'importe quoi » entre membres du DPW, mais surtout de le faire devant les *burners*. Ce déplacement collectif qui « se donne à voir » relève d'une logique processionnelle telle que la décrit Jack Santino :

> « Dans toutes les formes de procession, de rituel public ou d'offrandes votives collectives, il est crucial de *faire quelque chose*, d'être vu en train de le faire, et de laisser une trace visible de ce qui a été accompli. Le visuel et le performatif sont ici indissociables. Participer à une parade, c'est s'engager dans un parcours défini, souvent balisé par des lieux symboliques, avec un point de départ et d'arrivée clairs. » (Santino, 2017, p. 13, traduit de l'anglais).

Santino souligne aussi la portée géopolitique et territoriale de certains défilés : « En Irlande du Nord, par exemple, les parades sont souvent perçues et contestées comme des manifestations triomphalistes revendiquant un territoire » (Santino, 2017, p. 13, traduit de l'anglais). De manière analogue, la DPW Parade revendique sa place sur un territoire « envahi » de *burners*.

La Parade met en scène une identité collective en opposition directe à celle des *burners*. En dehors de cet événement, la rivalité entre le DPW et les *burners* s'exprime surtout de manière abstraite et symbolique, à travers des logiques d'évitement spatiales, des stratégies de démarcation vestimentaire et langagière et une métacommunication propre au DPW. Ce jour-là, la fierté collective du groupe atteint son apogée. Le sentiment d'appartenance est particulièrement fort, comme l'exprime Ziggie : « J'adore la Parade et le 4:20 Spire. Elle permet de créer une unité en tant que groupe quand on la fait » (entretien, 2018). Pourtant, cette fierté réaffirmée à travers la réunion générale et la préparation avant le départ du cortège, se heurte à une forme d'indifférence, voire d'ignorance, de la part des *burners* durant la Parade. Comme le dit TPR : « Ce sentiment de fierté et d'appropriation du fait de construire la ville, c'est ce qui te fait tenir. Mais quand tous les gens arrivent, ils ne savent pas qui tu es. Ils voient juste un connard bourru, plus sauvage qu'autre chose » (entretien, 2017). Cette discordance entre fierté et indifférence suscite une forme de repli identitaire qui, paradoxalement, renforce la cohésion du groupe DPW.

La Parade instaure une temporalité à part, un entre-deux, qui suspend l'ordre habituel et qui reprend certains codes d'inversement propres au carnaval au sens anthropologique que lui donne Michel Agier : « Le carnaval représente une situation de liminarité, qui est en même temps une conscience de la liminarité [...] le carnaval est un *contexte rituel*, c'est-à-dire un espace-temps hors du quotidien, propice à la symbolisation » (Agier, 2000, p. 231). Au-delà de ce « donné à voir » qui met en scène une identité collective, l'accomplissement même de la Parade a un impact direct sur le groupe en renforçant l'identité collective. Ainsi, la Parade est également performative : elle instaure une temporalité où les membres du DPW se présentent à

la fois comme les maîtres du territoire qu'ils ont bâti et comme les acteurs d'un dispositif dont ils sont aussi les principaux bénéficiaires.

L'expérience vécue par les membres du DPW pendant la Parade peut être éclairée par ce que décrit Agier à propos du carnaval de Bahia : « ce qui en fait une mise en scène de l'identité au sens fort, c'est le fait que les participants sont eux-mêmes les cibles de leurs propres actions rituelles » (Agier, 2000, p. 152). Les DPW ne jouent pas un rôle : ils incarnent une version intensifiée d'eux-mêmes. Comme le souligne encore Agier, « c'est en découvrant que le théâtre est vécu plus que joué que l'on comprend que cette comédie carnavalesque-là est un rite » (Agier, 2000, p. 153).

La parade comporte aussi une dynamique d'inversion sociale, au cœur de toute logique carnavalesque. Dans *Carnaval ou la fête à l'envers* (1992), Daniel Fabre montre, à travers son étude des formes de carnaval dans l'histoire de l'Europe, que cette logique prend différentes formes : inversion des sexes (homme-femme), des âges (vieux-jeunes) ou des statuts (riches-pauvres). Il évoque notamment l'exemple des Agathes du nord de l'Espagne, des femmes mariées qui prennent le pouvoir le jour de la Sainte-Agathe et chassent les hommes à coups de pinçons (Fabre, 1992, p. 48).

Ce renversement temporaire des hiérarchies sociales ordinaires éclaire, par analogie, la dynamique de la DPW Parade. À Burning Man, les DPW, d'ordinaire relégués aux « coulisses » logistiques de Black Rock City, deviennent ceux qui défilent, tandis que les *burners*, figures centrales habituelles de « la scène » de Burning Man, se retrouvent dans le rôle de spectateurs interloqués. La communauté ouvrière du DPW, souvent précaire, acquiert tout à coup une visibilité face à un public *burner* issu de classes sociales plus privilégiées. Cette inversion sociale opérée par la Parade du DPW ne se limite pas à une redistribution temporaire des places entre travailleurs (souvent invisibilisés) et participants *burners* (ultra visibles et visibilisés). C'est aussi une manière de revendiquer une féralité assumée, un « refus du propre », qui témoigne des semaines de travail endurées, en contraste avec les *burners* fraîchement arrivés, apparaissant flamboyants dans leurs costumes élaborés. L'inversion carnavalesque se manifeste également de manière particulièrement ostentatoire à travers la performativité des femmes du DPW qui deviennent les vecteurs principaux de cette dynamique carnavalesque.

Les propos d'Allison expliquent cette codépendance *burners*-DPW qui induit inévitablement des rapports de pouvoir : « C'est comme si la culture DPW était celle des *underdogs*, parce qu'ils sont un peu *punk rock*. Mais en réalité, tout Burning Man dépend d'eux. C'est presque comme un petit *power trip »* (entretien, 2016).

Le rôle des femmes dans la dynamique carnavalesque de la Parade

À contre-courant des normes sociétales de genre dominantes, y compris à Burning Man, les femmes du DPW se montrent très actives lors de la Parade en adoptant des comportements transgressifs et provocateurs. Leurs comportements ne sont pas radicalement différents de leurs comportements durant la saison DPW mais ils y sont exacerbés. Elles « cassent les codes » encore plus que d'habitude, dans une forme de renversement carnavalesque des normes de genre. En effet, la figure de la *burneuse* est de manière stéréotypée le plus souvent vêtue de paillettes, de magnifiques tenues colorées avec un corps érotisé à l'extrême et des *hugs* à outrance. Les femmes DPW sont, quant à elles, en complet contraste, habillées de vêtements

déchirés et noirs, parfois torses nus et adoptant des comportements bruyants, agressifs, transgressifs et « libres ». Certaines crient « *Show me your dick* », insultent, font des doigts d'honneur. L'une d'elles, selon un témoignage d'un ancien membre DPW, a uriné une fois devant un véhicule pour rigoler. Elles boivent ostensiblement du whisky à la bouteille, sont ivres, ont des bières à la main et rotent à voix haute. Elles bouleversent les attendus sociaux de genre, l'ivresse féminine n'étant pas normalisée dans nos sociétés occidentales. Ce qu'explique David Le Breton :

> « L'alcoolisation était dans nos sociétés plutôt une recherche d'ivresse, de légèreté, d'euphorie, elle participait des rites de virilité pour les groupes masculins où le fait de "tenir" l'alcool valait brevet d'excellence (Le Breton 2007). Les femmes en étaient exclues, l'alcoolisation au féminin était encore rare ou cachée, et associée à une image négative » (Le Breton, 2015, loc. 97).

Lors de la Parade, l'ivresse des femmes apparaît comme une manière de rejeter collectivement les contraintes de la « respectabilité » genrée et par là même d'afficher une forme de puissance et de liberté. Ces comportements, qui restent encore marginaux dans l'espace public, y compris à Burning Man, permettent aussi de rendre visible, de manière exacerbée lors de la Parade, l'une des caractéristiques de l'identité collective du DPW : une forme de virilité inclusive, mêlant esthétique et communication viriles et agressives, associées à une inclusivité radicale (Chapitre 1).

Ces comportements de femmes « viriles » incarnent une subversion des attentes « normalisées » liées au genre[194]. La Parade du DPW repose précisément sur cette instabilité des registres : entre provocation d'ordre sexuel qui pourrait être lue comme sexiste, et blague carnavalesque. En s'appropriant les codes les plus sexistes de l'expression masculine « Montre-moi ta bite », les femmes du DPW montrent une agressivité et une sexualisation/objectification des autres, qui d'habitude est réservée aux hommes. Je précise que, d'après mes souvenirs, les hommes DPW disent beaucoup plus souvent « *Give us booze* » ou « *Show me your dick* » en s'adressant à un homme *burner,* que « *Show me your ass* » en s'adressant aux femmes *burners*, renversant là aussi, une norme de genre.

À travers cette liminarité et cette dynamique d'inversion des hiérarchies sociales et des normes de genre, d'intensité vécue et d'excès, la DPW Parade s'apparente à une forme carnavalesque, où s'expriment différentes fonctions symboliques de régulation sociale, telles que la domination et la réappropriation territoriale. Elle célèbre une identité collective fondée sur un mélange de posture de fierté et d'autodérision. Elle a un effet direct en permettant aux

---

[194] Ces comportements qui rejouent de manière stylisée les normes de genre peuvent être regardés comme des *subversive bodily acts*, au sens développé par Judith Butler. Ce renversement expose justement ce type de comportements comme des constructions sociales. Comme l'écrit Butler à propos du *drag* :

> « Si le drag produit une image unifiée de la "femme" (ce qu'on critique souvent), il révèle aussi tous les différents aspects de l'expérience genrée qui sont artificiellement naturalisés en une unité à travers la fiction régulatrice de la cohérence hétérosexuelle. En imitant le genre, le drag révèle implicitement la structure imitative du genre lui-même — ainsi que sa contingence. [...] Nous voyons le sexe et le genre être dénaturalisés à travers une performance qui reconnaît leur clarté et met en scène le mécanisme culturel qui fabrique leur unité » (Butler, 2019, loc. 5038*).*

Par analogie avec le drag et son excessivité, les femmes du DPW ne se contentent pas de brouiller les normes de genre : elles les affichent en tant que constructions sociales et identitaires. Le registre expressif agressif et de provocation féminine est essentiel au « bon » déroulé de la Parade et permet de nourrir l'identité collective du DPW.

membres du DPW de se reconnaître comme groupe, en se donnant à voir à eux-mêmes face aux autres, les *burners*.

La métacommunication spécifique de la Parade

La Parade du DPW constitue un dispositif de confrontation entre les deux groupes DPW et *burners*. Ce qui rend la parade plus intéressante qu'un simple défilé, c'est sa complexité en termes de métacommunication (Bateson, 1977), c'est-à-dire d'informations relatives au cadre dans lequel les messages doivent être compris. Cette métacommunication est vraiment spécifique au groupe DPW et rend compte d'une forme d'autodérision, d'humour et de connivence interne au groupe (Chapitre 1).

Diverses formes de métacommunication sont présentes sur les plans verbal, gestuel et interactionnel. Des énoncés tels que : « *Show us your dick* » (montre-nous ta bite), « *Fuck you* » (va te faire foutre) sont criés à voix haute. Certains sont inscrits sur des cartons tels que : « *Fuck Me, I'm a nightmare* » (baise-moi, je suis un cauchemar). Ils s'accompagnent de postures provocatrices, d'un état d'ébriété manifeste et de l'emblématique doigt d'honneur DPW (Figure 5.12).

Le doigt d'honneur adressé par un DPW à un autre n'est pas une insulte, mais un métamessage spécifique, signe d'affection ou de reconnaissance mutuelle (Chapitre 1). Cependant, lorsqu'il est adressé aux *burners* lors de la Parade, le métamessage et son interprétation deviennent plus ambivalents : c'est à la fois « *Fuck you* » et, en même temps, «*Ceci est un défilé, ou quelque chose de spécial* ». La Parade induit une sorte de brouillage de la lisibilité des signes et des propos énoncés, une « confusion des cadres » (Goffman, 1977). Autrement dit, un « *Fuck you* » est bel et bien adressé aux *burners* avec toute sa charge d'agressivité mais il est quelque part atténué ou rendu flou par le cadre de la Parade.

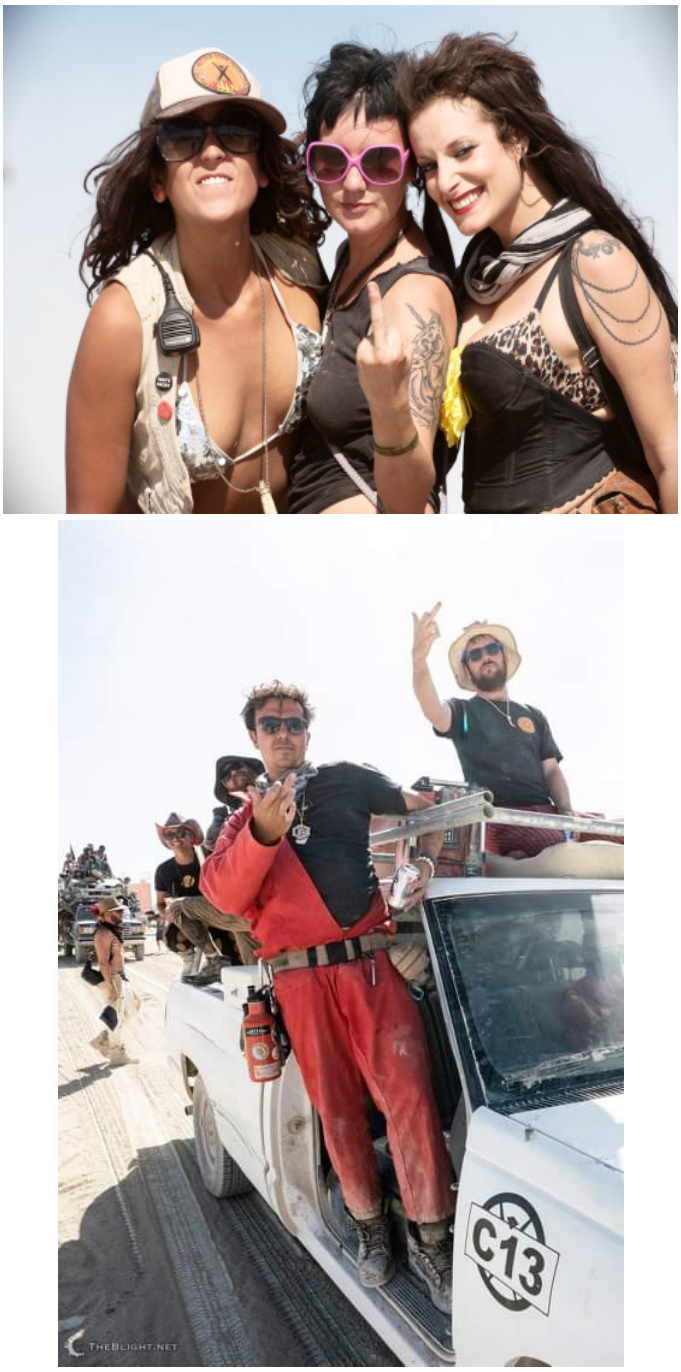


Figure 5.12. Le doigt d'honneur, un métamessage spécifique.
En haut : Photo : John Curley, 2012. Source : « The DPW Has a Parade », Curley, 1 septembre 2012, *Burning Man Journal*. Légende de la photo dans l'article : « *Remember, one finger up means "I love you."* ».
https://journal.burningman.org/2012/09/black-rock-city/building-brc/the-dpw-has-a-parade.
En bas : Guillaume et d'autres membres sur un véhicule DPW. Photo : Chayna Girling, 2017, TheBlight.net.

Bateson souligne que « la communication verbale peut opérer – et, en fait, a toujours opéré – à plusieurs niveaux d'abstraction opposés » (Bateson, 1977, tome 1, p. 209-210). Il distingue en outre, un niveau dénotatif (portant sur des faits) comme « Le chat est sur le paillasson » et un autre niveau métacommunicatif (portant sur la relation entre les interlocuteurs) de sorte que « Vous dire où trouver le chat était amical ». À ce niveau métacommunicatif : « L'objet du discours y est la relation entre les locuteurs » (*ibid.,* p. 209-210). Dans la Parade, la communication est complexe et opère justement à plusieurs niveaux :

à une injonction directe et brutale comme *« Show us your dick »* se superpose un métamessage implicite : « *Ceci est une sorte de parade carnavalesque où nous sommes saouls* ». Quant à la relation entre les locuteurs (*burners* et DPW) au niveau métacommunicatif, le message pourrait être compris comme « *On vous agresse pour rigoler* ». Autrement dit, le contexte de la Parade, par ailleurs ostensiblement alcoolisé, permet d'interpréter l'injonction *« Show us your dick »* comme une agression non sérieuse, du moins, pas aussi sérieuse qu'elle le serait hors de ce cadre. La portée métacommunicative du message reste ambivalente mais exprime une forme de jeu de domination.

Par ailleurs, des inscriptions ou messages visibles pendant la Parade, comme celui figurant sur le véhicule des Spires (Figure 5.13) : un canapé sanglé sur une remorque portant l'inscription *«* Perfectly Safe *»* (Parfaitement sécurisé), donnent un ton résolument second degré à ce « donné à voir » de la Parade. De fait, en voyant la sangle unique maintenant le canapé, le « Perfectly Safe » devient clairement ironique. En effet, selon Bateson, le décalage entre le message initial et un second message qui demande à relire le premier message crée « le moment explosif » de l'humour (Chapitre 1) (Bateson, 1980, tome 2, p. 11).

Figure 5.13. Le véhicule des Spires défilant à la Parade DPW.
Sur celui-ci est sanglé un canapé portant l'inscription : « Perfectly Safe » (« Parfaitement sécurisé »).
Photo : Chayna Girling, TheBlight.net. Année : inconnue.

Une anecdote à ce jour unique dans le corpus des anecdotes DPW, racontée par Curtis*, exemplifie parfaitement l'expressivité et le mode de communication propre au DPW pendant la Parade. Alors que le cortège DPW passait devant son camp, il fut attiré par la musique d'un groupe punk, les Vampirates, qui jouait en live sur un gigantesque véhicule en mouvement du DPW. Depuis ce jour, il a été recruté par l'équipe. Voici son récit :

> « C'était un mercredi ou un jeudi, et la Parade du DPW démarrait. Si vous connaissez les Vampirates — un groupe de punk vraiment génial — ils jouaient au sommet, à l'avant de ce gigantesque *art car*, un énorme camion monstre, vraiment impressionnant. Ils jouaient à fond, et j'adorais ça. Alors je me dis : "Tiens, je vais suivre ce groupe un moment". Je regarde sur le côté, je me retourne, et là je vois toute une parade, pleine de femmes super agressives. Elles avaient des pancartes, et elles hurlaient : *"Show us your dick !!!"* (Montre-nous ta bite !!!) Je me dis : "Génial, quelqu'un a demandé." Alors je baisse mon pantalon, et je marche derrière elles sur un demi-bloc. Et là, elles disent : *"Oh, he's real! We like him. Come up ! Get up here !"* (Ah, lui, il est vrai ! On l'aime bien. Viens avec nous ! Monte !) Je me suis bien marré, mais elles ne rigolaient pas tant que ça. C'était sérieux. À la fin de la Parade, le groupe s'installe et recommence à jouer. Les gens distribuent des bières. Il y a beaucoup de joie. Une vraie fête, que l'on partageait ensemble » (entretien, 2017*).

La réponse de Curtis, exceptionnelle parmi les *burners*, montre qu'il entre dans le jeu DPW en répondant littéralement au message initial. Il casse le niveau métacommunicatif compris dans le « *Show us your dick !* » qui implicitement ne demandait pas de montrer quoi que ce soit et instaure un autre niveau encore de communication. Par cette réponse inattendue et transgressive, de spectateur, il devient acteur. Il est invité à monter sur le véhicule, applaudi par les membres du DPW. Il a ensuite été invité à rester pour le *Strike* et les saisons suivantes. Curtis travaille encore aujourd'hui pour le DPW. Il est, à ma connaissance, le seul membre à avoir été recruté durant la Parade.

4. L'interactivité exclusive avec les *burners*

La Parade met en scène un rapport antagoniste profondément enraciné dans l'histoire du DPW. Alors que, dans la plupart des festivals, le travail bénévole vise à obtenir un billet pour participer à l'événement, le fonctionnement du DPW suit une autre logique. Dans les années 2010, il était encore courant que de nombreux membres quittent Black Rock City pendant la semaine de Burning Man pour ne revenir qu'au moment du démontage. Ces départs temporaires, aujourd'hui devenus rares, traduisaient une distinction radicale vis-à-vis des *burners* et Burning Man. Comme l'explique Leeway :

> « La majorité des membres du DPW ne travaillent pas pendant la semaine de Burning Man. Si tu veux, tu peux partir à Reno et revenir juste pour le démontage. Quand j'ai rejoint le DPW, beaucoup de membres ne se considéraient pas du tout comme des *burners*, et il y avait une véritable antipathie entre le DPW et le reste de l'événement » (entretien, 2018).

Cette démonstration d'altérité se manifeste dans la Parade par une disposition spatiale asymétrique entre les membres du DPW et les *burners*. D'un côté, les DPW actifs, en hauteur et en mouvement ; de l'autre, les *burners* passifs, en bas et statiques. Le haut pour les DPW, le bas pour les *burners*, instaure d'emblée une forme de domination symbolique. Le dispositif produit un brouillage des cadres de lisibilité. Face à la Parade, les *burners* apparaissent souvent déconcertés. Pour eux, la Parade est difficile à catégoriser et leur incertitude se voit dans leurs réactions : « *What the fuck is this?* », leurs silences ou leurs sourires gênés.

Goffman rappelle qu'en temps ordinaire, toute agression verbale déclenche une forme de réciprocité : « Partant apparemment du principe que tout mouvement d'autrui est à prendre comme exigeant réparation […] Une affirmation se voit suivie d'une dénégation, une question de la mise en question du questionneur, une accusation d'une contre-accusation, une insulte d'une autre insulte, une menace d'un défi, et ainsi de suite » (Goffman, 1987, p. 33). Ici, cette dynamique interactionnelle est suspendue : la plupart des *burners* restent silencieux. Pourquoi répondre, s'il s'agit d'une mise en scène ? Certains répondent par un doigt d'honneur, mais l'attitude générale oscille entre hostilité et connivence. Des *burners* de camps proches le font parfois en souriant, dans un geste de complicité. Mais ces interactions restent marginales. En réalité, très peu de *burners* osent vraiment interagir.

Cette difficulté à identifier clairement ce qu'est la Parade est d'ailleurs au cœur de sa force et de son efficacité performative. En se mettant en scène de manière volontairement illisible et hors norme, les membres du DPW réaffirment leur puissance. Malgré son caractère public et son parcours planifié, la Parade demeure fondamentalement exclusive. Aucune barrière matérielle ne la délimite, mais des signes implicites, insultes, gestes agressifs ou doigts d'honneur, marquent une frontière symbolique. Les *Red Shirts* jouent ici un rôle d'interface entre les deux mondes : ils encadrent physiquement la parade et empêchent tout rapprochement, que ce soit des *burners* vers les DPW ou l'inverse. Ayant moi-même occupé ce rôle, j'ai pu mesurer la difficulté du maintien de cette limite à la fois symbolique et sécuritaire.

Figure 5.14. La Parade passe devant les *Theme Camps* des *burners.*
Photo : F. Muguet, 2016.

Enfin, ce dispositif n'est pas seulement performatif sur le plan collectif. Il agit aussi comme un moteur de renarcissisation individuelle[195]. L'expérience permet à chacun de se sentir

[195] Le terme se renarcissiser est employé dans le sens psychanalytique du terme où s'opère un réinvestissement libidinal vers le moi, là où le narcissisme est défini « dans le cadre d'une conception énergétique qui reconnaît la permanence d'un investissement libidinal du moi » (*Narcissisme*, in Laplanche & Pontalis, 1967, p. 261).

puissamment valorisé à travers le groupe, dans un contraste marqué avec les logiques plus individualisées et individualisantes des dispositifs rituels du monde *burner* (Chapitre 4). L'empuissancement au sens de *empowerment* individuel émerge ici de la fusion avec le collectif : la fierté d'appartenir au DPW devient une source de réassurance et de réinvestissement de soi. Un des membres du DPW de longue date, Jack*, illustre ce sentiment qu'il décrit comme un « *ego trip* » en expliquant la satisfaction et la confiance qui découlent du fait d'être entouré « d'une bande de putains de *badass* » : « Je suis un putain de dur à cuire. Parce que je suis entouré d'une bande de putains de durs à cuire ». Il ajoute : « Je ressens ce petit sourire en coin sur mon visage et je me mets à marcher un peu plus... Il y a quelque chose d'un peu brut dans ma démarche. Je suis un peu plus confiant ici » (entretien, 2018*).

Cette fierté partagée vient de la participation à une œuvre collective, la construction même de la ville, dont dépend l'existence de Burning Man. Elle s'accompagne d'un sentiment d'appropriation de la ville : une satisfaction que les *burners* ne peuvent que difficilement saisir, car ils ne vivent ni l'effort, ni l'endurance extrême du DPW.

Cependant, si cette dynamique narcissisante atteint son apogée pendant la Parade, elle reste éphémère. Elle peut s'effondrer brutalement à la fin de la saison, lors de l'Exit Strategy, moment souvent décrit comme une chute dépressive par plusieurs membres, qui peut aller jusqu'au suicide post-saison (Chapitre 6).

Conclusion

Ces deux dispositifs se caractérisent par une forte dimension agonistique : au Thunderdome, un combat entre deux participants ; à la DPW Parade, une rivalité est mise en scène entre DPW et *burners*. Tous deux comportent une part de risque : risque de blessure physique au Thunderdome et risque de chute ou d'accident lors de la parade. Leur organisation repose sur une logistique conséquente. L'esthétique du Thunderdome s'inscrit dans un registre plus métal, voire gothique, alors que la Parade met en scène une esthétique plutôt punk, propre au DPW, celle de la féralité du *desert rat* (Chapitre 1).

Le Thunderdome marque l'ouverture de la semaine de Burning Man pour les DPW, lors de la soirée *Friends & Family Night*. Ce dispositif met en scène des combats suspendus dans un dôme métallique gigantesque qui reprend l'univers Mad Max. Il s'agit d'une épreuve physique intense, codifiée et encadrée par plusieurs rôles : les officiants (*officiants*), les treuilleurs (*winchers*), les tireurs (*pullers*), les personnes en charge de mettre les baudriers (*harnessers*) et le maître de cérémonie (*MC*). L'épreuve permet une affirmation de soi dans la douleur maîtrisée, le risque assumé, et la reconnaissance immédiate par les pairs. Le regard du groupe, la tension corporelle, la scène même du combat génèrent une mise en acte singulière de l'identité *badass* DPW : rude, dure et frontale.

La Parade, à l'inverse, constitue le seul moment où les DPW se montrent aux *burners* en tant que groupe. Elle a lieu le jeudi et l'itinéraire part du Depot, traverse Black Rock City, en remontant la rue « 5:30 » jusqu'à l'Esplanade, avant de revenir à son point de départ. Tout, dans sa logistique comme dans sa mise en scène en partie spontanée, est organisé pour empêcher une vraie rencontre avec les *burners*. Les DPW sont perchés sur leurs véhicules en mouvement à l'esthétique Mad Max, surélevés, provocants, criant des injonctions sexualisées et des slogans territoriaux : « *You go! I live here*! » (toi, dégage ! moi, j'habite ici !), ou réclamant des dons

d'alcool : « *Give us booze!* » (donnez-nous de l'alcool !). Les *burners*, eux, restent au sol, passifs, souvent figés et interloqués. Certains membres volontaires du DPW appelés *Red Shirts* portent des T-shirts rouges pour l'occasion et assurent la sécurité, tout en incarnant aussi physiquement la frontière entre deux univers.

Ce dispositif met en scène une asymétrie nette : les DPW en haut, mobiles et puissants ; les *burners* en bas, statiques et spectateurs. Il brouille volontairement les cadres de sa lisibilité : procession ? carnaval ? manifestation ? Cette illisibilité en fait d'ailleurs son efficacité. Dans cette dynamique « nous contre eux », les femmes jouent un rôle central dans une sorte d'inversion carnavalesque des normes de genre : postures transgressives, gestes obscènes, insultes. Elles incarnent une forme de virilité féminine qui, en reprenant les codes du machisme, vient bousculer l'environnement de Burning Man, censé être tolérant et inclusif.

La Parade donne à voir, de manière exacerbée, plusieurs traits caractéristiques de l'identité DPW : une esthétique punk, l'agressivité comique (*comical aggression*), une métacommunication fondée sur des codes partagés et parfois illisibles pour les non-initiés. Elle fonctionne comme un dispositif d'affirmation collective, mais aussi comme un moteur de renarcissisation individuelle. L'affirmation de chacun comme *badass* découle donc de la puissance collective.

Ainsi, ces deux dispositifs, le Thunderdome et la Parade, se complètent selon une mécanique en miroir inversé. L'un permet à l'individu de s'exposer seul et de réaffirmer sa place dans le groupe, l'autre permet au groupe de se donner à voir dans l'espace social de la ville et de réaffirmer collectivement sa place centrale.

Ces dispositifs ont une forte valeur performative : l'affirmation identitaire du DPW s'y construit dans la confrontation, le risque et la mise en scène d'un *ethos* de dureté, de maîtrise du danger et de dépassement de soi.

CHAPITRE 6 - DÉCONSTRUCTION (*STRIKE*) ET EFFACEMENT (*PLAYA RESTORATION*) DE BLACK ROCK CITY

Ce chapitre analyse le double mouvement qui suit la semaine de Burning Man. La première partie (I) porte sur la phase de démantèlement matériel des infrastructures de la ville (*Strike*), marquée par le déménagement des membres du DPW de la *playa* à Gerlach à mi-parcours, puis par la dispersion progressive des effectifs, jusqu'à l'enlèvement de la clôture (*De-Fence*). La seconde partie (II) concerne la seconde et ultime phase, celle du ratissage complet du désert en collectant des micro-déchets (*Playa Restoration*). Environ un tiers des membres restent pour accomplir cette dernière opération minutieuse qui vise à effacer toute trace de l'existence de la ville. Ces deux phases articulent rigueur logistique, dispositifs festifs et une ambiance générale très conviviale, avec une tonalité plus intimiste durant *Playa Restoration*.

I. Démantèlement (*Strike*)

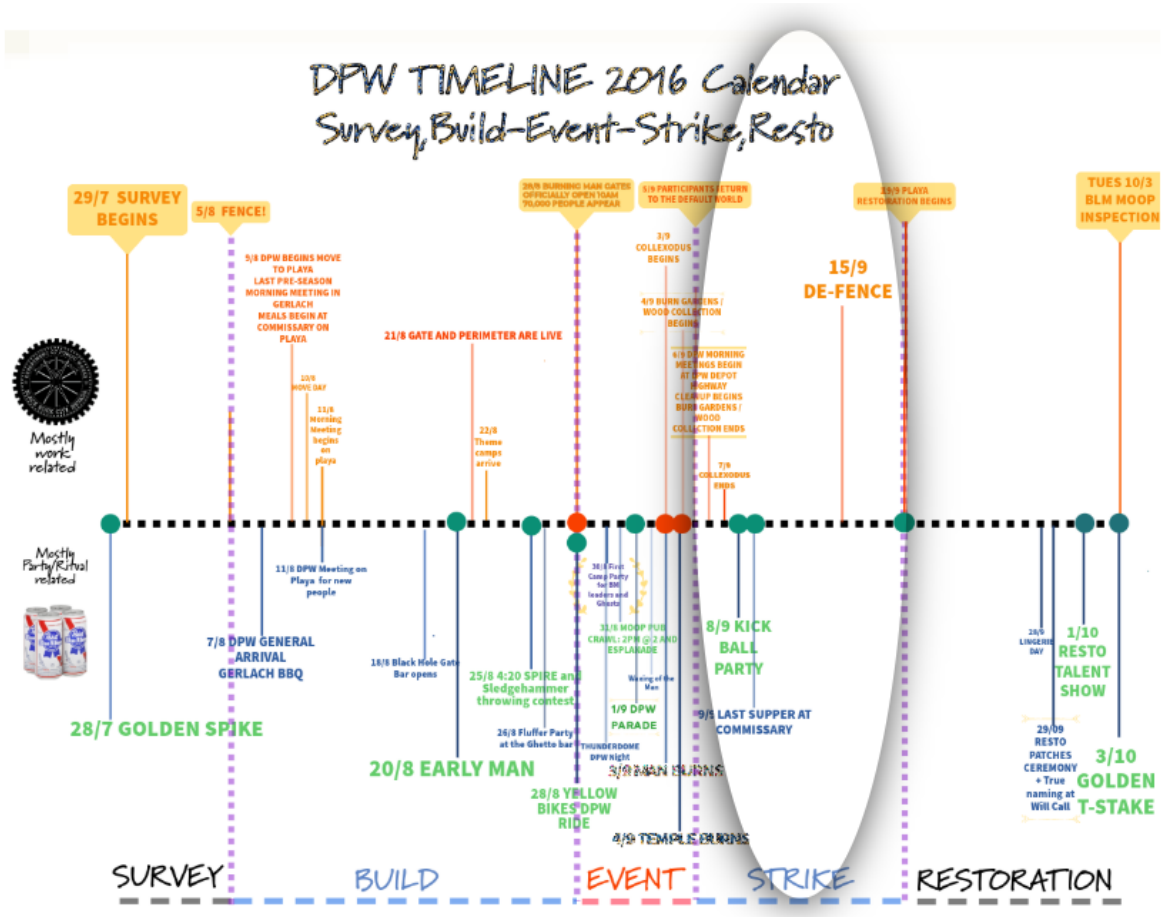


Figure 6.1. La phase de déconstruction (*Strike*).

Le *Strike*, c'est-à-dire le démantèlement de Black Rock City (Figure 6.1), commence dès la fin de la semaine de Burning Man. Il s'ouvre par quelques jours de réappropriation rapide

de la ville, après le départ des *burners*, depuis la collecte des donations (Collexodus) jusqu'à la Kickball Party. Vient ensuite une désappropriation progressive, sur environ une semaine, actée par le dernier repas sur la *playa* (Last Supper), suivi du déménagement vers le village voisin de Gerlach et s'achevant avec le démontage final de la clôture (De-Fence).

Le retour des réunions matinales (*morning meetings*) au Depot marque le déclenchement de cette phase : le collectif DPW se reforme pour reprendre l'exclusivité sur la ville avant de la démanteler. Contrairement à la construction (*Build*), qui se déroule sur trois semaines, le *Strike* ne dure que dix jours. Pour Coyote, *city superintendent*, c'est l'étape la plus éprouvante : « Le *Strike* est une période extrêmement comprimée et très intense. Nous avons environ trois semaines pour installer la ville, puis seulement dix jours pour tout démonter et ranger » (entretien, 2016). Tous les membres, pourtant marqués par la fatigue, sont mobilisés dans un effort collectif, dense et très physique, pour démonter en un temps record ce qui a mis trois fois plus de temps à être construit[196].

Le début du *Strike* marque avant tout le rassemblement du groupe, resté dispersé pendant la semaine de Burning Man. Les bénévoles et les employés du DPW ne suivent pas le même rythme pendant cette semaine. Les bénévoles, qui constituent la majorité des membres, sont en vacances, tandis que les employés traversent une phase de travail consacrée à la maintenance et aux interventions urgentes qu'ils surnomment *Working Man*. Malgré quelques temps forts de cohésion, comme la parade fédératrice du DPW le jeudi (Chapitre 5) ou les retrouvailles lors des brûlages du Man et du Temple, le collectif est globalement éclaté. Certains, moins nombreux qu'autrefois, choisissent encore de quitter la ville pendant plusieurs jours pour camper à l'écart, près des sources chaudes.

Dès le mardi, jour de la première réunion matinale et fin de Collexodus, les soirées reprennent : celle de l'équipe de HEaT[197] le soir même, puis celle des Yellow Bikes le mercredi. En plein démontage, l'apogée de cette réappropriation exclusive survient le jeudi soir avec la Kickball Party, une fête mêlant dangerosité et excitation, interdite depuis 2017. Organisée sur le terrain des autorités fédérales et locales (BLM et police), à l'extérieur de la clôture de BRC, elle coïncide avec leur départ. Ensuite, la désappropriation s'enclenche. Avec le Last Supper, elle devient brutale : les dernières infrastructures sont démontées et plus personne ne dort sur la *playa*. À partir de ce moment, le groupe se scinde : environ deux tiers quittent Black Rock City après le Last Supper ou dans la semaine qui suit, tandis qu'un tiers reste et emménage à Gerlach pour engager la dernière phase de la saison, *Playa Restoration*.

L'expérience de fin de saison diffère selon l'appartenance à l'un ou l'autre groupe. Pour ceux qui partent, le Last Supper sur la *playa* marque la clôture symbolique et émotionnelle du cycle. Pour ceux qui restent, l'expérience se prolonge dans une atmosphère plus intimiste avec

---

[196] DA décrit le contraste entre le temps réel de cette période totale de déconstruction-nettoyage relativement courte et le temps vécu comme extrêmement dense :

> « Nous n'avons que deux week-ends. Il y a deux semaines de démontage lorsque nous sommes encore sur la *playa* [pour le travail durant la journée]. Ensuite, il y a deux semaines de *Playa Restoration*, lorsque nous sommes de retour à Gerlach. Cela semble long. L'expression courante est une semaine après l'événement, mais nous la divisons en deux semaines. Nous déménageons de la *playa* après une semaine, et la semaine suivante, nous démontons la clôture. Puis, nous avons trois jours de pause. Ensuite, nous revenons pour *Playa Restoration*. C'est rapide ! Cela paraît long parce que c'est tellement dense » (entretien, 2021).

[197] L'ordre des soirées peut varier selon les années, mais la primauté de celle organisée par l'équipe HEaT (Heavy Equipment and Transpo) semble être devenue une tradition, offrant de la visibilité à ce groupe dont le campement est installé sur l'Esplanade (5:30 & Esplanade), en marge du campement principal du DPW, le Ghetto (5:30 & D).

Playa Restoration. De façon générale, si la déconstruction matérielle s'opère en quelques jours, la désappropriation émotionnelle et identitaire du lieu et du collectif est plus lente, souvent douloureuse. Elle laisse place à un vide, parfois à une dépression post-saison, voire à des suicides.

1. Collexodus (collecte des donations des *burners*)

Le Collexodus est une collecte organisée par le DPW où des bénévoles se relaient pour récupérer et trier les donations laissées par les *burners* sur une période de trois jours, 24 heures sur 24. La collecte commence dès le samedi soir après le Man Burn, lorsque certains *burners* commencent à quitter Black Rock City pour éviter les longues files d'attente de l'*Exodus*. Le terme est un mélange entre « Exodus », le départ des *burners,* et « Collect », la collecte des dons. Le manuel *DPW Handbook 2016* encourage la participation bénévole au Collexodus, en rappelant que les snacks et surtout l'alcool consommés pendant la saison proviennent de ces donations[198]. Un t-shirt orange avec le logo du DPW est offert après un créneau de travail de quelques heures (*shift*), signe visible de la participation au Collexodus.

Le Collexodus a débuté comme une initiative spontanée. Summer Burkes se rappelle qu'en 1998, lors de sa première année avec le DPW, elle et sa colocataire étaient, en quelque sorte, à l'initiative de ce qui deviendra le Collexodus : « Elle et moi, un seau et un mégaphone. On se promenait en demandant aux gens : "Pour ceux qui vont rester ici pour les deux prochains mois à nettoyer, vous pouvez nous donner un peu de nourriture et d'eau ?" Des choses comme ça [rires] » (entretien, 2016). Trainwreck, membre du DPW Spires, se souvient aussi que, même en 2006, « le Collexodus se résumait à un simple feu de camp avec un ou deux bénévoles DPW, car très peu de participants restaient encore sur la *playa* après le lundi matin » (entretien, 2020). À cette époque, cette collecte ne portait pas encore de nom, ni n'avait d'organisation formelle.

Au cours de ses premières années, le DPW a dû faire face à des conditions très difficiles, y compris à une maladie surnommée localement *monkeypox*, qui sévissait régulièrement. Nipps explique comment les donations récupérées, qui incluaient des produits d'hygiène, ont permis d'éradiquer le *monkeypox* :

> « On avait cette maladie qui revenait chaque année chez le DPW. On l'appelait monkeypox, je ne sais pas pourquoi. C'était une sorte de virus qui durait de 24 à 72 h, et qui terrassait les gens. Ils vomissaient, avaient la diarrhée en même temps […]. Et c'était principalement dû à l'insalubrité, à l'alcoolisme, au manque de snacks et de crème solaire, et à la surchauffe... […] C'était ça, le DPW dans les premières années, en 2004, 2005, 2006 et 2007[…] J'ai commencé à distribuer des lingettes pour bébés. J'ai commencé à les collecter lors du Collexodus pour que les gens puissent se nettoyer, ainsi que des désinfectants pour les mains. […] J'ai commencé à distribuer ces éléments dans différents lieux pour qu'il y ait une option de nettoyage... » (entretien, 2016).

[198] « Est-ce que tu aimes boire de l'alcool dans les deux bars gratuits du DPW ? Est-ce que tu aimes manger des bonbons, des coupes de fruits et des barres énergétiques distribués par les Fluffers en pré-saison ? Est-ce que tu apprécies toutes les petites douceurs en abondance pendant la *Restoration* ? […] Nous avons besoin : d'organisateurs, de trieurs, de manutentionnaires, de régulateurs de circulation, de laveurs de vitres et de personnes maniaques » (DPW Handbook, 2016, traduit de l'anglais).

Aujourd'hui, le Collexodus est toujours une activité de collecte essentielle pour récupérer des provisions non seulement pour la période de *Playa Restoration* mais aussi pour les quelques membres qui restent au Ranch (à 19 km de la *playa*) pendant une grande partie de l'année.

Figure 6.2. Collexodus 2016 et 2017 : de la *playa* au Saloon de Gerlach.
Photos : F. Muguet.

Le processus de collecte est actuellement bien rodé. Les *burners* viennent par un chemin spécial indiqué par des panneaux, puis déposent leurs donations, qui sont ensuite triées par les bénévoles présents. L'opération est supervisée par Nipps, également responsable des Fluffers, l'équipe chargée de réalimenter en eau les récipients appelés igloos répartis sur les sites de travail, et de fournir snacks et boissons pendant les pauses de *Playa Restoration*. Nipps joue un rôle clé en recrutant des bénévoles pour le Collexodus. Les produits donnés sont triés, rangés dans des boîtes étiquetées selon leur date de péremption, puis stockés dans des conteneurs acheminés hors de la *playa*. Les consignes de collecte sont rappelées à chaque début de *shift* : seuls les produits fermés et non périssables peuvent être acceptés[199]. Les denrées alimentaires sont ensuite données principalement aux Fluffers. D'après Nipps, environ 85 % des produits utilisés par les Fluffers proviennent de cette collecte. L'alcool donné alimente ainsi l'open bar du Ghetto sur la *playa* et le Saloon à Gerlach : les bars réservés au DPW.

Soulignons que les donations des *burners* lors du Collexodus reflètent une certaine ambivalence : elles expriment à la fois une forme de générosité et une manière de se débarrasser de ce qui est « en trop », devenu encombrant et souvent couvert de poussière après une semaine sur la *playa*. En effet, beaucoup de *burners* achètent des stocks démesurés de nourriture et se retrouvent avec bien plus que ce dont ils ont réellement besoin pour la semaine. Ces donations peuvent aussi être chargées de culpabilité. Conscients de laisser derrière eux un espace qui doit être entièrement ratissé par le DPW, les *burners* peuvent se sentir redevables. Ils donnent ainsi en reconnaissance du travail à venir. Souvent persuadés que les membres du DPW travaillent tous bénévolement, les *burners* tendent à « compenser » par leurs dons ce qu'ils imaginent être un geste désintéressé. Les donations de bouteilles d'alcool de qualité illustrent bien cette dynamique.

[199] « Ce qui peut être donné pour le Collexodus : articles non ouverts (bière, spiritueux, jus, compotes de fruits, boissons électrolytiques, bœuf séché, snacks salés), petites bouteilles d'eau (plutôt que les grandes bonbonnes de deux gallons, qui risquent d'être gaspillées), articles d'hygiène personnelle (shampoings, savons, trousses de secours, oreillers, couvertures…). Ce qui ne peut pas être donné : articles déjà ouverts (y compris les spiritueux), denrées périssables (légumes, viande, autres produits frais), et déchets (chacun est responsable d'emporter ses propres déchets en quittant le site) » (DPW handbook, 2016, traduit de l'anglais). Certains membres du DPW acceptent néanmoins personnellement certaines donations : un assortiment frais de crudités de Trader Joe est parfois préféré à une boîte de thon pour un repas immédiat, comme d'excellentes bouteilles d'alcool.

Ce processus rend compte d'une relation asymétrique : un groupe majoritaire (*burners*) part et peut se permettre de donner ; l'autre minoritaire (DPW) reste, travaille et « tient le coup » grâce à ce qu'on lui a laissé. Ces donations participent à la reproduction de hiérarchies sociales implicites entre *burners* et DPW, en instaurant une relation de dépendance entre ces deux ensembles. Les membres du DPW s'engagent à rester pour nettoyer la ville et comptent sur ces donations pour approvisionner leurs bars, tandis que les *burners* affirment leur position de donateurs, consolidant ainsi une asymétrie de positionnement social (Figure 6.3). Ainsi, le Collexodus met en lumière la fracture sociale au sein de Burning Man. La scène, presque caricaturale, des DPW mangeant des boîtes de thon et de raviolis pendant que les *burners* rentrent chez eux dans leurs camping-cars de luxe illustre ce contraste.

Figure 6.3. *Capitalist System of Burning Man*, visuel critique de la hiérarchie à Burning Man.
(Trouvé sur Facebook, auteur : Lady Bee).

Plus généralement, le Collexodus incarne une contradiction propre à la culture punk rock : idéal d'autonomie, refus du système, engagement radical dans des conditions extrêmes, mais aussi paradoxalement une dépendance assumée aux ressources des autres. Comme le résume Summer Burkes : « Nous devons littéralement mendier de la nourriture à la fin de Burning Man. C'est toujours une affaire punk rock. Nous nous brisons encore mentalement et physiquement pour venir ici et faire ce travail » (entretien, 2016). Summer ajoute que cette collecte est aussi un moyen de donner de la visibilité à leur groupe et de montrer leurs conditions de travail extrêmes auprès des *burners* :

> « Nous avons besoin de cette visibilité pour que les gens voient que nous faisons de notre mieux dans des conditions vraiment difficiles, avec des ressources limitées. [...]

C'est une énorme collecte de nourriture et d'alcool qui nous permet de faire ce que nous faisons, et je veux remercier tout le monde pour leurs donations » (entretien, 2016).

Cette contradiction entre autonomie affichée et dépendance réelle du DPW traduit une forme de lutte des classes implicite. Comme le dit John Law, Cacophonist : « Ils sont les pauvres punks et hippies qui viennent à Burning Man pour servir les riches punks et les riches hippies » (entretien, 2024).

La période du Collexodus est aussi un moment de transition individuel et collectif. Pour le DPW, elle marque le rassemblement de la communauté après une semaine de dispersion et offre parfois une opportunité d'intégration à de nouveaux membres comme Tif, Tracy*, Ethan* et Curtis*. Ce dernier a été recruté de manière insolite lors de la DPW Parade (Chapitre 5). Les nouvelles recrues ne sont plus tout à fait dans leur ancienne identité de *burners*, sans être encore pleinement intégrés comme DPW, dans une ambivalence qui reflète la réorganisation sociale du groupe durant cette période. Le départ des *burners* acte la séparation symbolique entre ceux qui construisent, déconstruisent tout et restent jusqu'au bout, et ceux qui ne sont « que des participants » à Burning Man[200].

Plusieurs membres racontent leur intégration à ce moment : « Fais un shift de Collexodus de minuit à six heures avec moi, et je te conduirai ensuite à la réunion matinale. Tu pourras rejoindre le DPW » (Tracy, entretien, 2020*). Ethan*, en 2008, alors qu'il traversait une période difficile, témoigne :

> « À ce moment-là, tout s'effondrait dans ma vie. Comme beaucoup de gens, je suis venu au DPW alors que j'étais un peu au bout du rouleau [rires]. […] Je l'ai appelé [le manager] […] et il m'a répondu : "Eh bien, nous sommes au complet avant l'événement. Mais si tu te trouves un billet pour Burning Man, je t'intégrerai à l'équipe après." Tout s'est fait à la dernière minute. En un jour et demi, j'avais un billet, un camp, et j'allais aider à nouveau avec le Conclave. Je savais que j'étais dans le DPW. J'étais dans l'équipe pour tout le Strike, et je suis resté pour Resto » (entretien, 2017*).

Pendant le Collexodus et le début du *Strike*, la frontière entre anciens et nouveaux membres du DPW reste ambiguë. Des signes distinctifs apparaissent cependant dans les patchs, le port de radios, l'attitude et le « capital social » des plus chevronnés. Tous partagent le même espace, les mêmes tâches et la même mission : déconstruire les infrastructures de Black Rock City. Certains nouveaux s'intègrent néanmoins si bien qu'à la fin de *Resto*, il est difficile de savoir quand ils sont arrivés. Ainsi, cette période reconfigure les rôles sociaux : pour les nouveaux, c'est l'occasion de prouver leur valeur et de s'intégrer ; pour les anciens, de montrer leur maîtrise du terrain. Comme le résume Tif, nouvellement intégré lors du *Strike* : « Ce n'est

---

[200] Cette différence radicale d'engagement est visible dans l'attitude empreinte de second degré du DPW envers les *burners*. Comme me l'explique Tif, un français :

« — Tif : C'est aussi à prendre au second degré, c'est la personnalité du DPW : se vouloir "on vous emmerde tous, on est là depuis le début, vous venez squatter pendant une semaine, vous foutez le bordel et après on vient s'amuser". C'est un job, un métier, un hobby ou une passion, après, tu appelles ça comme tu veux. Les gens viennent ici pour vivre leur Burning Man différemment, parce qu'ils ont le temps ; et le fait d'avoir le temps, ça permet d'avoir du recul sur l'événement. Quand tu as le temps, tu as tout, tu peux faire ce que tu veux, tu peux te permettre quatre mois de vacances.

— Flore : Oui, donc finalement, la semaine des participants n'est qu'une parenthèse dans l'expérience.
— Tif : C'est ça, mais en même temps l'apogée. Donc c'est encore plus intense pour moi. Ce n'est pas une parenthèse, mais plutôt une apogée. Tu travailles avant, tu arrives, les choses brûlent, et tu es presque content que ça soit terminé à la fin. » (entretien, 2017)

pas une intimidation, mais il faut être social, chercher du taf, être motivé. Faire partager l'expérience, c'est plus pratique que d'être un loup solitaire » (entretien, 2017). Tracy* se souvient aussi de son intégration, marquée par la virilité affichée de certains anciens qui réaffirmaient leur place : « Je me suis retrouvée assignée au démontage des *spires*. […] Je me souviens surtout de John*, particulièrement agaçant, avec son arrogance : "NOUS n'appelons pas les Fluffers… c'est EUX qui nous appellent." Quoi qu'il en soit, nous avons démonté les structures, et je suis resté environ une semaine pour le *Strike* » (entretien, 2020*).

Le départ définitif des *burners* et l'arrivée de nouveaux lors du Collexodus et au début du *Strike* soulignent la double fonction de cette phase liminaire : le groupe DPW se retrouve, mais recomposé pour un nouveau départ. Cet entre-deux est crucial pour la reconstitution identitaire de la communauté du DPW, en préparation du travail de démontage conséquent à venir.

2. Semaine du démontage

Le *Strike* mené par le DPW est une phase essentielle du démontage à Burning Man, ultra condensée, qui se déroule du mardi (premier jour du *morning meeting*) au samedi (dernier jour sur la *playa*). Chaque département gère son propre agenda avec ses spécificités et défis. Bien que je ne puisse restituer ici qu'une ethnographie partielle de certains groupes ou départements, toujours en qualité de *Roustabout* (ouvrière bénévole volante), mon expérience des événements collectifs marquants comme la Kickball Party, le Trash Man et le Last Supper permet de saisir l'ambiance de cette phase de déconstruction[201]. À travers mes entretiens, j'ai tenté néanmoins de capturer les expériences propres à plusieurs départements. En 2016 et 2017, mon rôle a principalement consisté à participer à la déconstruction du *First Camp* et au *Highway Cleanup*[202], des tâches qui ne représentent qu'une fraction des efforts colossaux déployés par tous les départements pendant le *Strike*.

Bar-fight, le manager de *Special Projects*, souligne la rapidité du processus :

> « Le *Strike* est rapide. Nous passons environ deux semaines et demie à construire des structures dans la ville, et nous avons seulement quatre jours pour tout démonter et tout ranger. C'est plus rapide parce que c'est du démontage, mais cela demande énormément de travail physique » (entretien, 2018).

L'équipe de *First Camp*, comme d'autres équipes, accomplit des tâches complexes, consistant à démonter des structures massives tout en maintenant un ordre méthodique. Allison explique :

> « J'ai été désignée pour travailler avec Starchild pour le démontage du First Camp. Nous dévissions toutes les structures : la structure d'ombrage et la plateforme avec la structure du deuxième étage. Nous commencions par ramasser toutes les petites choses, les ranger, ramasser quelques déchets, mettre les canapés dans des conteneurs d'expédition.

[201] En 2017, j'ai participé au démontage de divers départements dont First Camp en plus du Highway Cleanup. En 2018, je n'ai pas participé au *Strike* car je débutais mon travail au lycée autogéré de Paris début septembre.
[202] Le *Highway Cleanup*, bien qu'effectué pendant cette période, s'apparente plus à une tâche de nettoyage qu'à de la déconstruction. C'est un avant-goût de *Resto* pour une équipe spécifique. Le *Highway Cleanup* est détaillé en annexe (Annexe 1).

Puis, nous dévissions toutes les structures d'ombrage, les démontions et empilions tout au bon endroit. Nous arrachions les poteaux du sol » (entretien, 2016).

Allison, ayant une expérience en construction professionnelle, a dû apprendre à ralentir et à travailler en équipe, une approche encouragée par le manager Starchild : « Nous devons ralentir, travailler ensemble… Il l'a même dit à un moment donné, expliquant que chaque personne présente était essentielle au processus, même si cela pouvait sembler inefficace » (entretien, 2016). Ce rappel à la coopération souligne l'importance du travail collectif (pour certaines équipes du moins) au sein du DPW, où chaque membre, bénévole ou employé, est nécessaire à l'accomplissement de chaque tâche technique ou physique.

Figure 6.4. Le travail de déconstruction des infrastructures.
Photo : F. Muguet, 2016.

3. Un match avec des objets enflammés (Kickball Party)

Le jeudi de la semaine du *Strike*, le DPW organise un match de *kickball* enflammé. Les derniers *burners* qui étaient encore présents, souvent des artistes affairés à démonter leurs installations, ont quitté la *playa*. La fête se déroule en soirée sur l'emplacement, habituellement occupé par les autorités fédérales (Bureau of Land Management et police) qui vient tout juste d'être libéré. Cet espace clôturé est tenu dans une zone à l'écart de la ville elle-même. Le DPW reprend ainsi symboliquement une position centrale : il se réapproprie la ville pour ses derniers jours et transforme le territoire du pouvoir coercitif en une fête déjantée dans une forme d'inversion rituelle.

Le site est éclairé par de puissants projecteurs de chantier, semblables à des éclairages de stade, alimentés par des générateurs diesel. Les participants, composés de membres du DPW et de quelques DPW Rangers, s'adonnent alors à une version non conventionnelle et détournée du jeu de *kickball*. Le *kickball* traditionnel américain se joue selon des règles proches de celles du *baseball* : une équipe lance la balle vers un joueur de l'équipe adverse, qui doit la frapper du

pied et courir autour des bases pour marquer des points, pendant que l'équipe défensive tente de l'arrêter en récupérant la balle et en la renvoyant vers les bases. Toutefois, dans le cas présent, ce jeu se joue ici avec des balles enflammées fabriquées avec des rouleaux de papier toilette (Figure 6.5). Ce dispositif, typique de l'esprit de *jackassery* (déconnage) du DPW, ajoute un niveau de danger et de défi supplémentaire, transformant une expérience purement ludique en quelque chose d'excitant et de risqué[203].

De la même manière que le 4:20 Spire (Chapitre 3), la Kickball Party a subi des restrictions en 2017, en raison d'incidents survenus en 2016 tels que du papier toilette déroulé sur la *playa* et la mousse d'un gigantesque nounours déchiqueté, créant énormément de *MOOP* (*Matter Out Of Place*). En 2017, l'utilisation du feu a été interdite, mais l'esprit *jackassery* et l'usage du canon à eau ont perduré. Finalement, en 2018, la soirée a été totalement interdite. Les raisons annoncées officiellement évoquent des questions de sécurité et la volonté d'éviter les blessures, selon le DPW Council. Cependant, les raisons officieuses suggèrent que la direction de Burning Man cherche à modifier le profil du DPW, en le rendant moins punk et en supprimant certaines pratiques jugées trop extrêmes.

[203] J'ai participé aux *Kickball Parties* de 2016 et 2017, principalement en tant que spectatrice, par peur d'être blessée. Cependant, j'ai pris part à quelques actes de *jackassery*, comme le *water slide*, qui consiste à se jeter sur une bâche mouillée, semée d'obstacles et de résidus de flammes, pour ressentir pleinement l'expérience. La participation active, même à travers des activités simples de *jackasseries* annexes, fait nettement monter l'adrénaline. Cela rend l'expérience bien plus amusante et immersive que la simple observation. On se sent *badass*. L'adrénaline, combinée à l'alcool consommé par presque tous les participants, anesthésie le corps, rendant les petites blessures presque imperceptibles et laissant surtout un sentiment de puissance et d'excitation forte. Notons que certains américains adeptes de sensations fortes jouent au *kickball* dans une forme encore plus extrême que celle pratiquée par les membres du DPW. Fyreboi, membre DPW, décrit qu'étant plus jeune, il pratiquait, en dehors de Burning Man, une version encore plus radicale du jeu, dans le Black Rock Desert, profitant de la vastitude et de l'isolement du lieu : « C'était une version de *kickball* datant de très longtemps, probablement la vieille version du *kickball* du DPW, où l'on jouait avec des mortiers enflammés à la place des balles » (entretien, 2018). Cette pratique s'inscrit dans la continuité des activités de la Cacophony Society incluant des armes à feu et autres jeux à risque dans le Black Rock Desert (Chapitre 1).

Figure 6.5. Le match de *kickball,* 2016.
Photos : F. Muguet, 2016.

Trois aspects de cet événement méritent d'être relevés. Le premier concerne la réorganisation des liens sociaux qu'il occasionne, et la désinhibition de certains comportements sociaux et professionnels notamment chez les DPW Rangers. La Kickball Party offre une opportunité unique de renverser les rôles et de subvertir les normes professionnelles établies. C'est un moment où les hiérarchies habituelles peuvent être mises de côté, permettant aux managers, employés ou bénévoles du DPW de se libérer de leurs rôles conventionnels. Je me souviens d'un exemple particulièrement marquant en 2016, celui d'une Ranger du DPW. Elle était habituellement très sérieuse et stricte, et paraissait très sage. Au cours du match, elle s'est complètement transformée. Elle arrêtait les balles enflammées avec un enthousiasme débridé et s'y donnait à cœur joie tout en prenant visiblement des risques. Ce renversement de comportement, loin de son rôle habituel de maintien de l'ordre, exemplifie la manière dont ce dispositif permet à chacun de s'affranchir de son image professionnelle pour explorer, de manière désinhibée, le temps d'un soir, d'autres facettes de sa personnalité et les rendre visibles à tous.

Cette fête est également un lieu de règlements de comptes symboliques. Par exemple, lors de sa deuxième année au DPW, A.* se souvient de la manière compliquée dont il a été brimé en prenant la tête de l'une des équipes de *kickball*. Il raconte :

> « B. devait être le capitaine de l'équipe de kickball, mais il n'est pas venu à la réunion matinale (*morning meeting*). Alors je l'ai remplacé. [...] C. a créé une équipe rivale appelée *Team Fuck A.*, et tout le monde a commencé à chanter "*Fuck A.*!" [...]. À ce moment-là, je me suis dit : "Je suis un putain d'infâme, ce qui est aussi bien que d'être célèbre" » (A., entretien, 2016*).

Ce moment, bien que marqué par un ton provocateur et humiliant, a été déterminant pour son intégration au sein du DPW.

Un second aspect de la Kickball Party qui mérite attention est sa dimension dangereuse et totalement déjantée. Ce dispositif n'est pas sans risque, comme le souligne Peter lorsqu'il le compare au Thunderdome (Chapitre 5), en précisant que ce dernier est en réalité plus encadré et moins dangereux que le *kickball* organisé par le DPW : « Nous travaillons pour que cela reste plus sûr que, disons, le jeu de *kickball* du DPW ou les structures d'art interactives non surveillées » (entretien, 2017). Cette prise de risque volontaire est inhérente à l'esprit du DPW, et dans une moindre mesure, à celui des *burners*, où les participants sont pleinement conscients des dangers mais choisissent tout de même de « jouer le jeu ».

Le sociologue David Le Breton, dans son analyse des conduites à risque, montre que la « sollicitation du vertige » est un élément récurrent à l'initiative de ces comportements. Il explique : « Cette recherche est le fil conducteur d'une série d'actions […] : vitesse, saut dans le vide, quête de sensations intenses, glisse, toxicomanie, etc. » (Le Breton, 2000, p. 22). Pour lui, ces pratiques trouvent une expression privilégiée dans les sociétés contemporaines, où les prises de risques deviennent une quête délibérée du « vertige ». Heather* illustre bien cette recherche de sensations fortes où les accidents sont perçus comme quasi inévitables : « La première année où le *kickball* a été organisé, quelqu'un s'est cassé la jambe sur le premier lancer. […] Et cette année, le premier à arriver à la fête était un médecin. Quand le médecin est la première personne à arriver…, c'est un signe » (entretien, 2016*). Le risque est non seulement accepté comme partie prenante du dispositif, mais également attendu, renforçant l'excitation autour de l'événement.

Le Breton souligne que la prise de risque est souvent associée à une volonté de « brouiller les repères, de créer le désordre provisoire des coordonnées qui permettent, au fil du quotidien, de contrôler son existence au sein d'un milieu social et culturel régi par des règles précises » (Le Breton, 2000 p. 22-23). Dans ce contexte, l'acteur « s'abandonne à la griserie des sens », cherchant à « s'éclater », un terme qui, selon Le Breton, « est explicite d'une recherche d'au-delà, d'une volonté d'élargissement, d'élation, qui exige dans un premier temps l'effacement d'une identité personnelle posée comme restreinte, limitée, et qu'il faut dépasser dans une sorte d'effraction qui amène au bouleversement intégral et intense de soi » (*ibid*., p. 23).

Les prises de risques que David Le Breton théorise comme « sollicitations du vertige » se donnent à voir lors de la Kickball Party, où les comportements « marquent en filigrane un jeu avec la mort » (*ibid*., p. 23). Ainsi, tout en s'éclatant, les jeux à risques permettent de se prendre ou se reprendre en main dans la relation de soi à soi. La Kickball Party est un espace où les participants flirtent avec les limites, « s'éclatent » et s'exposent au risque de blessures. Pour certains plus frileux, comme Johanne*, la participation directe n'est pas une option en raison du risque élevé : « Je ne suis pas une personne très sportive. Se blesser est très probable au kickball, et je n'aime pas être blessée. Je préférais y aller en tant que spectateur actif plutôt que participant » (entretien, 2017*).

Le niveau de prise de risque volontaire au sein du DPW suit une courbe ascendante au fil de la saison, dont le pic est la Kickball Party. Cette prise de risque est intrinsèquement liée aux différents moments du calendrier de l'événement et à la cohabitation, ou non, avec les *burners*. On peut en retracer l'évolution tout au long de la saison. Le Golden Spike, en ouverture du *Survey*, est une célébration de la saison à venir et n'implique aucune prise de risque. Aux deux tiers du *Build*, avec l'Early Man, on observe une exposition au risque légère mais réelle.

Bien que cet événement soit relativement « gentil » en comparaison à d'autres moments de la saison, il comporte des éléments de danger, comme l'absence de *burn perimeter*, ce qui permet une expérience plus intense, à proximité du feu, et moins contrôlée.

La prise de risque et la violence théâtralisée prennent une dimension plus démonstrative avec le 4:20 Spire, toujours durant le *Build*, particulièrement visible lors de la casse volontaire de la voiture. Cet événement se déroule à un moment charnière : de nombreux *burners* autorisés sont déjà sur place et l'arrivée massive des *burners* est imminente. Il devient ainsi un point culminant de la période de construction, marquant la quasi-fin des préparatifs du DPW.

Pendant la semaine de Burning Man, avec la DPW Parade, la violence, toujours théâtralisée, se manifeste de manière verbale et satirique envers les *burners*. C'est un moment où les membres du DPW expriment leur fierté à travers des démonstrations d'« agression comique » (*comical aggression*). Ce défilé, marqué par une atmosphère de fête, d'autodérision, est un exutoire fort pour les tensions accumulées. Enfin, la violence théâtralisée et la prise de risque atteignent leur apogée avec la Kickball Party, durant le *Strike*.

La Kickball Party, connue pour ses dangers bien réels, permet aux participants d'exprimer leur énergie de manière brute. Elle fonctionne comme un miroir du 4:20 Spire, mais dans une forme plus violente. Tous deux se situent à des moments charnières. Le 4:20 Spire intervient quand les DPW s'apprêtent à partager la *playa* avec les *burners* et la Kickball Party lorsque le collectif retrouve son exclusivité. Ensemble, ces deux événements encadrent rituellement l'arrivée puis le départ des *burners* dans le calendrier du DPW, où le risque joue un rôle central. Ces deux dispositifs réaffirment l'identité du groupe en structurant le rapport des DPW aux « autres ». Ensuite, la violence diminuera de manière significative, jusqu'à atteindre un niveau quasi nul lors de l'ultime cérémonie du Golden/Last T-Stake[204], à la fin de *Resto* (fin du cycle). Ce dernier dispositif à l'image du Golden Spike (début du cycle) est un moment de gratitude où l'amour de la communauté est mis en avant, contrastant fortement avec les moments précédents d'excitation et de prises de risque.

Ainsi, le niveau de risque et de danger durant la saison DPW suit une courbe croissante jusqu'à la Kickball Party, puis décroissante jusqu'au Last T-Stake. Le cycle du DPW est marqué par deux paires de dispositifs ritualisés, dont l'intensité de la prise de risque se répond : d'un côté, le Golden Spike et le Last T-Stake, qui ouvrent et ferment le cycle ; de l'autre, le 4:20 Spire et la Kickball Party, qui encadrent la semaine de Burning Man et l'interaction des DPW avec les « autres ».

La Kickball Party est particulièrement intéressante à analyser sur le plan spatial. Elle se déroule dans le BLM compound, également appelé JOC (Joint Operation Center), un espace spécifique connexe à celui de Burning Man. Séparé par une clôture, il n'est accessible qu'avec des laissez-passer et des autorisations spéciales. Il possède ses propres règles et usages, distincts de ceux de Burning Man. Si Burning Man est généralement qualifié d'« hétérotopie », un « autre monde » par rapport au quotidien (Muguet, 2014 ; Noveroske-Tritten, 2024), le JOC en constitue une forme parallèle et beaucoup moins connue : une hétérotopie de contrôle, reflet miniaturisé de la société, juxtaposée à l'hétérotopie festive de Burning Man. On peut rejoindre le JOC à pied depuis la *playa*, mais le trajet est long, ce qui souligne la séparation à la fois matérielle et symbolique de cet espace. Exclus du périmètre de Burning Man tout en étant

[204] La cérémonie est appelée Golden T-Stake ou Last T-Stake.

juxtaposé à celui-ci, le JOC incarne parfaitement ce que Foucault décrit comme une hétérotopie : un espace réel mais « autre », régi par des logiques de contrôle et de surveillance invisibles pour les *burners*. Michel Foucault définit l'hétérotopie ainsi :

> « Il y a dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies » (Foucault, t. 2, 2001, p. 1574).

Il poursuit en précisant que « les hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables : les casernes, les prisons, les maisons closes » (*ibid*.). Ces espaces sont souvent des « hétérotopies de déviation où sont placés des individus au comportement déviant » (*ibid*.), citant comme exemples « les maisons de repos, les cliniques psychiatriques, les prisons, les maisons de retraite... » (*ibid*.). Le BLM compound incarne parfaitement cette définition : il est un espace distinct et clos de surveillance, de contrôle, de pouvoir et d'emprisonnement provisoire, représentant un contrepoint à l'espace plus festif et désinhibé de Burning Man. Ce sont deux formes d'« hétérotopies » inversées, toutes deux en dehors du monde normal, dont l'une régule l'autre. Ce lieu a particulièrement attiré mon attention en 2016 et 2017. Comme il s'agit d'une zone inaccessible de Burning Man, j'ai dû y travailler pour pouvoir m'y rendre[205]. Alors que ce lieu, rempli d'autorités pendant Burning Man, ressemble à un film policier américain, il devient, le jour de la Kickball Party, le site d'une fête complètement débridée. L'investissement de cet espace, une « hétérotopie » habituellement close et interdite, est en soi une forme de transgression, mais aussi un acte d'appropriation ou de réappropriation au sens fort du terme. En effet, cet espace dédié initialement au contrôle et à la régulation, devient temporairement un lieu de fête et de chaos, une inversion totale de sa fonction première. En transformant le BLM compound en un terrain de jeu pour la Kickball Party, le DPW réaffirme sa capacité à transformer des espaces de Burning Man selon ses propres termes : du contrôle à la liberté, du sécuritaire à la prise de risque.

[205] Pour mieux comprendre le fonctionnement du BLM Compound/JOC. J'y ai travaillé comme bénévole (*roustabout*) en 2016, ce qui m'a permis de participer à l'installation de la clôture autour du site. J'ai ainsi pu voir toutes les installations destinées aux policiers et aux agents du BLM sur place. Il est étrange de penser que j'ai même contribué à l'installation d'une cellule de prison provisoire, composée d'une simple chaise et des attaches. En 2017, j'ai poussé l'expérience plus loin en travaillant pour le DPW en tant qu'employée pendant la semaine de Burning Man, où je faisais le nettoyage des locaux. Cette tâche, bien que simple, m'a permis de découvrir de près le site en activité, notamment le matériel de communication des policiers, avec leurs radios et talkies-walkies, ainsi que le mobilier, très différent de celui utilisé par le DPW. Alors que ce dernier emploie principalement du bois et des caisses en bois, le mobilier du BLM compound est composé de tables et de chaises en plastique, typiques de l'Amérique. Cette atmosphère m'a vraiment donné l'impression d'être dans un film américain, avec des policiers en uniforme, du mobilier en plastique et tout le dispositif de communication.

4. Une « cène » en tenue élégante (Last Supper)

Le lendemain de la Kickball Party, le vendredi, marque la fin imminente de la vie sur la *playa*. La tristesse de devoir quitter le site est atténuée par l'excitation des festivités du soir : le Last Supper, suivi du Trash Man. Le Last Supper est le dernier repas partagé dans la grande tente du *commissary*, servant de cantine sur la *playa*. Cet événement confronte inévitablement le groupe à un processus de désappropriation de l'espace. Cet ultime dîner marque la fin de la vie sur la *playa* et l'achèvement d'un cycle de travail intense *in situ*. C'est un moment de transition, suspendu entre l'intensité de la vie sur la *playa* et le départ qui se rapproche. Les membres du DPW se réunissent autour de tables dressées avec chandelles et vin, dans une élégance exceptionnelle. Ils revêtent pour l'occasion leurs tenues les plus élégantes, conservées précieusement pendant des semaines, pour partager ce dernier repas sous la grande tente. Dans sa forme, il rappelle les cocktails organisés par la Cacophony Society lors des premières années de Burning Man, en 1990-1991 (Chapitre 1). Loin du style de certains *burners* dits *Sparkle Ponies* (Figure 6.6)[206], et dans la continuité de l'esthétique originelle des Cacophonists, les membres du DPW portent des tenues de soirée composées d'habits de seconde main. Ces habits sont souvent récupérés directement à la Boutique, un *Theme Camp* qui distribue chaque année des vêtements de qualité. Cette manière spécifique de s'habiller, élégante mais distincte de celle des *burners*, réaffirme l'identité du groupe DPW.

Ainsi, le Last Supper devient l'occasion d'une monstration de soi spécifique. Goffman (1956) décrit les situations sociales comme un théâtre où l'identité sociale se construit et se reconstruit en permanence à travers les représentations de soi adoptées dans différentes

[206] Le terme *Sparkle Ponies* est employé par les membres du DPW pour désigner des participants davantage préoccupés par leur apparence que par « l'esprit initial » et l'expérience de l'événement. Ces *burners* sont reconnaissables à leurs tenues neuves et élaborées, souvent achetées sur Amazon : vêtements fluo ou pailletés en plastique ou en fausse fourrure, chevelures colorées artificielles et accessoires flashy. Comme l'explique Light* : « Ces personnes portent des vêtements aux couleurs synthétiques vives qui pourraient complètement s'enflammer si elles se tiennent trop près d'un brasero. Elles se préoccupent beaucoup de leurs tenues pour Burning Man, maîtrisent toutes les bonnes phrases à dire, ont des poses toutes faites prêtes pour les photos et ont les tresses parfaites pour leurs cheveux » (entretien, 2016*). L'expression sert aussi à caricaturer les influenceurs présents à Burning Man principalement pour réaliser des photos destinées aux réseaux sociaux.

Figure 6.6. Figurine caricaturale du Sparkle Pony à Burning Man.
Auteur : Mark Day. Source : Facebook public de Mark Day.

situations (Chapitre 2). Le Last Supper est ainsi l'occasion d'une nouvelle présentation de soi. Les membres du DPW occupent habituellement des rôles physiquement exigeants, qui ne valorisent pas leur apparence. Leur style vestimentaire, pendant la majeure partie de la saison, est plutôt punk et fonctionnel. Lors du Last Supper, un renversement s'opère : les participants revêtent leurs plus beaux habits, se coiffent, se maquillent et deviennent parfois méconnaissables. Ce moment de transformation offre l'occasion de jouer avec leur identité sociale, de redéfinir leur « façade », d'être vu différemment aux yeux des autres, mais aussi de se surprendre eux-mêmes. Cette soirée évoque, par sa transformation vestimentaire radicale, le Lingerie Day qui se déroulera plus tard durant *Playa Restoration* (*infra*).

Disco, manager au Ranch (station de travail à long terme de Burning Man), évoque avec enthousiasme la tradition du Last Supper, qu'il reproduit là-bas avec la vingtaine de membres du DPW présents jusqu'à fin octobre :

> « Une des choses que j'apprécie, c'est que nous faisons toujours un Last Supper au Ranch. À la toute fin de la saison, en octobre, chacun fait de son mieux, tout le monde s'habille. C'est comme le Last Supper ici, mais en plus petit, plus intime et plus raffiné. C'est vraiment très amusant » (entretien, 2018).

Une tempête de sable (*dust*) a été particulièrement violente lors du Last Supper 2017 et a interrompu la soirée. Dart, responsable de la structure du *Commissary*, raconte cette édition de manière marquante :

> « Cette année-là, pendant le Last Supper, une tempête est arrivée. L'un des murs de la tente s'est déchiré pendant le repas, […] La tente est sur le point de s'effondrer quand le vent atteint 55 miles par heure, et les rafales montent à 70. […] Mais c'était incroyable de voir autant de gens prêts à aider. Dès qu'il se passe quelque chose, une table entière se lève et commence à aider *»* (entretien, 2017)[207].

Le lendemain du Last Supper 2017, après la violente tempête, John Curley rapporte dans son article pour le Burning Man Journal, *The Endings,* que Chaos a pris la parole pour remercier les membres de leur persévérance et leur rappeler de rester prudents et solidaires, car les conditions restaient imprévisibles : froid, vent et risques persistants. Puis, Cobra Commander a

[207] Raphaël, *French burner* et ami, écrit cette expérience inédite où il a pu vivre une évacuation *in situ* :
« Le chapiteau résiste [pour l'instant] mais il est violemment bousculé dans tous les sens et la poussière, plus fine que du talc, en suspension dans l'atmosphère, entre par chaque jour dans la toile pour envahir progressivement l'espace. Cette impression d'une brume de poussière, qui ne ressemble absolument pas à la brume habituelle, se densifie lentement pour arriver au moment où l'on navigue chacun dans une bulle de visibilité allant à peine plus loin que son assiette et son voisin de table. Ça ressemble à une nouvelle évocation du purgatoire. J'avais par le passé déjà ressenti ce type d'évocation dans la toundra en Norvège, une nuit où la brume était telle que je ne voyais pas mes pieds. Je me rappelle que l'on devait s'attacher à sa tente pour être sûr de la retrouver, mais dans le cas présent, je reste confiant sur ma capacité à trouver mon assiette... Et l'endroit est *safe*. La réaction des bénévoles est tout aussi éloquente : beaucoup rigolent de la situation, certains applaudissent, la majorité pousse un cri d'acclamation puisqu'il n'y a rien d'autre à faire face à la tempête de poussière qu'en "profiter". [Plus tard…] nous avons dû évacuer le chapiteau qui a commencé à être disloqué par endroit par la violence des rafales. L'évacuation se fait en suivant un fil tendu qu'il ne faut surtout pas lâcher, fouetté par le vent, pas encore glacial mais froid, et les particules de poussière et de sable, on n'entend rien, ne voit rien et ne sait pas où l'on est en quelques secondes. Dans les conteneurs, les anciens, habitués à dire que c'était mieux (ou pire) avant, affirment être certains de ne jamais avoir vu ça. Les radios remplissent l'espace sonore, entre les toux (dues à la poussière), de messages s'assurant que personne n'est dehors (impossible d'aller chercher qui que ce soit, et les conditions peuvent vraiment entraîner des situations critiques apparemment). On ne sait pas si les campements ont tenu, mais il est fort probable que non » (Publication Facebook, Raphaël, 2017).

conclu plus abruptement : « Les instructions d'aujourd'hui sont simples, au cas où vous n'auriez pas saisi le message subtil de la nature : Foutez le camp d'ici… Il est temps de faire ses bagages et de quitter la *playa* » (Curley, 2017, 18 septembre).

Pour ceux qui ne restent pas jusqu'à l'ultime phase de *Playa Restoration*, le Last Supper constitue le dernier dispositif collectif partagé. Sans être une cérémonie où chacun prend la parole, à l'image du Golden/Last T-Stake qui aura lieu à la toute fin de *Resto*, la gratitude y domine et les hiérarchies s'y atténuent. Ce dispositif cadre ainsi rituellement le départ de la *playa* et la clôture du cycle pour une grande partie des membres, avant que le collectif ne commence à se dissoudre.

5. Le Trash Man

Le Trash Man se déroule habituellement juste après le Last Supper, dans la même soirée. Il a été annulé en 2017 en raison d'une tempête de sable. C'est une fête où des morceaux de bois jugés non réutilisables sont jetés dans un gigantesque feu. C'est aussi l'occasion de quelques *jackasseries* (pitreries) : en 2016, je me souviens de membres agrippés à des matelas ou à des structures pneumatiques, traînés par une corde à l'arrière d'un véhicule tournant autour du brasier. Secoués de droite à gauche, ils semblaient bien s'amuser, frôlant encore, pour citer à nouveau Dave X : « cette zone sensible entre la mort, le démembrement et Disneyland ».

Les années suivantes, des photos et vidéos publiées sur Facebook montrent des véhicules roulant directement sur les flammes, souvent accompagnées de commentaires ironiques comme « Perfectly Safe » ou « OSHA certified » (en référence à l'Occupational Safety and Health Administration). L'OSHA est l'agence américaine chargée de la sécurité et de la santé au travail ; ses formations visent à minimiser les risques d'accident sur les lieux de travail. Elles sont désormais intégrées à la formation du DPW et font l'objet de blagues constantes. Comme l'explique Coyote :

> « Vous savez, encore récemment, l'année dernière [2015], je suis devenu instructeur OSHA, ce qui a vraiment surpris beaucoup de gens connaissant mon passé. Parce que je viens d'un milieu très dangereux. Mais, nous avons tous appris, et l'une des raisons pour lesquelles je pense être un bon instructeur OSHA, c'est que j'ai évolué dans un environnement dangereux et que j'ai appris à survivre. Ce que j'enseigne dans le cours, c'est certes la sécurité, mais aussi l'importance de veiller les uns sur les autres. Tous les casques de sécurité du monde ne serviront à rien si vous ne faites pas attention, ou si vous ne vous surveillez pas les uns les autres » (entretien, 2016).

Ces commentaires sont typiques de l'humour DPW, qui va de l'ironie et de l'autodérision à la *comical aggression* (Chapitre 1). Ils fonctionnent ici comme des formes de métacommunication ludique (Bateson, 1977). D'un ordre différent de la DPW Parade, qui joue sur une agressivité sexiste inversée et humoristique (Chapitre 5), ils indiquent à la fois que le danger est réel mais qu'il doit être perçu dans le registre du jeu et de l'amusement. Le Trash Man offre ainsi une nouvelle occasion de faire du risque, articulé au jeu, l'un des éléments constitutifs à la fois assumés et tournés en dérision du DPW. Certaines publications sur les réseaux, accompagnées de commentaires, permettent de relire les vidéos avec un sourire sarcastique. Le mécanisme de l'humour décrit par Bateson permet d'éclairer ce phénomène (Chapitre 1). Les pitreries en question sont toutefois le fait de quelques-uns seulement, qui ont

improvisé leurs « jeux » avec un ou deux véhicules. Les autres, restés spectateurs, boivent souvent des bières en les regardant, amusés. Cela contraste avec d'autres dispositifs précédents où la prise de risque est plus collective, comme au 4:20 Spire (Chapitre 3) ou à la Kickball Party (*infra*).

Par ailleurs, le Trash Man n'est pas sans controverse. Karla, manager du département en charge de la gestion des déchets (TSA), souligne le gaspillage considérable que représente ce feu en particulier. Pour elle, la beauté de Burning Man est indéniable, mais elle ne peut que constater le gaspillage de ressources qu'il implique[208]. Cette controverse met en lumière une tension fondamentale propre à Burning Man : d'un côté, la multiplication des brûlages perçus comme indispensables, de l'autre, la conscience écologique et la nécessité d'une gestion raisonnée des ressources. Certains feux participent indéniablement à l'expérience transformatrice de Burning Man. L'incontournable Man incarne, en brûlant, un passage du « profane au sacré » (Muguet, 2013). À l'inverse, le Trash Man, lui, est un gigantesque brasier de bois jugé inutilisable pour l'année d'après, dont on ne sait que faire. Il illustre le coût environnemental de l'événement. Ce feu, qui ne brûle pas une œuvre artistique mais des matériaux de rebut, soulève des interrogations sur l'engagement durable et la responsabilité collective des participants.

6. Le déménagement des membres du DPW de la *playa* à Gerlach (*Move Day*)

Au lendemain du Last Supper, le samedi, chacun démonte son campement. Certains se préparent à rejoindre Gerlach pour la suite du *Strike* ; d'autres partent définitivement. C'est le moment pour tous de ranger leurs affaires ou de les entasser dans des sacs, et de replier les tentes pour ceux qui n'ont pas de caravanes ou autres logements transportables. Cette période correspond à l'expression *burner* « *No Friend Monday* », qui décrit un état d'esprit où chacun est fatigué et donc irritable psychologiquement, et se recentre sur ses propres préoccupations. Raphaël explique cette expression à travers son expérience :

> « Samedi, le lendemain de la tempête [en 2017], est le jour du "Move Day", pour vider totalement le site de tout ; il faut que plus personne n'y habite, nous devons donc nous déplacer dans la ville à proximité : Gerlach. Le responsable nous prévient que ça va être comme le "No Friend Monday", un concept que je ne connaissais pas. Le "No Friend Monday" est le dernier jour de Burning Man, celui où, après avoir passé une semaine à parler d'amour infini, tu ne trouves même pas une personne pour t'aider à porter une glacière » (Publication Facebook en français, 2017).

Lors du déménagement du DPW de la *playa* au Trailer Park de Gerlach, environ 190 caravanes y sont remorquées. Le déplacement à Gerlach de centaines de logements temporaires, y compris des caravanes, des conteneurs habitables et des boîtes rectangulaires aménagées en petites maisons (*boxes*), est géré par le département Housing. Cette activité, gérée dans ses

[208] « La première année où je suis venue, j'ai été émerveillée par la beauté de l'événement, parce que c'est un événement incroyable, avec le potentiel de changer votre vie et votre perspective sur beaucoup de choses », explique Karla, l'un des membres de l'équipe TSA. Mais elle critique aussi l'énorme quantité de bois brûlé, non seulement pour le Man, mais aussi pour le Temple, l'Early Man et le Trash Man. Selon elle, « tout ce bois parfaitement utilisable pourrait être transporté hors de la ville. Au lieu de cela, on préfère le brûler et s'en débarrasser comme d'un problème plutôt que d'en faire un usage constructif ». Karla imagine une alternative où certaines personnes pourraient récupérer ce bois pour construire des maisons ou autre (entretien, 2016).

débuts par Make-Out Queen[209] a rapidement évolué en un véritable département en charge du déplacement, de l'installation et de l'entretien des logements temporaires[210].

Les difficultés rencontrées par ce département proviennent de multiples problèmes imprévus, comme les pannes électriques. Make-Out Queen en donne un exemple :

> « Quand il pleuvait à Gerlach l'année dernière et que tout le parc de caravanes était en panne, je suis restée là, sous la pluie, trempée, travaillant avec le manager de l'électricité, Easy Going. Lui et moi avons essayé de résoudre des problèmes électriques à la volée, à 1 h du matin. C'est pour cela que nous faisons ce que nous faisons ! Tout le monde dans le département Housing veut ça. Ils s'ennuient et ils veulent que leurs journées soient folles, étranges et stressantes » (entretien, 2018).

Avant 2004, pour les membres du DPW, la vie hors de la *playa* était assez rudimentaire. Les équipes étaient logées au Ranch avec peu de commodités : pas d'électricité ni d'eau courante, et une vie en ermite. « Nous vivions vraiment dans la terre à l'époque. Pas de téléphones portables, pas de télévision, pas de connexion à l'information. Nous étions hors réseau », se souvient Coyote qui est allé, en 2001, au bar le plus proche pour se renseigner sur les attaques du 11 septembre. Pour Bob Tuse : « C'était un peu comme "Lord of the Flies". Nous étions à l'état sauvage... et c'était surtout des hommes au début » (entretien, 2018). Cet entre-soi, dans cet environnement de travail et de vie extrêmement rustre, créait des tensions interpersonnelles fréquentes, en sus de la fatigue omniprésente. Jackie* se souvient :

> « Je devais souvent séparer les bagarres. Les gens étaient parfois inutilement hostiles parce que nous étions épuisés, affamés, surmenés, frappés par le soleil. Nous n'avions pas de Fluffers. Nous n'avions pas de douches. Nous n'avions pas de logements adéquats. Nous vivions dans des tentes au Ranch et nous nous douchions dans une remorque à chevaux transformée, sous un tuyau, avec on ne sait qui, qui regardait » (entretien, 2016*).

Cependant, au fil du temps, l'organisation de Burning Man a dû s'adapter à de nouveaux besoins. La charge de travail à réaliser nécessitait une meilleure infrastructure pour accueillir les équipes hors *playa*. C'est ainsi qu'à partir de 2004, le DPW a commencé à utiliser le Trailer Park de Gerlach, ce qui a amélioré significativement les conditions de vie. Le Trailer Park a permis de fournir un environnement plus fonctionnel pour les membres du DPW, avec un accès à l'eau et à l'électricité, et des installations mieux adaptées aux besoins croissants de la logistique DPW tout en développant en parallèle le département Housing. Le Trailer Park reste néanmoins un espace d'une densité surprenante au m², bondé de monde, mais où les relations sociales se déroulent étonnamment bien[211].

---

[209] « J'ai dit : "Alors Quinn [le manager de l'époque], et si je gérais simplement les caravanes pour toi ?" Il m'a répondu : "Vas-y ! Les caravanes sont en train de disparaître comme les bisons blancs ! L'organisation du BM ne fera jamais la gestion de caravanes ! Tu vas te retrouver sans travail !" » (Make-Out Queen, entretien, 2018).

[210] Le département *Housing* est aujourd'hui (en 2018, au moment de l'entretien) chargé de la gestion de 190 caravanes, dont 125 appartiennent à l'organisation. En plus de cela, l'équipe s'occupe des managers et des personnes qui apportent leurs propres caravanes, ainsi que des PUA (*personal use allowances*). Elle gère également les petites maisons en bois (*boxes*) et les LC (*Living Containers*), représentant au total plus de 800 unités de logements : « Chaque jour est différent… nous gérons tout, de déplacer une maison pour qu'elle ait de l'ombre à réparer une fuite dans une caravane » (Make-Out Queen, entretien, 2018).

[211] Raphaël décrit son impression du Trailer Park :

> « Arrivés en ville, voici les règles : nous serons 150, il y a 15 bungalows et on va mettre des caravanes de partout. Le seul endroit que l'on peut revendiquer comme "à nous", c'est notre lit ! Et encore, ça, c'est pour

À partir de ce déménagement, la déconstruction des dernières infrastructures se poursuit avec l'acheminement quotidien des membres du DPW en bus depuis Gerlach. Les cinq jours qui suivent sont marqués par de nouveaux départs définitifs pour certains. Une grande partie choisit cependant de rester jusqu'au jour de la désinstallation de la clôture (De-Fence). Contrairement aux derniers jours passés sur la *playa*, très chargés en dispositifs rituels collectifs, cette période *off playa* en reste assez vide. La vie sociale du soir se réorganise alors autour du Saloon de Black Rock, bar réservé au DPW, et non plus autour des fêtes collectives accueillies par différents départements (Bikes, HEaT, Utilities Village, First Camp, Ghetto, etc.) dont les campements étaient parfois dispersés sur la *playa*. Le Saloon est réinvesti par ceux qui l'avaient fréquenté lors de la première phase du *Build*, et découvert par les nouveaux membres, arrivés directement sur la *playa*. C'est aussi un lieu-refuge, où beaucoup noient dans l'alcool leurs incertitudes liées au départ. Le Saloon est régi par des normes sociales précises. Son comptoir en bois, couvert de noms de membres gravés, constitue un marqueur de fierté communautaire[212]. Sans règle officielle, il est dit qu'il faut avoir accompli au moins quatre ou cinq saisons pour pouvoir y inscrire son nom. Cette marque de reconnaissance incite certains à revenir année après année.

7. Ladies Night : du prendre soin au dévoilement de soi

Certaines traditions du DPW ont évolué, perdant parfois de leur éclat d'origine. C'est le cas de la Ladies Night. Summer Burkes raconte :

> « La Ladies Night a commencé avec les rares filles présentes vers 2000. Il y avait tellement de garçons partout… On s'est dit : "Allons au Commissary, mettons du maquillage, faisons une soirée entre filles, avec soins du visage et manucures, pour nous éloigner d'eux" [rires]. Puis quelques gars sont venus en robes et perruques en demandant : "On peut entrer ?" » (entretien, 2016).

La soirée est devenue officielle l'année suivante, inversant les rôles de genre : « Tous prenaient énormément de plaisir à habiller les hommes en femmes (Figure 6.7). C'est un grand égalisateur : les hommes voient ce que c'est de marcher en talons et en jupe, et de se sentir vulnérables » (Summer, entretien, 2016). Cela permettait de réfléchir aux codes de la féminité traditionnelle : « Plutôt que de perpétuer la féminité, c'était : 'Wow, c'est ridicule. Je comprends

---

ceux qui ont un lit, ceux dormant sur le canapé ont le droit de le revendiquer pour la nuit (mais c'est parce qu'ils restent peu). [Ils peuvent s'en aller avant Resto]. Dans mon bungalow, il y a trois chambres et on est 14, ma chambre est en fait le hall d'entrée dans lequel il y a un lit superposé. Au moins, je croise tout le monde ! Si les douches, toilettes ou cuisines dans mon bungalow sont prises, je peux aller à côté, tout est collectif (sauf un réservé aux femmes ne souhaitant pas, pour des raisons personnelles ou religieuses, être mélangées). On nous décrit ça comme une grosse coloc à 150, où la notion d'intimité va être à oublier, et les couples sont invités à prendre une chambre au motel pour leurs nuits bruyantes. » Il évoque sa bonne surprise sur le bon déroulement des interactions sociales au sein de ce collectif si dense : « Au début, je trouve ça un peu tendu (j'ai fait pas mal de coloc, mais à 150 dans peu d'espace, c'est tendu), sauf que ça marche vraiment bien. Tout le monde gère très bien les limites personnelles et ma foi, pendant que je tape à l'instant, deux filles nues sortant de la douche choisissent leur tenue pour ce soir juste à ma gauche, et cela est naturel pour tout le monde. Quand j'ai été malade, j'ai clairement pu constater que dès que tu as un problème, même minime, les autres s'occupent de toi vraiment. C'est assez rare de voir cela et particulier à décrire. » (Raphaël, post Facebook, 2017).

[212] Ce comptoir de quelques mètres est pris très au sérieux : un jour, un membre saoul a gravé son nom au chalumeau par-dessus tous les autres. Malgré ses excuses, sous l'effet du contrôle social et de la hiérarchie, il a dû quitter la saison en cours.

pourquoi vous ne vous êtes jamais abonnées à ça et préférez vos pantalons de travail' » (Summer, entretien, 2016). Cette dynamique, où les hommes expérimentent une forme de travestissement de genre dans un cadre collectif bienveillant, rejoint celle d'autres dispositifs du DPW comme le Lingerie Day pendant *Resto* (*infra*). Avec le temps, la Ladies Night est devenue trop fréquentée et a été abandonnée : « C'est devenu trop grand, il y a eu des batailles de nourriture au Commissary, qui a fini par dire : "Allez-vous faire voir" » (Summer, entretien, 2016).

Même si elle n'est plus vraiment organisée de manière officielle, de petites soirées sont organisées dans certaines maisons au Trailer Park. La Ladies Night exemplifie une dynamique récurrente des dispositifs DPW : le dévoilement de soi par une forme de vulnérabilité individuelle, notamment masculine, rendue possible grâce à la bienveillance et à la contenance du collectif. Comme le résume Summer : « Tout le monde réalise que les gars aussi ont besoin de se faire dorloter. Ça a été un vecteur d'égalité à bien des égards » (Summer, entretien, 2016). Il est significatif que ce type de dispositif marqué par l'exposition individuelle de soi (Ladies Night puis le Lingerie Day durant *Resto*) ait lieu en fin de saison, alors que le *Build* est plus marqué par une démonstration collective de puissance et de force.

Figure 6.7. Photo d'un membre DPW, illustrant la pratique de la Ladies Night en 2009.
Photo : Megan Knox, 2009. Image floutée.

8. Le démontage de la clôture de Black Rock City (De-Fence)

La journée dédiée au démontage de la clôture (De-Fence) marque la fin de la période de déconstruction *(Strike)*. Bien qu'il s'agisse de l'ultime étape de déconstruction, il m'est apparu que cette étape ne porte pas une charge symbolique aussi importante que le Last Supper qui, lui, cadre rituellement la clôture du cycle pour une grande partie des membres (*supra*). Tout comme l'installation de la clôture (Fence Day) au cours du *Build* (Chapitre 2), le De-Fence est un travail important et méthodique, impliquant néanmoins moins de participants et un enthousiasme moins visible. En effet, cette période est marquée par la fatigue accumulée depuis le début de la saison. L'aspect *badass* et le dépassement de soi par le challenge collectif

apparaissent beaucoup moins marqués qu'au jour de l'installation de la clôture, tout simplement parce que l'effort demandé, la pénibilité de la tâche et la contrainte de temps y sont moindres.

Le processus de désinstallation de la clôture se compose néanmoins d'une série minutieuse d'étapes. Les membres du DPW commencent par défaire ou couper les petits nœuds des ficelles qui permettent de maintenir le grillage en plastique sur les trois rangées de fils disposées entre chaque *T-Stake*. Ce processus est entièrement manuel : chaque membre se déplace le long de la clôture et met les bouts de ficelle dans un seau, pour qu'ils ne s'envolent pas et ne deviennent pas de la *MOOP.* Une fois les bouts de ficelles enlevés, le grillage est détaché, déposé par terre puis soigneusement enroulé sur lui-même. Les rouleaux sont ensuite empilés de manière sécurisée dans des camions, soit sur le toit, soit dans la remorque (Figure 6.8). Ils sont ensuite stockés dans des conteneurs au Ranch, jusqu'à l'année suivante. Ensuite, les trois fils orange placés de manière horizontale sont détachés des *T-Stakes*. Chaque fil est enroulé manuellement afin de servir à nouveau l'année suivante. Enfin, les *T-Stakes* sont retirés à l'aide d'un outil appelé *T-Stake puller*. Cet outil est placé autour du *T-Stake* qui comporte sur tout son long des mini-accroches. Il est utilisé pour exercer une pression de levier, permettant de retirer le *T-Stake* du sable *(dust)* très compacté de la *playa*. Parfois, il faut sauter sur le levier pour déloger le *T-Stake,* mais l'effort physique est tout de même moins important que lors de l'installation de la clôture[213]. Tous les éléments qui ont été récupérés, sauf ceux qui sont en trop mauvais état, seront rangés et organisés de manière distincte pour le stockage au Ranch.

Ce processus répétitif serait particulièrement ennuyeux s'il n'était pas réalisé « entre amis », accompagné de blagues constantes, de mini-courses en poussant le rouleau de grillage et de bousculades amicales.

Figure 6.8. Démontage de la clôture et chargement des grillages dans les camions.
Photos : F. Muguet, 2017.

[213] C'est l'un de ces *T-Stake puller* qui sera utilisé pour le dispositif ritualisé du Last T-Stake, la cérémonie de clôture de la Resto.

Entre le jour de De-Fence et le début de *Playa Restoration*, il s'écoule quatre jours. Les deux tiers du groupe partent définitivement, tandis que le tiers restant fait une pause pour se détendre ou « s'éclater » (Le Breton, 2000), le temps d'un « week-end de rock star » à Reno dans les hôtels-casinos (*infra*), ou plus modestement dans le Trailer Park de Gerlach, avant de revenir pour *Resto*[214]. Pour ceux qui quittent la *playa* immédiatement, la rupture avec la communauté est brutale. Pour ceux qui restent jusqu'à la fin de *Resto*, la rupture s'opère de manière plus douce et progressive, rythmée par d'autres dispositifs de clôture. Cette période intermédiaire est désignée comme la première *Exit Strategy*. La seconde, inévitable, surviendra à la fin de *Resto* (*infra*). Pour beaucoup de jeunes membres, souvent en situation de précarité, sans emploi fixe ni logement stable, c'est aussi un moment d'incertitude : « Que vais-je faire après ? ».

II. *Playa Restoration*

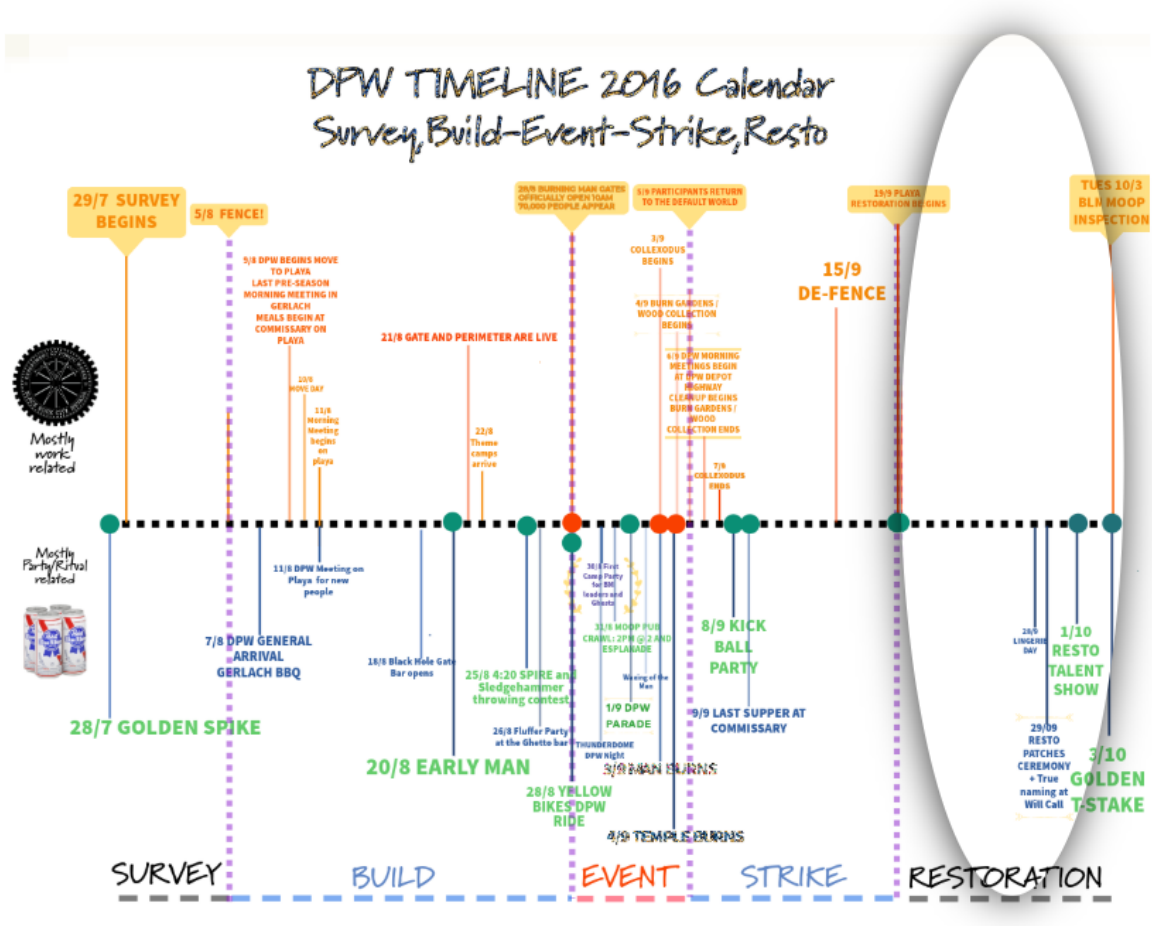


Figure 6.9. Phase de la *Playa Restoration*.

[214] En 2016, je suis partie à Reno juste avant De-Fence pour pouvoir envoyer un article, puis je suis revenue pour *Resto*. Ce départ anticipé n'a pas manqué de susciter un certain étonnement parmi ceux qui restaient, marqué d'un contrôle social important, comme en témoigne le commentaire que j'ai reçu : « *Your family is not done here* ». Après avoir éprouvé un sentiment de culpabilité cette année-là, je suis restée l'année suivante, en 2017, à Gerlach sans aucune pause jusqu'à *Resto*.

Les deux tiers des membres du DPW étant partis, le tiers restant s'installe de manière plus confortable dans les logements du Trailer Park à Gerlach. Ils participeront à *Playa Restoration*, une phase logistique de deux semaines environ, consacrée au ramassage méticuleux des micro-déchets sur la *playa* (Figure 6.9).

L'objectif officiel de *Playa Restoration* est double. Elle vise d'abord à produire, depuis 2006, une carte de ces micro-déchets : la *MOOP Map*. *MOOP* étant un acronyme pour *Matter Out Of Place*[215]. Cette carte permet d'informer les *burners* sur l'état du site et de rendre visibles les zones de la *playa* les plus sales, dont les différents campements (*Theme Camps)*. Également, *Playa Restoration* doit permettre la réussite de l'inspection fédérale menée par le Bureau of Land Management (BLM), dont dépend le renouvellement du permis qui garantit la reconduction annuelle de Burning Man. Cette inspection repose sur un protocole rigoureux d'échantillonnage réparti sur 120 localisations GPS[216].

Les efforts considérables déployés par les *burners* pour ramasser toute la *MOOP* avant de quitter leurs zones de campements témoignent du lien particulier qu'ils entretiennent avec la *playa*. En effet, chaque année, l'ensemble des micro-déchets collectés par le DPW ne remplit pas davantage que le fond d'une benne (Figure 6.10).

Les membres de *Playa Restoration* gagnent le respect des *burners* comme ceux qui « restent jusqu'au bout » pour accomplir cet effort perfectionniste perçu comme l'ultime application concrète et radicale du principe *Leave No Trace* (Ne laisser aucune trace). Ce ratissage radical est vu par les *burners* comme un dévouement permettant de rétablir le désert dans son état initial, dans sa « pureté » originelle. En revanche, pour les membres du DPW sélectionnés pour cette mission, tous rémunérés, il ne s'agit pas tant de servir un idéal conceptuel que de prolonger la vie collective dans un entre-soi réduit et plus intime.

1. Retrouver un entre-soi

L'expression : « *Killin' Time until Resto* », fréquemment employée par les membres du DPW, résume très bien la manière dont ils considèrent cette période. Cette expression, caractéristique de la métacommunication typique du DPW, sous-entend que les membres du DPW ne font que « passer le temps » en attendant la phase de *Playa Restoration*. D'un côté, c'est ironique, car le *Build*, *l'Event,* et le *Strike* représentent un travail considérable rythmé par des moments forts d'amusement collectif. Ces moments sont loin d'être juste un moyen de « passer le temps ». Mais d'un autre côté, cette expression est vraie dans le sens où les membres

[215] Le manager de Resto qui s'appelle « DA », explique que le terme *MOOP* englobe tout ce qui n'a pas sa place sur la *playa* : des copeaux de bois, des débris métalliques, du plastique, ou encore quelque chose de cassé : « Ce ne sont généralement pas des sacs poubelles pleins, mais plutôt des petites choses que les gens oublient. On peut voir que les gens font vraiment attention à leur environnement » (DA, entretien, 2021).

Définition du terme *MOOP* : « *MOOP*, nom – *Matter* Out *Of Place* (matière hors de place) ; en particulier dans le contexte de Black Rock City et de ses habitants. Cela peut être n'importe quoi : mégots de cigarette, capsules de bouteilles, bâtons lumineux, feux d'artifice, mais se présente souvent sous forme de débris, c'est-à-dire des morceaux de bois, de plastique, de métal, de verre ou de plantes. Peut aussi désigner un état : zones brûlées (*burn scars*), eaux grises (*grey water*), dunes, etc. *MOOP*, verbe – ramasser la matière hors de place » (Source : https://burningman.org/about/history/brc-history/event-archives/2016-event-archive/2016-moop-map/).

[216] Le protocole de réalisation de la *MOOP Map* et celui de l'inspection du BLM sont décrits de manière détaillée en annexe (Annexe 2).

du DPW attendent de pouvoir se retrouver enfin dans un entre-soi plus intime et tranquille durant *Resto*[217].

Contrairement aux phases de *Build* et de *Strike*, où les membres du DPW sont répartis en départements distincts tels que Shade, Fence, etc., avec une hiérarchie composée d'un manager, d'un assistant manager, de membres rémunérés (*crew members)*, et de bénévoles, l'organisation de *Playa Restoration* fonctionne différemment. La hiérarchisation se ressent beaucoup moins, et tout le monde a « un seul job » et un objectif commun : ramasser les micro-déchets de *MOOP* restants sur la *playa*. Certes, il y a « DA », le grand responsable (*manager*), et plusieurs rôles distincts qui seront décrits par la suite : râtisseurs de rang (*line sweeps*), chefs de ligne (*line bosses*), cartographes de terrain (*scribes*), conducteurs de bus (*bus drivers*), groupe d'interventions spéciales (Special Forces), et groupe de ravitaillement en eau et en collations (Fluffers). Malgré la pluralité de ces rôles, cette période se caractérise par une horizontalité sociale beaucoup plus marquée qu'avant et par un fort ressenti d'entre-soi. Cette absence relative de hiérarchie, couplée à la simplicité de la tâche à accomplir, apporte un côté insolite à cette phase : une petite communauté solidaire face à une seule tâche, nettoyer un désert.

De ce point de vue, la période de *Resto* est vécue de manière vraiment particulière. En effet, après avoir vu Black Rock City grouiller de la présence de 70 000 personnes, illuminée par des milliers de lumières et animée par du bruit incessant, on se retrouve soudainement face au « vide » de l'immensité du désert et au silence. DA décrit cette sensation très particulière : « C'était un sentiment magnifique, presque accablant, de se dire "Waouh ! L'immensité ! Et Burning Man était juste ici ! Mais maintenant, c'est parti !" Vous regardiez autour de vous, et vous ne pouviez vraiment rien voir : juste la *playa* » (entretien, 2021).

Se retrouver en plus petit groupe d'environ 150 personnes, sans distinction de départements ni hiérarchisation des rôles (à l'exception du *manager* et des *line bosses*), crée une intimité particulière. Cet esprit communautaire, marqué par des plaisanteries constantes, forme un environnement de travail sympathique malgré l'aspect extrêmement ingrat et monotone de la tâche. DA en parle même comme d'un secret bien gardé, un petit bonus après la saison principale du DPW :

> « Je me souviens que, pendant que nous nous déplacions avec cette équipe, tout était tellement calme. On pouvait entendre nos pas. Puis, des blagues fusaient de l'autre côté de la ligne [*line sweep*]. C'était comme un secret, un moment de bonheur caché. Je n'arrivais pas à croire que ça faisait partie de Burning Man, et pourtant, j'aime tellement Burning Man ! C'était presque comme une blague. Si j'avais dû convaincre les gens en leur disant : "Hé, vous devez nettoyer Burning Man, c'est tellement amusant !" les gens auraient sûrement répondu : "Ouais, bien sûr." [rires] » (entretien, 2021).

[217] L'expression reflète aussi une forme de fatigue et de lassitude accumulée au fil de la saison, une envie que cela se finisse enfin. Comme le dit Coyote, cette fatigue n'est pas spécifique aux seuls travailleurs de la *playa*. À Gerlach aussi, les locaux sont exaspérés de toute cette agitation due à la programmation événementielle :

> « À Gerlach, les habitants demandent souvent : "Is it October yet?" (Est-ce déjà octobre ?). Et pour cause : juste après Burning Man, les amateurs de fusées arrivent pour leurs grands lancements annuels, suivis par les chasseurs. La ville reste animée presque tout le mois de septembre, et les gens finissent par être fatigués et épuisés, tout comme sur la *playa*. Quand les vents froids soufflent, c'est un soulagement. "L'hiver est le moment de se reposer et de s'asseoir sur l'argent gagné durant l'été", dit la serveuse de Bruno's. » (Coyote, entretien, 2016)

Cette période est marquée par une émotion paradoxale, entre la solidarité communautaire qui se crée et le départ inévitable à venir rappelé par la nature même de la tâche : faire disparaître toute trace de Burning Man. La réalisation, parfois consciente, parfois inconsciente, que tout va bientôt se terminer, est toujours teintée d'une ambiguïté émotionnelle intense. DA décrit ce vécu : « Une fois que vous êtes dans le travail, il y a quelque chose de très définitif. Vous savez que ça va vraiment se terminer, et que vous allez devoir partir » (entretien, 2021).

2. Du *Leave No Trace* (LNT) au *Leave No Trash*

Le principe de *Leave No Trace* (Ne laisser aucune trace), souvent abrégé LNT à Burning Man, est généralement largement attribué à Larry Harvey comme l'un des dix principes de Burning Man qu'il aurait créé en 2004 (Annexe 4). Toutefois, ce principe est enraciné dans l'histoire et la philosophie de la Cacophony Society, l'organisation mère de Burning Man. L'idée de base était de choisir un lieu étrange afin d'y créer une Zone Autonome Temporaire : « Ils apportaient avec eux tout ce dont ils avaient besoin et, pendant un certain temps, faisaient ce qu'ils voulaient, sans règles, sans régulations, sans lois ni autres formes de contrôle social, politique ou économique, ni aucun autre aspect d'oppression humaine. Ils pliaient ensuite bagage et partaient rapidement avant d'être remarqués (et donc inévitablement écrasés par les institutions humaines), pour se regrouper plus tard, en totale liberté, à un moment non annoncé, dans un autre lieu secret » (Burkes, 2016, 27 juillet, traduit de l'anglais).

John Law fait même remonter l'application du principe au Suicide Club, l'organisation mère de la Cacophony :

> « Le principe de Ne laisser aucune trace vient du Suicide Club. La raison en est que nous entrions dans des environnements sans les altérer ou les endommager. Nous grimpions sur des infrastructures gouvernementales comme des ponts, sans jamais laisser de preuves de notre passage. Nous organisions des événements dans des bâtiments abandonnés, mais nous nettoyions tout après notre départ. Nous ne laissions jamais rien derrière nous » (entretien, 2024).

Enfin, William Binzen, directeur du Desert Siteworks, ajoute que l'application concrète du LNT n'a véritablement commencé à Burning Man qu'après 1997, alors qu'il était déjà appliqué dès 1993 au sein du Desert Siteworks (Chapitre 1, p. 58).

Que les *burners* connaissent ou non l'histoire du principe *Leave No Trace*, celui-ci est devenu l'un des piliers emblématiques de la culture Burning Man. Même les descriptions les plus banales de Burning Man soulignent combien ce principe le distingue d'un festival plus classique : « L'un de mes amis proches m'a parlé de Burning Man, et m'a dit : "Non, dans ce festival, ça s'appelle *Leave No Trace*, et on s'y tient vraiment." Il m'a expliqué : "Tout ce que tu apportes, tu dois le rapporter avec toi. Tu dois amener ta propre nourriture, ta propre eau, tout ce genre de choses" » (Travels, entretien, 2016). En effet, ce principe est renforcé par un fort contrôle social durant l'événement : laisser de la *MOOP*, uriner sur le sol ou jeter ses eaux usées (*grey water*) est très mal vu. Kirk, qui travaille au tri des déchets pour le DPW et dans d'autres « festivals transformationnels » sur la côte Ouest, insiste sur la spécificité de Burning Man :

« Tous les événements auxquels j'ai travaillé se revendiquent "*Leave No Trace*", mais ailleurs, les gens laissent quand même des trucs. Même ici, on trouve parfois de petits tas… mais c'est incomparable. Je pense qu'il y a ici une culture collective bien plus forte autour de cette idée. Peut-être une forme de contrôle social positif. Si quelqu'un te voyait abandonner tes déchets, il te dirait : 'Hé, qu'est-ce que tu fais ?' » (entretien, 2016).

À Burning Man, *Leave No Trace* est devenu une norme sociale intégrée, portée par le contrôle social de la communauté *burner* elle-même. La quantité minime de micro-déchets ramassée lors de *Playa Restoration* témoigne de l'engagement réel des *burners* à repartir avec leurs déchets selon l'expression « *Pack it in, Pack it out* ».

Figure 6.10. Fond de la benne contenant la totalité des micro-déchets (*MOOP*) ramassés en 2016.
Photo : DA, 2016.
Source : « MOOP Map 2016 : BLM Site Inspection », Burkes, 7 octobre 2016, *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2016/10/black-rock-city/leaving-no-trace/moop-map-2016-blm-site-inspection/.

Face à la quantité relativement minime de *MOOP* effectivement ramassée sur la *playa*, il est possible de questionner la pertinence des moyens déployés pour atteindre cet objectif. Car si le site redevient parfaitement propre, c'est au prix d'une logistique considérable : des centaines de pinces à déchets (*moop sticks)* en plastique, de très nombreux allers-retours en véhicules motorisés, la mobilisation de cônes de circulation et toilettes de chantiers portatives, eux aussi en plastique. Plus encore, le protocole d'inspection du Bureau of Land Management (BLM), censé valider une pratique écologique (Annexe 2), exige que chaque élément de *MOOP* sur 120 points d'échantillonnage soit collecté dans des sachets en plastique transparents à

fermeture hermétique (Ziploc), impliquant l'emploi de plusieurs centaines de sacs à usage unique. Par ailleurs, dans les jours qui suivent Burning Man, les poubelles des villes voisines débordent, et les abords de la route sont jonchés de déchets tombés ou abandonnés. Ainsi, la radicalité et l'exemplarité apparente de *Leave No Trace* se heurtent à la matérialité clairement non écologique des dispositifs mis en œuvre pour son application.

La manière dont les *burners* et les membres du *DPW* abordent leur relation à la *playa* peut se résumer à deux slogans emblématiques : *Leave No Trace* pour les *burners*, *Leave No Trash* pour le *DPW*. Si ces formules paraissent proches, elles révèlent en réalité une divergence dans la compréhension et l'application du principe *Leave No Trace* ; idéelle pour les premiers, pragmatique pour les seconds. La relation d'une grande partie des *burners* à la « nature » au cours de Burning Man peut s'expliquer par une perception « substantivée » et idéalisée de l'environnement. Cette vision est articulée à un vocabulaire qui s'inscrit dans le champ lexical de certaines pratiques spirituelles et de développement personnel, telles que les ateliers de *tapping* (Chapitre 3). Cette relation spéciale à la *playa* est induite par l'appropriation territoriale éphémère du site, car les *burners* ne restent sur place que sept jours. Cette expérience courte mais intense est décrite comme une expérience transformationnelle. En effet, durant ce temps extrêmement dense, les moments clés de rencontre avec le feu comme les brûlages du Man et du Temple renforcent un lien à une « nature » brute, primaire et sanctuarisée. La contemplation de brûlages gigantesques induit une rencontre esthétique et sensible avec une forme de « nature » incommensurable, qui paradoxalement nous rend « puissants » (Muguet, 2013). Le principe de *Leave No Trace* est alors compris comme l'effacement total de la trace de l'Homme : du désert au désert, « *from dust to dust* ». Pour les *burners*, la nature peut être perçue ainsi comme une entité, à laquelle ils peuvent se sentir connectés de manière spirituelle, sans véritablement se préoccuper des implications concrètes de cette connexion. Cette perception est renforcée par leur arrivée et leur départ très brefs du site, ce qui limite leur vision de toute l'organisation effectuée en amont, des coulisses de Burning Man. Lorsqu'ils arrivent, tout est déjà en place ; lorsqu'ils repartent, ils sont confiants que tout retournera à son état initial sans leur intervention. Il en découle ainsi un rapport fantasmé, presque « magique », à l'effacement de la trace de leur passage. Ils peuvent ainsi se sentir partiellement responsables de ce processus, en raison du *mooping* méticuleux de leurs propres camps.

En revanche, pour le DPW, Burning Man est avant tout un générateur massif de déchets. Loin de la communication officielle mise en avant par Burning Man et même de certains articles universitaires[218], plusieurs membres dénoncent l'hypocrisie, ou simplement, l'ignorance de certains *burners*, évoquant une empreinte carbone catastrophique et un « Laisser une putain de grosse trace ». Jade*, par exemple, insiste sur l'ampleur du désastre écologique répercuté en dehors de Black Rock City :

> « L'impact de Burning Man est énorme. Pas forcément à l'intérieur du périmètre, mais à l'extérieur […] les ordures sont simplement jetées le long de la [route] 447 […], des

[218] « Burning Man est sans doute le festival le plus soucieux de l'environnement aux États-Unis, bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'un festival de musique. […] Essentiellement, le concept de *Leave No Trace* renvoie à l'idée que les participants doivent laisser l'endroit qu'ils ont visité dans le même état — ou meilleur — que celui dans lequel ils l'ont trouvé. Cela peut être atteint en apportant moins de matériaux emballés sur le site, en préparant la nourriture en quantités raisonnables pour minimiser les restes, et en effectuant des balayages de *MOOP* sur la zone du festival » (Ballard, 2021, p. 971, traduit de l'anglais).

matelas sont déposés sur la réserve indienne, juste sortis du coffre […]. C'est ça, l'impact. »

D'ailleurs, les déchets, poursuit-elle, ne sont qu'un aspect du problème :

« Tous les éclairages de l'événement fonctionnaient avec des générateurs au diesel. 15 000 gallons par jour […]. [Un *Theme Camp* très connu] a acheté 50 000 dollars de carburant avant même d'arriver sur le site […]. Ils ont garanti qu'ils seraient servis en priorité […]. On parle de *Décommodification* [un autre des principes de Burning Man], mais tout cela, c'est du capitalisme » (entretien, 2018*).

En effet, les logiques marchandes restent omniprésentes derrière les principes de Burning Man. Les campements « tout inclus » (*plug and play camps)*, les loueurs de vélos, les fournisseurs d'eau ou de carburant tirent de réels profits de l'événement.

Les équipes du TSA (Transfer Station Authority), dédiées au tri des déchets alimentaires et généraux, occupent une place particulière au sein du DPW. Elles incluent des membres de groupes itinérants comme les Trash Pirates (Figure 6.12)[219] travaillant dans la gestion des déchets sur les festivals de la côte Ouest, généralement appelés *greens teams*, et sont composées en majorité de très jeunes adultes.

Pour eux, l'approche du *Leave No Trace* est résolument pragmatique et de première main. Elle repose sur une vision réaliste et critique de l'empreinte environnementale de Burning Man, dont ils mesurent quotidiennement l'ampleur, autant dans leur travail *in situ* que dans ses répercussions hors du site. Leur travail dédié à la collecte, au tri, à la gestion des déchets et du compost se traduit en un véritable *Leave No Trash* (Ne pas laisser de déchets), loin de la formule *burner* plus abstraite de *Leave No Trace*. Ces équipes du TSA figurent sans doute parmi les plus proches des logiques activistes écologistes au sein du DPW, bien que leurs possibilités d'action et de prise de parole se heurtent aux limites imposées par leur statut d'employés de Burning Man.

Cette gestion des déchets est pourtant investie d'une intensité qui dépasse largement la simple logistique. Ce n'est pas tant la pureté originelle de la *playa* qui est émotionnellement investie, ou plus exactement, la relation à la *playa « pure »*, mais bien la relation au *trash* lui-même. Cet investissement prend la forme d'une énergie libidinale au sens d'une pulsion dirigée vers le *trash*, qui devient à la fois objet de désir et objet rendant désirable. Cette relation se transforme en support d'identité collective. La solidarité de ces équipes est soudée par un travail physiquement éprouvant dans un environnement malodorant et sale, mais porteur de sens pour eux. Les longues heures passées dans les bennes, devenues lieux de vie et d'interactions, les tatouages du symbole du recyclage[220], les vêtements et accessoires réalisés à partir de matériaux récupérés et les slogans affichés sur des pancartes témoignent de ce lien particulier et revendiqué au *trash*, à sa gestion et au tri.

Trash is sexy ou *Life is trash* deviennent des mots d'ordre performatifs. Le *trash* érotise les corps et le rapport au *trash* est érotisé et parfois même mis en scène lors de séances photos (Figure 6.11). Les membres militent également contre l'usage unique en rappelant à voix haute ou via des pancartes « *End Single Use* » (Stop à l'usage unique), tout en montrant l'exemple en prenant systématiquement leurs couverts et tasses pour les repas. Également militants en acte

[219] L'entretien des Trash Pirates est disponible sur dpwstorybook.com et neoanthropology.com.

[220] Ces tatouages sont à l'image par exemple des activistes écologistes français se tatouant les symboles des groupes militants *Soulèvements de la Terre* ou d'*Extinction Rebellion.*

de l'*upcycling*, ils fabriquent méticuleusement des œuvres à partir de déchets, notamment à partir des nombreux *whippits*, petites cartouches d'oxyde nitreux utilisées pour leurs effets euphoriques, omniprésentes dans les festivals.

Le livre de Sarah Pike, *For the Wild*, permet de comprendre l'investissement émotionnel « spécial » des équipes TSA au *trash*, bien qu'il se déploie dans un registre différent : celui d'activistes écologistes menant des actions directes sur des zones à défendre. Sarah Pike montre que l'engagement des jeunes activistes, eux aussi très jeunes, est souvent accompagné d'émotions vives, telles que l'amour, la compassion, la colère ou le chagrin, que les médias tendent à invisibiliser au profit de justifications purement politiques ou morales. Elle écrit :

> « Dans leurs récits sur le devenir activiste, les émotions jouent un rôle important dans la formation de leur engagement. L'amour pour les espèces autres qu'humaines, la compassion pour leur souffrance, la colère face à l'impact des modes de vie humains contemporains, et le chagrin devant la dégradation des écosystèmes — chacune de ces émotions s'exprime et émerge à travers ce que je décris comme des *rites de protestation* » (Pike, 2017, loc. 2, traduit de l'anglais).

Cette relation spéciale est dirigée vers des éléments précis qu'ils cherchent à protéger : « Quand les activistes disent qu'ils veulent protéger la nature ou qu'ils sont 'pour la nature' et 'pour les animaux', ils veulent dire qu'ils cherchent à protéger les arbres, les animaux, et des espaces relativement sauvages contre l'interférence humaine autant que possible » (Pike, 2017, loc. 15, traduit de l'anglais). Cette intensité émotionnelle accompagne des actions risquées, illégales, et peut conduire à des peines de prison.

Bien que les travailleurs du déchet ne soient pas des activistes au sens strict, leur engagement présente certaines analogies. Là où les activistes investissent émotionnellement des arbres ou des forêts sur la durée pour les défendre contre leur destruction, les « travailleurs du déchet » investissent émotionnellement le déchet en lui-même, notamment le compost. Ils passent de longues heures à remuer le compost en y trouvant à la fois une tâche éprouvante et amusante à la base d'une cohésion collective. Cet investissement émotionnel se poursuit au-delà de la dangerosité sanitaire pourtant évoquée par certains membres, comme Jade*, qui rappelle le risque sanitaire induit par la proximité avec des éléments pathogènes :

> « Les bennes industrielles à compost me posaient problème parce qu'on les gérait comme du compost traditionnel alors que ce n'était pas le cas […] il y avait beaucoup de viande dans le composteur […] un risque sanitaire évident […] mais mes collègues adoraient remuer ce compost, passer du temps dans cette odeur […] c'était une perception d'être "*green*" alors que ça finissait quand même à la décharge » (entretien, 2018*).

L'investissement émotionnel se construit aussi en réaction à un certain regard hostile de la société, qui renforce l'identité de groupe aussi bien pour les travailleurs des déchets que pour les activistes décrits par Sarah Pike. Les uns sont perçus comme accomplissant un travail « sale » ou « inutile », les autres sont qualifiés d'« éco-terroristes ».

Sarah Pike montre que les actions pour l'environnement et les droits des animaux sont généralement structurées autour de cinq dimensions, qui, de façon nuancée, peuvent également s'appliquer aux travailleurs du déchet :

> « (1) une orientation ou manière particulière de participer ; (2) une reconfiguration de l'espace ; (3) la vulnérabilité des participants ; (4) la mise en acte de certaines réalités

et idéaux ; (5) l'expérience à la fois d'une solidarité collective et de tensions ou de conflits » (Pike, 2017, loc. 16, traduit de l'anglais).

Une lecture comparative de ces caractéristiques permet de mieux comprendre les situations vécues par les travailleurs des déchets.

(1) La « manière particulière de participer » se retrouve dans la posture de certains membres TSA, qui se distinguent des autres équipes du DPW et apparaissent comme les plus proches d'une logique éco-activiste. Par exemple, en 2017, un membre du TSA, également affilié aux Trash Pirates, a critiqué le fait que les pulls officiels du DPW soient fabriqués en Chine probablement dans des ateliers de misère (*sweatshops*). Cette prise de position, inédite, a suscité une vive polémique et a conduit à une réorganisation immédiate des commandes. Il fut désormais possible d'acheter un pull de meilleure qualité, fabriqué de manière éthique aux États-Unis, pour un prix plus élevé.

(2) La « reconfiguration de l'espace », chez les travailleurs du déchet, ne passe pas par l'occupation spectaculaire des forêts, avec plateformes ou banderoles dans les arbres, comme chez certains éco-activistes. Elle s'applique plutôt dans le remaniement de la cartographie des festivals en plaçant les conteneurs au centre plutôt qu'à la périphérie, afin de visibiliser le déchet et de le rendre incontournable. Dans plusieurs festivals de la côte Ouest, comme le Joshua Tree Music Festival, cette logique est reprise par l'installation des conteneurs à l'intérieur du site ou directement à l'entrée. À Burning Man toutefois, les gros conteneurs du TSA, réservés au staff, restent en périphérie. Mais Recycle Camp, dirigé par Mister Blue, également manager du TSA, propose néanmoins, en plein cœur de la ville et à proximité de l'esplanade, le broyage gratuit des canettes apportées par les *burners*. Le recyclage est ainsi visibilisé et valorisé, tandis que les gros conteneurs sales et odorants demeurent à la marge. Les travailleurs du déchet accompagnent la visibilité du déchet par des campagnes contre l'usage unique dans plusieurs festivals. Car si la réutilisation des tasses (*cups*) est aujourd'hui une pratique évidente à Burning Man, au point de constituer un signe vestimentaire distinctif des *burners*, l'usage unique reste encore largement répandu pour de nombreux autres objets notamment alimentaires et d'hygiène.

(3) La « vulnérabilité » constitue une autre dimension de comparaison. Sarah Pike rapporte le cas de mises en scène spectaculaires, comme celle d'Emma Murphy-Ellis, militante de dix-sept ans retenant les forces de l'ordre pendant huit heures en menaçant de se pendre si elles approchaient (Pike, 2017, loc. 1, traduit de l'anglais). Pour le TSA, cette vulnérabilité réside moins dans la mise en scène des actions que dans la précarité réellement vulnérable des parcours de vie des travailleurs et la dangerosité même du travail effectué. En effet, passer des heures à côté ou dans des bennes est physiquement éprouvant et expose à des risques sanitaires.

(4) La « mise en acte de certaines réalités et idéaux » révèle un parallèle clair entre les activistes écologistes décrits par Sarah Pike et les travailleurs du déchet du DPW, dans l'articulation entre engagement écologique, intensité émotionnelle et expérience collective. Certes, leurs objets diffèrent : les premiers, les activistes écologistes, cherchent à défendre des « zones à défendre », tandis que les seconds, les travailleurs du déchet, se consacrent à la gestion des déchets. Leurs formes d'engagement diffèrent également, militantes pour les activistes écologistes, rémunérées ou bénévoles pour les travailleurs du déchet. Néanmoins, leurs pratiques ont en commun la mise en acte concrète d'un idéal écologique indissociable d'un fort investissement émotionnel. Pour les travailleurs du déchet, la compréhension de *Leave No*

Trace dépasse ainsi la simple logistique : elle devient une pratique radicale reformulée par le slogan *Leave No Trash*, où le déchet est envisagé avant tout comme une ressource.

(5) Enfin, « l'expérience de solidarité et de conflit » caractérise également ces collectifs. Comme les jeunes activistes décrits par Sarah Pike, les travailleurs du déchet, souvent très jeunes eux aussi, construisent leur identité de groupe à travers la pénibilité fédératrice du travail et le stigmate posé sur eux.

En somme, bien que leurs objets de travail diffèrent de ceux des éco-activistes, la grille de lecture proposée par Sarah Pike montre que, comme ces derniers, ces travailleurs du déchet développent une relation très spéciale et affective à leur tâche. Celle-ci dépasse la simple implication logistique et favorise la construction d'une identité collective alimentée par une forte intensité émotionnelle. Le rapport libidinal qui s'exprime dans la gestion « spéciale » des déchets en exemplifie le type d'appropriation identitaire. Le déchet devient alors un objet érotisé et érotisant, valorisé par le collectif.

Figure 6.11. Mise en scène d'un rapport érotisé au déchet : un membre de TSA dans une benne à compost.
Photo : John Curley, 2017. Source : DPW Handbook

Figure 6.12. Membres des Trash Pirates, actions de tri et recyclage.
À gauche et en bas à droite : membres des Trash Pirates sur leurs stations de tri lors d'un festival de la côte Ouest. Un membre porte une pancarte « *Leave No Trash* ».
En haut à droite : un membre se fait tatouer le symbole « recyclage ». Source : Facebook Trash Pirates, 2018.

3. Organisation logistique du travail de *Playa Restoration*

Avant le début du travail de *Playa Restoration* dit *Resto*, certains membres du DPW profitent de la pause de quelques jours après la fin du *Strike* pour se retrouver dans des hôtels-casinos de Reno (Nevada) afin de décompresser. Là, ils peuvent « s'éclater » au sens de s'amuser follement mais aussi au sens donné par David Le Breton comme un excès « potentiellement mortifère » (2000, p. 23)[221]. Un membre m'a ainsi raconté l'histoire d'un week-end de trois jours à Reno qui s'est transformé en une fête ininterrompue alimentée par la prise de drogues diverses, où il se sentait « comme une rock star ». En revanche, pour celles et ceux qui restent à Gerlach, le repos et la vie sociale nettement ralentie font de ce temps interstitiel un moment de calme, pour se recentrer sur ses préoccupations personnelles. C'est aussi une période où l'on peut entrer davantage en contact avec la vie locale[222]. Raphaël, un

[221] « Mais l'aspect potentiellement mortifère de la recherche n'est pas tout à fait méconnu : « s'éclater », c'est aussi exploser, voler en éclat, déchirer son enveloppe. » (Le Breton, 2000, p. 23).
[222] C'est à ce moment-là que je me suis mise à courir dans les montagnes environnantes de Gerlach, que j'ai découvert les sources chaudes *(hot springs)* à proximité, ainsi que le cimetière de Gerlach. Grâce à Fi, un français du DPW installé à Gerlach depuis 2013, j'ai pu proposer bénévolement avec lui des activités à l'école locale de Gerlach en 2016 et 2017. J'ai pu également pu me familiariser avec la Dooby's Road/ Guru's Road, une curiosité artistique locale de grande ampleur, grâce à Dan Deveny, le voisin de Fi à Gerlach. Dan Deveny fut l'acolyte de

ami français et *French burner*, décrit pour sa part l'ambiance de ces trois jours à Gerlach marqués par l'attente et l'ennui :

> « Nous sommes passés de 14 à 4 dans mon "bungalow". […] Les espaces entre les caravanes se transforment en salons improvisés […]. Le salon s'est rempli d'une composition monumentale faite de centaines de cadeaux et d'objets trouvés […]. Un "microbar" […] a été installé à l'extérieur, où un barman improbable […] sert des boissons à chacun dès le matin. Ce passage soudain à un rythme de "repos" donne une nouvelle dimension au rythme effréné du mois précédent. J'ai même trouvé le temps de m'ennuyer » (post Facebook, 2017).

Après la pause, le groupe chargé de *Playa Restoration*, les « DPW All-Stars », se rassemble. En dépit d'une apparente inclusivité, la candidature à *Playa Restoration* se prépare en amont et ne se concrétise qu'à l'issue d'une sélection. Parmi les 500 à 600 membres du DPW présents durant le *Strike*, seulement 175 postes sont disponibles pour cette phase de *Playa Restoration*. La plupart des membres du DPW sont rémunérés pour leur travail, contrairement à ce que supposent généralement les *burners*. La rémunération est faible mais elle permet à chacun de repartir avec un chèque d'environ 300 dollars[223]. Au vu du nombre restreint de membres acceptés sur la liste, il semble judicieux de participer en amont à des activités organisées par le manager de *Resto* afin d'augmenter ses chances d'être sélectionné. Parmi ces activités, la première est le « MOOP Pub Crawl », qui a lieu le mercredi de la semaine de Burning Man et vise à rendre visible le ramassage de MOOP auprès des *burners.*

Cette activité, très ludique, se déroule davantage comme une tournée des bars que comme une véritable opération logistique. Formant une ligne humaine, je me souviens que nous avons marché de la localisation (2:00 & Esplanade) à (6:00 & Esplanade) avec nos outils (*moop sticks*) pour ramasser la *MOOP* trouvée en route. Nous avons fait halte dans cinq ou six bars différents, passant environ 20 minutes dans chaque bar contre 10 minutes au ramassage entre les arrêts. La seconde de ces activités est de participer aux « *Burn Gardens* », zones de combustion (situées à 3:00, 6:00 et 9:00 ; Promenade & Esplanade) où les *burners* peuvent déposer le bois qu'ils ne souhaitent pas ramener chez eux. Au cours de créneaux de travail durant trois heures ou plus, des membres du DPW et/ou des *burners* bénévoles encadrent le dépôt du bois et veillent à ce que les cuves métalliques ne soient ni surchargées, ni polluées par des déchets inadaptés (plastique, compost, effets personnels). Si cette tâche a été plutôt agréable

---

Dooby, avec qui il a passé des années à construire la Dooby's Road qui se situe entre Gerlach et la *playa*. Sur cette route sont placées méticuleusement des pierres gravées d'inscriptions diverses. J'ai pu réaliser un article sur cette œuvre monumentale grâce à un entretien avec Dan Deveny en 2018 et plusieurs explorations de la Dooby's road (cf. Dan Deveny sur la Dooby's road : www.neoanthropology.com).

[223] Cette rémunération exclut cependant les internationaux ou ceux qui ont rejoint le DPW au début du *Strike*, en se présentant au premier *morning meeting* et qui poursuivent avec *Playa Restoration* comme c'est le cas d'Allison qui explique sa motivation :

> « Je voulais déjà aller à Burning Man, mais je ne me l'autorisais pas vraiment. Je me disais : "Je dois rester à l'école, garder un job, je ne peux pas aller à Burning Man, c'est trop fun !" Puis je suis tombée sur un article très nerd sur la cartographie de la *MOOP*, et j'ai trouvé ça génial, cette idée de rester un mois dans le désert à ramasser des mégots et les placer sur une carte. J'en avais envie, mais ça me semblait impossible : pas de salaire, pas d'impact sur ma carrière, il aurait fallu économiser beaucoup pour m'arrêter un mois. Mais une fois mon billet pris, les gens me demandaient quand je rentrais. J'ai réalisé que j'avais de quoi payer mon mois de septembre, et aucun boulot qui m'attendait. J'ai commencé à me demander comment rester pour *Resto*. Mon amie, qui l'avait déjà fait, m'a dit : "Tu n'as qu'à te pointer au *morning meeting*, c'est tout." Alors je l'ai fait » (entretien, 2016).

la nuit, des amis m'ont dit qu'en plein jour et à plus de 41 °C à l'ombre, elle peut être très pénible[224].

L'objectif commun, plutôt simple, de nettoyer la *playa,* contraste avec la complexité et la diversité des constructions à réaliser durant le *Build.* Cependant*,* une logistique complexe organise et coordonne la répartition des 150-175 membres DPW « All-Stars » dans des rôles différents[225]. La majorité des membres, environ 120 personnes, sont répartis dans quatre groupes distincts qui formeront des rangs (*line sweeps*). Les *line sweeps* sont des rangs composés (en 2016-2017) d'une trentaine de personnes qui avancent en ligne, côte à côte, à travers le désert, scrutant minutieusement le sol pour repérer et ramasser la *MOOP*. Chaque membre est équipé d'un *moop stick*, une pince permettant d'attraper les déchets, et d'un récipient en plastique, généralement un bidon d'eau usagé et troué vers l'anse, utilisé pour collecter les déchets tout en empêchant qu'ils ne s'envolent avec le vent. Lorsqu'une personne d'un rang rencontre une zone trop concentrée en *MOOP* pour pouvoir suivre le rythme normal de l'avancée de son rang, elle doit lever son *moop stick* pour appeler un *oscillator*. Celui-ci retirera lui-même la *MOOP* en question s'il le peut, lorsqu'il s'agit d'un petit piquet de tente par exemple, ou placera un cône orange de circulation sur la *MOOP* en question à l'intention de l'équipe des Special Forces qui s'en occupera par la suite

.

Figure 6.13. Un membre (moi) d'un rang (*line sweeper*) avec son *moop stick* et son bidon réceptacle de micro-déchets. Photo : Tif, 2016.

[224] La pénibilité de la tâche est décrite par Raphaël : « Dans la série "job" bénévole difficile : passer les 6h les plus chaudes de la journée dans le désert à plus de 41° à l'ombre, à surveiller d'énormes cuves d'incinération. "Engagez-vous", qu'ils disaient… Je commence à bien comprendre. Les deux camarades avant moi n'arrivaient plus à parler au bout de 1h30 » (Raphaël, post Facebook, 2017).

[225] L'évolution de l'organisation logistique de *Playa Restoration* a été marquée par une amélioration progressive des méthodes et des moyens humains au fil des ans, en grande partie sous la direction de DA, qui a gravi les échelons depuis 2003 pour devenir le manager actuel.

Figure 6.14. Illustration visuelle du protocole de formation d'un rang (*line sweep*).
Image réalisée par DA. Source : « Leaving No Trace the Playa Restoration Way: DIY MOOP Sweeps, MOOP Map and LNT Test », DA, 7 août 2023, *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2023/08/black-rock-city/leaving-no-trace/playa-resto-lnt/.

Figure 6.15. Un rang (*line sweep*) prêt à commencer. Photo : F. Muguet, 2016.

Les chefs de rangs (*line bosses)* sont responsables de la coordination des *line sweeps* (Figure 6.15), veillant à leur bonne orientation, au rythme d'avancée, et à l'espacement entre les membres. Comme en témoigne l'un d'entre eux :

> « Être un *line boss*, ce n'était pas tant ramasser les déchets que de maintenir les gens en ligne pour qu'ils puissent ramasser les déchets. Dans ce rôle, je me sentais plus connecté au schéma abstrait du groupe humain et à ses fluctuations […] Cela m'éloignait aussi des relations individuelles (d'égal à égal) car j'agissais plus comme un sergent-instructeur que comme un camarade, mais je ressentais une plus grande connexion au

mécanisme de groupe dans son ensemble, car j'étais une figure clé pour maintenir l'opération fonctionnelle » (Alex, entretien, 2016*).

Ce sont les chefs de rang qui donnent des directives individualisées aux membres du rang, influençant l'ambiance de l'équipe par leur style et leur culture musicale. Par exemple, en 2016, j'allais souvent dans une équipe où on jouait de la musique hip-hop, et dont les directives prenaient une forme directe et sympathique : « *Flo ! Move to the right !* ». Dans d'autres équipes, l'atmosphère était plus punk, et les expressions verbales plus brutes aussi : « *Flo ! Move the fuck right !* ».

La cinquantaine de membres restants est répartie dans les différents rôles listés ci-dessous. Les *Oscillators* sont une équipe de quatre membres qui s'occupent des zones de *MOOP* problématiques mais facilement gérables, dites des *hot spots*, qui sont identifiées par les *line sweepers*. Les Special Forces, quant à eux, sont une équipe d'une vingtaine de personnes chargée de la gestion de situations plus difficiles nécessitant un équipement particulier, pour enlever de gros piquets de tente profondément ancrés dans le sol, par exemple. Les Special Forces se déplacent avec quelques véhicules sur la *playa* en direction des cônes posés par des *Oscillators*. Chaque situation résolue est un cône de moins selon l'expression : *« kill a cone ».*

Figure 6.16. Véhicule des Special Forces, en charge des zones de *MOOP* compliquées, signalées par des cônes. Photo : Fi, 2017.

Les secrétaires cartographes appelés *scribes* jouent un rôle essentiel dans la documentation méticuleuse des zones sales ou chargées en *MOOP* appelées *hot spots*. Ces relevés permettront la réalisation de la *MOOP Map*. Les *scribes* peuvent également prendre le relais en se positionnant sur un *hot spot* repéré par un *line sweeper*, en attendant l'arrivée d'un *oscillator* équipé pour intervenir. Ils assurent alors une fonction de coordination et de continuité : en lien avec le *line boss*, ils évaluent la situation, maintiennent la position sur les zones problématiques afin de ne pas ralentir l'avancée de la ligne, et permettent au reste de l'équipe de poursuivre le travail. Parallèlement, ils documentent les éléments significatifs rencontrés sur le terrain, tels que les objets volumineux ou les concentrations de *MOOP*, et consignent ces informations. Ils jouent ainsi un rôle central dans le suivi et la validation du travail effectué, notamment en participant à la mise à jour et à la cartographie des zones nettoyées.

Les activités des quelques autres membres sont moins centrées sur la collecte de la *MOOP* que sur la prise en charge des membres des *line sweeps*. Ce sont en premier lieu les Fluffers (chargés du ravitaillement des rangs) qui veillent à ce que tous les membres des *line sweeps* soient bien hydratés, nourris de *snacks* et de bonne humeur, parfois en leur offrant des cigarettes de cannabis (ce qui est légal dans le Nevada depuis 2017). Les camions des Fluffers se placent toujours à l'horizon, en amont, mais dans l'axe du mouvement de chaque *line sweep*. Ils avancent dans la même direction que la zone de travail à couvrir et servent ainsi de repère visuel. Ces camions diffusent de la musique à plein volume pour maintenir le moral des équipes. Il est de coutume, du moins pour les éditions 2016 et 2017, que j'ai expérimentées, que les camions diffusent la même chanson en boucle pendant des heures, dans un esprit d'humour lourd mais toujours au second degré. Les *bus drivers* (conducteurs de bus) sont chargés de transporter les quatre équipes de *line sweep*. Il y a quatre bus, anciennement des bus scolaires de couleur jaune, correspondant au nombre de rangs de *line sweeps*. Ils transportent les membres du DPW de Gerlach à Shoreline (zone à l'entrée de la *playa*), où se déroulent l'appel et la réunion générale en début de journée. Ensuite, les bus acheminent les membres du DPW vers les zones spécifiques à *mooper.* Chaque bus possède son ambiance particulière, qui sera détaillée dans la section suivante consacrée à l'organisation de la journée. C'est aussi grâce à l'ombre formée par les bus que sera prise la pause déjeuner. C'est la seule ombre disponible sur la *playa* pendant *Resto.* Enfin, d'autres membres essentiels sont les *porta-potties drivers* (conducteurs de toilettes de chantiers portatives) qui assurent le tractage de deux toilettes de chantier à côté des *line sweeps*[226].

Figure 6.17. Une *line sweep* en mouvement avec en repère visuel le bus scolaire à droite et le camion des Fluffers à gauche.
Photo : F. Muguet, 2017.

4. Une journée type de *Playa Restoration :* entre travail fastidieux et amusements compensatoires

[226] Signalons aussi que quelques Rangers du DPW et des membres d'Emergency Services (ESD) gèrent les situations d'urgence relationnelles ou médicales qui peuvent survenir. Enfin, un travail en solitaire, celui de Dune Buster (aplatisseur de dunes) est réalisé par Bobtuse, consistant à égaliser les parties bosselées de la *playa* à l'aide d'un très lourd rouleau qu'il tire attaché à son véhicule.

En partageant la même routine quotidienne (trajet en bus aller, *mooping*, repas sur la playa, *mooping*, pause bière, trajet en bus retour, repas à Gerlach, soirée au Saloon, et rebelote), le groupe du DPW, réduit des deux tiers pour cette phase de *Resto*, se resserre dans une ambiance plus intime. Un sentiment fort d'appartenance au groupe en découle. Ainsi, certains décrivent ce travail comme un job classique, selon l'expression « *9 to 5 »*, mais « dans le désert avec des punks ». L'expérience de cette routine monotone et du travail répétitif, imprégnée de toute la fatigue accumulée, contraste avec l'excitation du *Build* et du *Strike*. Les amusements collectifs et individuels, les blagues, le second degré et la consommation d'alcool rythment le quotidien et permettent aux membres du DPW de compenser la lassitude de cette dernière phase et de « tenir le coup ».

Une journée typique de *Playa Restoration* suit une routine précise, rythmée par les repas : petit-déjeuner au restaurant Bruno à Gerlach, départ en bus depuis le Trailer Park vers *Shoreline* (zone à l'entrée de la *playa)* pour la réunion matinale générale, puis acheminement des équipes en bus vers les zones assignées pour le *mooping*. La matinée est consacrée à scruter minutieusement le sol pour collecter de la *MOOP*. À midi, une pause déjeuner se fait sur place avec les sandwiches préparés par chacun le matin à partir des ingrédients disponibles sur le buffet à Bruno. L'après-midi, le *mooping* reprend jusqu'à 16 h, moment de la pause dite « moral », durant laquelle les participants boivent une bière PBR (Pabst Blue Ribbon), une bière bon marché devenue la bière préférée et emblématique des DPW[227]. Ensuite, le *mooping* reprend pour une dernière heure puis les bus ramènent tout le monde au Trailer Park à Gerlach. Puis, direction le Saloon pour une soirée de détente : fête, billards, open bar. Cette routine, détaillée ci-dessous, se répète chaque jour, créant un espace-temps où le travail et la vie sociale s'entremêlent, créant une camaraderie forte entre les membres.

Le trajet en bus scolaire d'une quinzaine de minutes vers la *playa* est un moment convivial, amusant et parfois déjanté, qui compense l'ennui du *mooping* à venir et rappelle à chacun qu'il est là pour être avec ses amis et s'amuser. Le *school bus*, qui traditionnellement aux États-Unis est le symbole de l'enfance et de l'école, devient ici pour les DPW, le lieu d'une transgression, consciente ou inconsciente, avec la possibilité de fumer, danser ou de montrer ses fesses aux fenêtres du bus. Raphaël, *French burner*, décrit cette ambiance comme un « *fantasme absolu de l'ado rebelle »* dans ses publications Facebook durant le *Resto* 2017 :

> « Les trajets en bus sont justement une bonne occasion de décrire un peu l'ambiance. Le bus du matin était un *school bus* jaune version tout-terrain et non-fumeurs. A priori calme. Après discussion avec la conductrice, j'apprends qu'elle est en fait architecte et l'on embraye rapidement sur un échange sur la génération algorithmique de surfaces polyédriques pour l'architecture avant qu'un détour de discussion nous amène au fait qu'elle est ordonnée dans une église particulière avec un culte basé sur "The Big Lebowski", ce qui lui permet de célébrer des mariages dans plusieurs états. […] Le bus emprunté mardi matin avait aussi une règle très stricte pour la fumée : interdit de fumer à l'avant du bus. Il est possible de fumer après la barre de pole dance (que l'on appelle dans ce bus "*strip barre*" en raison de l'usage exclusif qui en est fait). On peut aussi se servir à boire au bar au fond du bus ou faire un strip-tease à condition de sortir en ville habillé. Pareil, cela résume l'ambiance du bus. Le troisième bus n'a aucune règle stricte,

[227] Parfois, certains membres « signent » leurs constructions en y clouant une canette de bière PBR vide.

juste une phrase : "*accept all poor choice of life*". Là clairement c'est le fantasme absolu de l'ado rebelle : un *school bus* jaune en ambiance “Furry Road” dans une version moins meurtrière mais nettement plus destroy. […] Et puis, il y a encore deux autres bus… » (Posts Facebook, 2017).

Pour ma part, j’ai vécu des trajets en bus plus conventionnels, où je discutais tranquillement avec mon voisin entre Gerlach et la *playa*. Je me souviens cependant de courses en fin de journée, entre les bus sur la *playa*, où les passagers montraient leurs fesses aux fenêtres, pour rigoler (Figure 6.18). Ce geste, d’autant plus décalé dans un bus scolaire, habituellement synonyme d’enfance disciplinée, prenait ici une dimension à la fois transgressive et ludique, un peu comme la bêtise que nous aurions tous rêvé de faire étant enfants.

Figure 6.18. Courses entre bus, avec parfois la vue hilarante de fesses alignées aux fenêtres.
Photo : F. Muguet, 2016.

L’un des bus part plus tôt de Gerlach pour permettre à ses passagers de participer à une courte séance de yoga avant l’arrivée des trois autres bus. Cette pratique matinale était menée par Betty, la manager de l’équipe *Bikes*, figure emblématique, à la fois musicienne, prof de yoga, et manager. Elle a nommé son cours *Metal Doom Yoga*, une version décalée du yoga traditionnel, en harmonie avec l’esthétique et l’humour du DPW : faire du yoga, ou du moins essayer, sur fond de musique métal. Cette activité constitue encore une autre soupape de décompression amusante dans la journée : prendre soin de son corps, mais pas trop, et surtout pas tout à fait comme les « hippies » *burners.* C’est encore une manière typiquement DPW d’articuler avec autodérision, deux énergies habituellement contradictoires, un univers doux (le yoga) avec un univers plus brutal (le métal)[228].

Une fois que tous les bus sont arrivés à Shoreline, chaque matin de travail, il y a toujours un petit moment d'attente. Les membres de *Playa Resto* discutent et rigolent entre eux. Un appel général, le *Will Call*, est effectué en premier lieu, juste avant la réunion générale dirigée par DA. Cet appel utilise les *playa names*. Le *playa name* est une pratique courante de surnoms, distincts de l’état civil, chez les DPW et les *burners*. Les DPW, toutefois, présentent souvent

[228] Cette hybridation du yoga et de la musique métal, où le *namaste* (🙏) côtoie le signe de la bête (🤘), se retrouve aussi plus récemment dans d’autres festivals, notamment au Hellfest en France (Ouest-France, 2023).

ces surnoms simplement comme leurs noms, plutôt que comme des *playa names*. Il s'agit de prénoms choisis ou attribués lors de leur première participation au DPW ou à Burning Man[229].

Le *Will Call* suit un ordre alphabétique, et certains anticipent ce qu'ils peuvent dire à la place de « oui » ou « présent ». Par exemple, toujours dans le style d'humour propre au DPW, étant appelée avant une personne nommée Fucking Andy, j'ai pu répondre « *Nobody is* ». Quand Fucking Andy est appelé, cela donne « *Nobody is Fucking Andy* ». Cette blague m'a été suggérée par l'iconique Andrej/Tony Dollars (1987-2025). Cela crée encore une fois une atmosphère amusante et créative dès le matin, avant de se lancer dans un travail fastidieux.

Après l'appel général (*Will Call*), tous les membres de *Playa Resto* écoutent les instructions de DA concernant les zones à *mooper* pour la journée. Les consignes de sécurité sont répétées, par exemple en cas de tempête de sable : « *Go to the closest vehicle* ». À la fin de la réunion, DA et les personnes qui se situent à côté, empilent leurs mains les unes sur les autres dans un *hands in*, puis crient « *Oooo Restoooo* » en levant les bras en l'air, à la manière des enfants avant un défi collectif.

Il s'ensuit un court trajet en bus jusqu'à la zone à *mooper,* où les membres se répartissent en quatre groupes, les *line sweeps*, qui parfois peuvent travailler dans des zones différentes de la *playa*. Chaque groupe se positionne en rang. Le signal pour débuter le ramassage est souvent donné avec un humour simplet, comme ce fut le cas en 2016 où l'expression « *Blow Job* » servait de mot-clé. Ce à quoi certaines personnes répondaient en soulevant leurs t-shirts exposant leurs poitrines pour rigoler.

Le travail de ramassage de la *MOOP* est méditatif pour certains et extrêmement fastidieux et lassant pour d'autres. L'ambiance créée par les blagues et les conversations avec les collègues de rang, rend le travail agréable. Étant donné que le travail n'implique aucune grande responsabilité ni conduite de véhicule pour les membres des *line sweeps*, beaucoup de personnes fument du cannabis ou consomment des enthéogènes pour passer le temps. Pour certains, le rythme imposé quotidiennement permet de s'imposer une discipline tout au long de la saison de *Build* jusqu'à *Resto* comme pour Travels :

> « DPW est la première organisation qui m'a vraiment poussé à me mettre en forme. On a un total de trois mois pour construire cette ville et la démonter... et c'est une ville. Une ville de 23,8 km² avec 70 000 personnes qui y vivent. On DOIT le faire, et il n'y a pas de temps pour les conneries. Pas de temps pour se relâcher. On se lève, on se bouge, on fait son boulot. Et puis, quand le travail est fini, c'est l'heure de faire la fête. C'est le

[229] Par exemple, depuis mon premier *burn* en 2009, je me suis toujours présentée comme Flo, un nom perçu comme suffisamment cool, souvent confondu avec *Flow*. C'est devenu mon nom sur Facebook, puis sur ma page de coach de danse/yoga. Le *Playa Name* fonctionne souvent comme un pseudonyme ou un deuxième prénom, particulièrement utilisé sur Facebook, plateforme privilégiée par les membres du DPW et de nombreux *burners* rencontrés entre 2016 et 2018, bien plus qu'Instagram ou TikTok. Pour beaucoup, le *Playa Name* permet de se détacher de leur identité civile imposée dans le *default world*. Il peut être donné par quelqu'un ou auto-attribué. Il oscille entre simple amusement, outil de réinvention identitaire ou affirmation d'une singularité artistique ou professionnelle. Comme l'explique Gordy : « J'ai reçu mon *Playa Name* le premier jour à Black Rock City. La première chose que j'ai faite en arrivant a été de flâner jusqu'à la *trash fence*, puis de revenir vers l'*Esplanade*. Je suis entré dans le premier bar que j'ai croisé, et le barman m'a dit : "Tu es Dust !" » (Gordy, entretien, 2013). Pour les nouveaux membres du DPW, il n'est pas rare de ne connaître que le *Playa Name* des autres et pas leur nom civil, car ils n'ont interagi entre eux qu'au sein de la *playa*. Certains changent même de *Playa Name* chaque année, ou utilisent un autre nom pour leur identificatif radio (*radio handle)*, ce qui peut rendre l'identification de quelqu'un difficile au début de la saison.

groupe le plus persévérant que j'aie jamais vu. Strike et Resto, ouais aussi » (entretien, 2016).

Cependant, pour d'autres, en raison de la fatigue accumulée durant le *Build* et le *Strike* et des conditions de travail difficiles, la journée peut être épuisante et ennuyante. Comme l'écrit Loup* avec beaucoup de réalisme et un talent d'écrivain certain :

> « Il fait 48 degrés sous le soleil. Vous marchez en ligne avec environ 100 personnes, équipés de *moop sticks* pour ramasser les déchets laissés par les participants. Vous êtes un fier membre de la Playa Restoration Crew. 'Resto is the Besto'. Votre travail est de ne laisser aucune trace. Peut-être que vous n'avez pas dormi la nuit dernière. Ce que vous faites ressemble à une punition pour vol à l'étalage, mais vous vous dites que c'est juste une longue promenade avec vos amis. [...] Vous fouillez dans la terre pour ramasser des copeaux de bois, de l'astroturf, des mégots de cigarette et des plumes de boas usées. Merde, vous pensez : pourquoi ai-je fait des études supérieures ? [...] Les mêmes musiques passent en boucle depuis des jours. Quelqu'un finit par hurler : "Je n'en peux plus !" avant de donner un coup de pied dans une dune de dust. Un petit pochon en plastique contenant une poudre mystérieuse en sort. Après quelques secondes d'interrogation, quelqu'un s'écrie : "C'est de la coke !" et les cris de joie éclatent parmi ceux qui avaient commencé à déprimer. "Merci mon Dieu," pense l'un d'eux en riant. "Je vais peut-être réussir à finir cette journée" » (document personnel, 2019*).

Les pauses ravitaillées par les Fluffers rythment le travail toutes les 1 h 30, offrant des moments de convivialité avec de l'eau fraîche et des snacks. Les toilettes portatives de chantier suivent le groupe, tractées par un camion, assurant ainsi un accès constant aux toilettes. La découverte d'un *hot spot,* soit un objet problématique, soit une zone délicate, apporte de l'excitation à la journée. C'est l'occasion de faire appel à un *scribe* pour cartographier la zone et à un *oscillator* notamment lorsque des outils sont nécessaires pour extraire la *MOOP*. Ces situations, comme la découverte de traces d'eaux usées ou de zones brûlées sur la *playa* (*burn scars*), rompent un peu la monotonie du travail. Il arrive aussi de tomber sur de véritables trésors, comme ce « gros cristal de hippie » à moitié enterré que j'ai trouvé un jour.

La journée se termine vers 17 h. Chacun vide la *MOOP* de son récipient plastique (*gallon* d'eau) un par un dans la benne destinée à recueillir et quantifier la *MOOP* présente sur la *playa* (Figure 6.19). Un dernier appel général est fait de manière à n'oublier personne sur la *playa,* puis les bus ramènent tous les membres du DPW au Trailer Park de Gerlach.

Figure 6.19. La *MOOP* est vidée dans la benne.
En fin de journée, chacun vide la *MOOP* de son récipient plastique (gallon d'eau troué) dans la benne destinée à recueillir et quantifier la *MOOP* présente sur la *playa*.
Photo : F. Muguet, 2016.

5. Festivités et cérémonies qui scandent le départ inévitable

Au cours de *Playa Restoration*, le travail lent et fastidieux du *mooping* s'inscrit dans une pratique collective bien orchestrée, égayée par une camaraderie constante et une créativité débordante pour inventer blagues et *pranks*[230]. Loup*, comme beaucoup, insiste sur l'ambiance incroyable de *Playa Resto*, malgré la fatigue accumulée : « Ce sont ces nuits tardives, surtout pendant la saison de Resto, où la magie étrange se produit. On ne sait pas ce que c'est avant de le voir. Quand cela arrive, on se dit : "C'est pour ça qu'on le fait." » (document personnel, 2019*). Dans la continuité de la culture des *pranks* et de la *comical aggression* (agression comique), héritée de la Cacophony Society (Chapitre 1) et qui imprègne toute la saison du DPW, les membres se taquinent sans cesse, particulièrement lors de festivités. Ces moments festifs, véritables soupapes collectives, renforcent paradoxalement le lien du groupe tout en annonçant le départ inévitable.

Lingerie Day

Parmi les moments festifs les plus significatifs de *Playa Restoration* figure le Lingerie Day (la journée des sous-vêtements). En effet, cette journée est devenue une journée incontournable : chacun est invité à s'habiller en lingerie, de la plus simple de type coton à la plus élaborée et sexy. Organisée autour du huitième jour de *Resto*, cette journée relance l'énergie collective après plusieurs semaines de fatigue accumulée, dans la continuité d'une

[230] Certaines *pranks* sont entrés dans la mémoire collective, comme celui raconté par Bob Tuse impliquant Coyote, le *city superintendent*, et Blackbeard :

> « Nous avons enterré Blackbeard jusqu'à la tête, de sorte que son visage seul émergeait du sol. Nous avons ensuite placé un cône sur sa tête. DA a appelé Tony à la radio en disant : "Tony, il y a quelque chose ici, un 'hot spot' vraiment mauvais, tu ferais mieux de venir voir." Tony arrive en pensant que c'est quelque chose de toxique. Quand ils retirent le cône, le visage de Blackbeard surgit du sol en criant "BAAAAH !!!". Tony a sauté en l'air, terrifié. C'était l'une des choses les plus drôles que j'ai jamais vues. » (entretien, 2018).

pratique déjà présente au sein de l'équipe Bikes [231]. Sans marquer la fin officielle car il reste en général deux à quatre jours de *mooping* à réaliser, le Lingerie Day signale que « le plus gros est fait ».

Érotiser son corps, s'exposer aux regards des autres et regarder les autres, tout en accomplissant le travail ordinaire, produit de l'énergie libidinale. Cette énergie reconduite sur le collectif et le reste du travail à accomplir permet de « tenir le coup » jusqu'à la fin de la saison. Pour certains, plus particulièrement les hommes, c'est aussi un espace d'exploration du genre et de travestissement possible à l'image de la Ladies Night (*supra*). Si le port de « petites tenues » peut à juste titre faire penser aux manières de se sublimer *burner*, le DPW conserve son esthétique propre, faite de récup', de résilles trouées, de lingerie sexy provocante, en contraste avec les paillettes, la lingerie élaborée, les chaussures plateformes, le tout généralement flambant neuf des *burners*.

Le Lingerie Day, c'est aussi l'occasion pour chacun de se dévoiler, au sens propre comme au figuré, et ainsi de se montrer vulnérable, dans un cadre collectif bienveillant et contenant. S'exposer aux yeux des autres, tester ses limites de pudeur et son propre rapport à son corps est ici possible. S'exposer, c'est aussi prendre le risque de recevoir en retour gratification ou humiliation. C'est en quelque sorte, laisser tomber sa « façade personnelle » au sens de Goffman, soit l'ensemble des éléments que l'individu mobilise pour affirmer une identité dans l'interaction : « le vêtement ; le sexe, l'âge et les caractéristiques raciales ; la taille et la physionomie ; l'attitude ; la façon de parler ; les mimiques ; les comportements gestuels ; et autres éléments semblables » (Goffman, 1973, *tome 1*, p. 30). Pour Goffman, toute interaction sociale repose sur une « mise en scène » de soi qui inclut une façade personnelle qui compose l'appareillage symbolique d'une personne. En jouant volontairement avec cette façade, en la bouleversant, les participants du Lingerie Day mettent en scène une autre version d'eux-mêmes, dans un cadre très inclusif et respectueux où le risque d'humiliation est quasi nul. En dehors de cette journée dédiée, les DPW, outre quelques personnes, ne portent que des vêtements de style punk et ne prennent pas individuellement l'initiative de se promener en lingerie. Ce dévoilement

[231] Betty, manager du Bike Crew (en 2016-2018) explique son initiative pionnière du Lingerie Day organisée au cours du *Build :*

> « Le Lingerie Day a commencé il y a quelques années quand j'ai remarqué que la productivité et l'ambiance générale de l'atelier commençaient vraiment à baisser environ une semaine avant l'événement. À ce moment-là de la saison, la plupart d'entre nous étions sur place depuis environ un mois, et la "crust" devenait réelle. Je me souviens avoir pensé : 'Réparer des vélos ensemble dans la poussière en écoutant du rock toute la journée, c'était sexy avant, comment rendre cela de nouveau amusant et sexy ?' »

C'est alors qu'elle a suggéré une journée de travail en lingerie, une proposition qui a été accueillie avec enthousiasme. Betty poursuit :

> « Je n'avais aucune idée à quel point tout le monde sauterait sur l'idée, ni que cela deviendrait une tradition profondément ancrée dans la culture de notre atelier. Ces dernières années, tout le monde qui rejoint le Bike Crew sait qu'il doit avoir une tenue spéciale pour l'occasion, et une séance photo avec John Curley est souvent prévue le même jour ».

Elle décrit également comment cette journée thématique attire même des volontaires d'autres équipes et la joie et le sentiment de fierté collective ressenties pendant ce jour spécial :

> « Nous avons également une augmentation comique du nombre de volontaires provenant d'autres équipes ce jour-là (et ils s'habillent avec nous aussi, que ce soit de façon élégante ou plus décontractée) […] Je connais peu de sensations plus intenses que de rouler ensemble comme la bande de freak bikes la plus sexy, la plus étrange et la plus folle pour aller déjeuner à la cantine pendant le Lingerie Day » (entretien, 2021).

de soi s'inscrit dans une dynamique caractéristique du DPW : l'articulation d'une vulnérabilité individuelle et d'une puissance collective.

Durant les éditions de 2016 et 2017, l'ambiance était très joviale. Le matin, les gens gardent leurs *onesies*, ces ensembles typiquement américains en forme d'animaux ou de personnages. À mesure que la journée se réchauffe, ils se déshabillent progressivement, dévoilant leurs tenues tout en continuant à effectuer les *line sweeps* habituelles. L'ambiance devient de plus en plus détendue et euphorique[232]. Pour Anne*, une participante de *Playa Resto* pour la première fois, le Lingerie Day a été une expérience libératrice : « Lingerie Day était super fun. Je portais un body en résille intégrale avec une culotte et ma petite sacoche, et nous avons *moopé* comme d'habitude ! » Elle ajoute que malgré son sentiment initial d'être provocante, elle s'est rendu compte qu'elle était plutôt conservatrice par rapport aux autres tenues sur la *playa*, ce qui a créé un contraste déconcertant pour elle. Anne* remarque à quel point les gens étaient beaucoup plus ouverts et communicatifs ce jour-là, que d'habitude : « J'ai l'impression que les gens se retenaient de dire [d'habitude] à quel point ils aiment les autres. Alors, quand quelqu'un me disait : "Oh, tu es superbe", je me sentais tellement spéciale » (entretien, 2016*).

Cette retenue initiale s'inscrit dans l'expression d'un *ethos* collectif valorisant une posture « dure » (*badass)*, distante, sans embrassades (*hugs)* ni trop de compliments. Mais à mesure que la saison touche à sa fin, et tout particulièrement grâce à l'intimité partagée lors de *Resto*, cet *ethos* semble se relâcher, permettant à chacun d'afficher une forme de sensibilité et de vulnérabilité.

Ce jour est si attractif que des membres d'autres équipes, une quinzaine, qui ne participent pas habituellement aux *line sweeps*, comme les membres d*'*Auto-Shop, de l*'*Office Staff*,* et même du Council of Darkness, se joignent à la journée, eux aussi vêtus de lingerie. Il est difficile de savoir si ces membres venaient réellement pour partager l'expérience collective et se ressourcer eux aussi en énergie positive et libidinale, ou s'ils étaient davantage motivés par un pur voyeurisme. Sans doute un peu des deux, selon les cas. Mais c'est précisément cette ambivalence, entre exposition de soi, voyeurisme et *empowerment* (empuissancement) collectif, qui donne au Lingerie Day toute son efficacité.

[232] Les tenues de certains sont parfois hilarantes, par exemple, je me souviens d'un membre de l'équipe de Bikes habituellement habillé en short et T-shirt qui portait ce jour-là, une sorte de combinaison, ouverte juste au niveau des fesses. C'était impossible de ne pas rigoler en le voyant passer.

Figure 6.20. Lingerie Day, 2016.
Photo : Summer Burkes, 2016.
Source : « MOOP Map 2016: Day 9 - Sexy Mooperfluffers », Burkes, 6 octobre 2016, Burning Man Journal. https://journal.burningman.org/2016/10/black-rock-city/building-brc/moop-map-2016-day-9-sexy-mooperfluffers/

Patch Ceremony et *True Naming*

La cérémonie de remise des patchs avec le symbole de *Playa Restoration* (Figure 6.21) à ceux qui y participent pour la première fois est un moment très attendu. Organisée vers la fin de la saison, la cérémonie se déroule généralement le lendemain du Lingerie Day, l'avant-veille du Talent Show, et quatre jours avant la toute fin actée par le Last T-Stake. À ce stade, les activités de ratissage de la *playa* sont presque achevées. Les 150 personnes effectuant les *line sweeps* ont quasiment terminé leur travail, et les Special Forces ont « tué » (*kill*) 600 cônes, c'est-à-dire qu'ils se sont occupés de 600 zones difficiles demandant une intervention avec des outils spécifiques.

La culture du port des patchs est très forte au sein de la communauté DPW : patchs officiels DPW d'ancienneté ou du premier *Resto* effectué, patchs spécifiques à chaque département, et patchs divers, parfois en hommage à des membres disparus. Ils constituent un moyen de reconnaissance symbolique intra-communautaire. La remise du patch de *Playa Restoration*, en particulier, représente une forme d'intégration pour les nouveaux venus qui ont tenu jusqu'au bout, tout en rendant hommage aux DPW vétérans. Le dispositif cérémoniel suit un protocole précis et se déroule le matin avant de commencer le travail effectif[233].

En 2016, DA a demandé que deux lignes soient formées : une pour les membres de première année, une autre pour les vétérans. Un membre vétéran a tenu tout le temps de la cérémonie, un seau dans sa main gauche, tandis que DA piochait dans ce seau un patch à l'aide de la pince de son *moop stick* pour ensuite « adouber » chaque membre selon un protocole précis. Il disait : « *On behalf of playa* », en posant le patch sur l'épaule droite, puis « *Restoration* » en le posant sur l'épaule gauche, suivi d'un « *Thank you for your service* » au centre de la

[233] J'ai participé à la cérémonie en 2016 en recevant moi-même un patch et en 2017 en observant la scène. J'en garde le souvenir d'un moment solennel, amusant et décalé à la fois.

poitrine, moment où le membre « adoubé » prenait son patch. Une autre personne également vétérane et *line boss* s'ensuivait avec une poignée de main, et un second remerciement. Ensuite, un autre membre vétéran distribuait des T-shirts aux couleurs et symboles de *Playa Restoration* à ceux qui avaient reçu leur patch. À la fin, tous se rassemblaient autour de DA et un dernier *hands in* « *oooohh Resto* » retentissait pour clore la cérémonie.

En 2017, le dispositif a été reproduit presque à l'identique. Le matériel était tenu cette fois par d'autres vétérans. À la fin de chaque « adoubement », un échange de cris venait conclure chaque remise : celui qui venait de recevoir son patch criait « *Leave No Trace* ! », et DA, se retournant, levait son *moop stick* vers les vétérans qui criaient en miroir : « *Leave No Trace* ! », créant une ambiance interactive, dynamique et légère.

Les inspirations empruntées à la culture militaire et chevaleresque sont notables : alignement des membres, remise individuelle des patchs, reconnaissance collective à chaque passage, adoubement par le « chef », ici le manager, accompagné de vétérans. Cependant, fidèle à l'*ethos* punk et décalé du DPW, le comique de la situation ressort avec force. Le contraste entre le solennel quasi militaire du déroulé et l'« adoubement » réalisé à l'aide d'un *moop stick*, au son d'une formule rituelle chevaleresque détournée, rend la situation absurde. L'autodérision s'inscrit dans l'utilisation du matériel lui-même et dans le ton des propos prononcés. Le comique de la situation n'enlève en rien pourtant l'efficacité symbolique du dispositif. Il permet d'instituer les nouveaux membres dans un nouveau statut ; de leur donner une appartenance symbolique à la communauté de *Resto* et par extension au DPW.

Figure 6.21. Remise des patchs.
À gauche : Capture d'écran de la vidéo de la remise des patchs de *Resto*, 2016. Source : Facebook de Raphaël (avec son accord). Vidéo : Sylkia, 2016. https://www.facebook.com/sylkia/videos/10155532036491675.
À droite : Patch « Playa Restoration » remis en 2016. Photo : F. Muguet, 2016.

Au cours de cette même journée, un moment tout à fait singulier a lieu lors de l'appel *Will Call* habituel du début d'après-midi : le True Naming. Les noms civils de chacun sont alors révélés à voix haute, souvent pour la première fois de la saison. Les membres, réunis en cercle, répondent un par un, en se voyant les uns les autres dans un étrange mélange de gêne et d'amusement. Ce dévoilement personnel induit une forme de vulnérabilité, de la même manière qu'au Lingerie Day, là encore par la perte de sa « façade personnelle » habituelle, pour reprendre le concept de Goffman (*supra*), son *playa name*. D'un point de vue analytique, il est

intéressant que cet appel très spécial survienne juste après la cérémonie gratifiante des patchs et instituante des nouveaux membres. On passe de la reconnaissance et de l'intégration au groupe à la « mise à nu » de soi. Pourtant, aucune moquerie ne surgit, aucune malveillance n'émerge. À l'image du Lingerie Day, cette exposition de soi, ici non choisie mais imposée par la personne en charge de l'appel, est contenue par la bienveillance du collectif.

Ce dévoilement de soi caractérise les dispositifs qui scandent cette dernière phase de *Resto*. Ils permettent de montrer des aspects de soi que l'on ne dévoile pas forcément au cours de la saison du DPW, davantage associés au *default world* : son corps érotisé lors du Lingerie Day, son identité civile avec le True Naming, ses talents artistiques au Talent Show ou encore des révélations plus personnelles lors du Golden/Last T-Stake (infra). Ces dispositifs participent d'une même logique où la vulnérabilité individuelle est cadrée et contenue par la puissance du collectif, lequel agit comme une instance d'« empuissancement » (*empowerment*) et de reconnaissance.

Talent Show suivi du Shit-Show Sunday

Dans la continuité du Lingerie Day et de la remise des patchs articulée au True Naming, le Talent Show vient prolonger la dynamique de dévoilement de soi dans un cadre bienveillant perçu comme familial. Il offre une autre possibilité inédite de s'exprimer, celle de la performance scénique. Chacun est invité à présenter un talent, ou parfois un non-talent, souvent en lien avec une passion ou une compétence qu'il a dans le monde extérieur *(default world)*. Cette activité prépare, consciemment ou non, à renouer avec le *default world* et avec la personne que l'on peut y être.

Le Talent Show a lieu deux jours après la remise des patchs. Il se déroule au Saloon de Gerlach. Certains membres du DPW, déjà rentrés chez eux après le *Strike,* dans la Bay Area ou à Reno, reviennent spécialement pour cette occasion. C'est un moment ambivalent : à la fois un moment de retrouvailles et également un signe que le départ final est imminent pour tout le monde. Aucun habitant local de Gerlach n'y est généralement convié, c'est un événement réservé au DPW.

DA a créé le Talent Show en 2006, l'année où il est devenu le manager de *Playa Restoration.* Il insiste sur son envie de faire croître la culture du DPW au-delà des seules exigences de travail logistique :

> « Je suis un *burner*, tu vois ? Donc ce n'est pas comme si on m'avait embauché uniquement pour qu'on passe l'inspection. Je ressens une vraie responsabilité : celle de nourrir cette culture et de la faire croître. Je veux que ça survive après moi. C'est devenu mon héritage » (entretien, 2021).

Pour lui, cette soirée est l'occasion de montrer que les membres du DPW ne se résument pas au rôle strictement logistique qu'ils endossent sur la *playa* :

> « Je voulais un spectacle qui montre qu'on n'est pas juste ça. […] En général, tu fais une chose : tu frappes avec un marteau, tu es habillé en noir. Les gens pensent que tu n'es que ça. Mais on est bien plus... Il suffit de donner aux gens une occasion… Je ne savais pas qu'elle savait chanter ! Je ne savais pas qu'il savait danser ! » (entretien, 2021).

Chacun est donc invité à partager un talent souvent accompagné, comme à l'accoutumée, d'une bonne dose d'humour et d'autodérision. Le Talent Show révèle ainsi des facettes inattendues des membres du DPW : musiciens, comédiens, danseurs, conteurs... Les performances observées en 2016 allaient du burlesque à l'artistique en passant par des nullités assumées : des *lap dances* réalisées par deux hommes, une chanson écrite pour l'occasion (*Moop Song*), une reconstitution comique intitulée *The Drunk History of BM*, une histoire personnelle (*The story of when I shitted in my pants*), et une saynète absurde mettant en scène deux ours en peluche copulant, une réalisation vidéo parodique de l'organisation de *Resto* faite des années plus tôt : « The Great MOOP March »[234]. Les performances s'enchaînent. Certaines sont très élaborées, d'autres moins élaborées, mais toutes sont accueillies avec cette bienveillance spécifique à l'ambiance de fin de saison. Je me souviens d'une personne qui est montée sur scène en annonçant : « Je ne sais pas chanter mais j'ai toujours rêvé de le faire. » Elle a ensuite chanté horriblement faux. Pourtant, personne ne l'a huée ni arrêtée dans son élan. Quelques sourires se sont esquissés néanmoins, mais un silence a surtout accompagné sa performance. En se dévoilant même dans son non-talent évident, elle participait quand même pleinement à cette dynamique collective.

DA précise son choix de placer le Talent Show à la toute fin de *Resto* : « Je voulais que le Talent Show ait lieu vers la fin, parce que c'était en quelque sorte une forme de final. Comme notre fête de fin d'année. Même si la saison se termine techniquement le mardi, on le fait le samedi soir ! » (entretien, 2021). Il raconte aussi comment cette soirée s'est progressivement prolongée d'une « after » premièrement informelle puis officialisée ensuite : « C'est devenu le 'Talent Show-goes-into-Shit-Show Sunday'. Le bar ne ferme jamais cette nuit-là, et tout le monde est là en mode "Oh mon dieu !" Mais il faut que ça sorte. Ensuite, on se dit juste : "OK, il me reste deux jours de boulot, et puis je retourne là-bas, dans le monde." » (entretien, 2021).

En effet, après les performances individuelles du Talent Show, s'ouvre une nuit de fête et de beuverie qui s'étend jusqu'au dimanche dans la journée. Cette nuit blanche, où le Saloon reste ouvert sans interruption en *open bar*, est comme une ultime soupape festive avant le morcellement du groupe. L'ivresse devient alors un moyen de dissoudre momentanément les angoisses liées à l'« après-*Resto* », à l'obligation de renouer avec la société, à la perspective de reprendre une place dans le monde extérieur, dans le *default world*. Certains cherchent à noyer leur mal-être dans l'alcool au saloon de Black Rock, pour éviter d'affronter la réalité. Ce phénomène peut être expliqué par ce que David Le Breton appelle « blancheur », au sens de *blank* en anglais, une volonté de disparaître de soi :

> « J'appellerai blancheur cet état d'absence à soi plus ou moins prononcé, le fait de prendre congé de soi sous une forme ou sous une autre à cause de la difficulté ou de la pénibilité d'être soi. […] La blancheur répond au sentiment de saturation, de trop-plein éprouvé par l'individu. Recherche d'une relation amortie aux autres, elle est une résistance aux impératifs de se construire une identité dans le contexte de l'individualisme démocratique de nos sociétés » (Le Breton, 2015, loc. 12).

Les managers du Saloon font preuve d'une grande bienveillance envers les plus fragiles dans cette phase d'incertitude :

[234] Vidéo « The Great MOOP March »: https://www.youtube.com/watch?v=9SC5XpjCFF0.

« On est au bord de retourner dans des endroits où l'on n'a pas de travail, pas d'endroit où vivre, on est sans abri, sans emploi, et, disons-le, pas vraiment riches. Beaucoup s'effondrent à ce moment-là. Je le vois souvent. Parfois, ils sont simplement ivres et je les ramène chez eux. D'autres fois, ils ont besoin de parler, de trouver quelqu'un à qui se confier. Avec Roachie, on se relaie pour ça. Chaque année, c'est différent, et il y a beaucoup de choses interpersonnelles avec lesquelles on doit aider les gens. Parfois, c'est vraiment agaçant. D'autres fois, c'est vraiment gratifiant » (Sailor & Roachie, entretien, 2017).

À ce stade, il ne reste qu'un, deux ou trois jours de *mooping* selon les saisons, puis la cérémonie du Golden T-Stake et enfin l'inspection du BLM. Le Talent Show constitue un ultime dispositif collectif, où chacun peut à la fois se montrer en toute vulnérabilité sur scène, puis « disparaître » dans l'ivresse du Shit-Show Sunday. Cette « blancheur » décrite par Le Breton, recherchée dans l'alcool et la fête, devient alors, pour certains, une manière d'éviter de penser au départ, l'*Exit Strategy* à venir, à la séparation imminente d'avec le collectif et au retour au monde extérieur.

Le Golden/Last T-Stake

Le Golden T-Stake, parfois appelé Last T-Stake, vient clore définitivement le cycle de *Resto*. C'est le tout dernier piquet encore planté dans la *playa*, à l'angle (5:30 & Esplanade), devant l'endroit où était placé le QG tenu par Burning Man dédié *à Playa Restoration*. C'est le dispositif miroir du Golden Spike, le tout premier piquet planté au début de la saison, qui marque le centre de la ville (Chapitre 2). N'étant ni le même piquet, ni à la même localisation, les deux dispositifs se répondent néanmoins : l'un acte « l'apparition » de la ville, l'autre sa « disparition ».

Le dispositif se déroule en cercle formé autour du *T-Stake*. Chaque personne volontaire déterre symboliquement de quelques centimètres le piquet à l'aide d'un levier métallique, jusqu'à ce qu'il soit complètement extrait. Une fois sorti, il est transmis de main en main, à ceux qui souhaitent parler au centre du cercle, tel un bâton de parole. Contrairement au Golden Spike, où les membres sont répartis par équipes et où seul le manager s'avance généralement pour marteler le piquet, chacun peut ici s'avancer et s'exprimer s'il le souhaite. Ce dispositif, dans la continuité de l'organisation du travail de *Resto*, aplatit les logiques hiérarchiques instituées tout au long de la saison.

Ce moment donne lieu à des propos souvent chargés d'émotion, accompagnés de pleurs. Certains remercient le groupe, exprimant leur gratitude pour l'expérience partagée. Un manager dit ainsi avec émotion : « Merci, c'est ce que j'ai de plus précieux ». D'autres partagent leur vulnérabilité, évoquant une blessure personnelle ou une épreuve passée, comme ce témoignage : « Il y a deux ans, j'ai perdu mon ami… et maintenant je suis là avec vous ». Un autre revient également sur un épisode difficile vécu au sein du groupe : « Après ce que j'ai fait il y a deux ans… ». Enfin, certains expriment l'intensité de l'émotion ressentie. Une participante, pour qui c'était le premier *Resto*, se confie : « Tellement d'amour… Qui l'aurait cru ? ». Une autre dit encore : « Je vous aime tous, bordel ».

En contraste avec l'attitude *badass* et enthousiaste d'une ville à construire *pour* et *envers* les *burners,* qui caractérise le Golden Spike, cette cérémonie d'adieu rappelle davantage un

cercle de parole hippie digne d'un Rainbow Gathering[235]. En ce sens, cette cérémonie permet l'émergence d'un espace de parole libre et de libération émotionnelle, soutenu par le cercle et le groupe. Coyote se livre sur cette dimension « douce » et aimante, souvent invisible pour ceux qui ne font pas partie du DPW *:*

> « C'est une réputation qu'on aura toujours [d'être dur]. C'est une sorte de stigmate. Mais quand on regarde les choses telles qu'elles sont vraiment, c'est un groupe très aimant. Tu étais au Golden T-Stake hier [en s'adressant à moi]. Tu as ressenti la quantité d'amour qu'il y avait dans ce cercle. C'est une force très puissante… Je ne trouve pas le mot… Mais elle [l'ambiance DPW] n'est clairement plus aussi « dure » qu'avant » (entretien, 2016).

Le Golden T-Stake marque l'adieu à la *playa*, mais surtout, l'adieu au collectif. C'est un moment d'ambivalence émotionnelle forte, entre le soulagement de pouvoir enfin relâcher le rythme, quitter la poussière, et la profonde tristesse de se séparer d'une communauté protectrice, vécue comme familiale. Ce dernier dispositif de clôture ne se résume pas à la fin logistique d'un travail effectué ensemble, il acte avec gratitude la fin d'une expérience communautaire d'une intensité rare.

Figure 6.22. Un membre du DPW retire le dernier piquet de la *playa* lors de la cérémonie du Golden T-Stake.
Photo : F. Muguet, 2017. Image floutée.

6. Le départ : *Exit Strategy*

Le terme « Exit Strategy » est une expression vernaculaire employée par les membres du DPW pour désigner deux moments dédiés aux départs, rappelés lors des *morning meetings*

[235] Les Rainbow Gatherings sont aux antipodes de Burning Man et de DPW. Ce sont des rassemblements hippies de plusieurs semaines, organisés en pleine nature, sans électricité, au son des guitares et d'instruments acoustiques. Les repas, les chants et la vie collective s'organisent autour d'un feu sacré. Apparus dans les années 1970, ces rassemblements se déroulent aujourd'hui partout dans le monde, à différents moments de l'année (cf. Ratia, 2023).

par l'expression : « *Pack your shit up!* » (« Rassemble ton merdier et pars ») et rappelés également par un nounours portant ironiquement un T-shirt « Exit Strategy » (Figure 6.23).

Le premier départ se situe durant la pause de quelques jours après le retrait de la clôture (De-Fence) et avant le début de *Playa Restoration*. Certains vont faire la fête à Reno durant un « week-end de rock star » avant de revenir pour *Resto* (*infra*), mais les deux tiers partent définitivement. Le collectif passe alors d'environ 500 personnes à 150 à 170 (en 2016-2017). Le second départ survient à la fin de la *Playa Restoration*, après le Golden T-Stake et l'inspection du BLM. Il correspond à un départ inévitable et final pour tout le monde. C'est vraiment la fin. Pour beaucoup, la réalisation du départ imminent se fait à reculons car la « bulle » qu'est l'espace-temps de *Resto* est un refuge agréable.

Ainsi, tout au long de cette phase, DA rappelle régulièrement l'importance de planifier concrètement son départ : « Plan for your exit strategy, do not leave anything behind or plan ahead » (« Prévoyez votre départ, votre "stratégie de sortie", ne laissez rien derrière vous et anticipez-la ») (notes de terrain, 2016).

Il insiste sur cette fin inéluctable :

> « Même s'il y a parfois des occasions de rester un peu plus longtemps, il est essentiel de garder son équilibre. Certains atteignent leurs limites psychologiques, comme suspendus entre deux mondes. Il y a tellement à assimiler que certains en pleurent quand tout se termine » (entretien, 2021).

Il partage une anecdote historique qui illustre bien la réalisation difficile du départ à venir :

> « Flynn, le co-leader du DPW à l'époque […] rassemble alors l'équipe : "Bon, si vous avez un portefeuille, sortez-le. […] Maintenant, sortez votre carte d'identité […] et lisez l'adresse." Les visages sont perplexes… Puis Flynn lance : "Après aujourd'hui, je veux que vous alliez là-bas ! ! !" Les rires éclatent. […] Certains s'accrochent à l'idée de rester, presque en criant qu'ils ne veulent pas partir, mais comme Flynn le rappelle : "Vous ne pouvez pas rester. Vous devez partir. Vous devez faire face à la vie" » (entretien, 2021).

Face à la précarité et à la vulnérabilité de certains membres DPW au moment du départ, certains critiquent le manque d'accompagnement effectif, financier et humain de Burning Man Org :

> « Tout ce qu'ils vous donnent, c'est un numéro de téléphone 800 et un nounours nommé avec affection "Exit Strategy Bear". On pourrait tout aussi bien l'appeler "Vous n'êtes plus notre problème Bear" ou "Barrez-vous d'ici et essayez de ne pas vous suicider Bear" » (Loup, document personnel, 2019*).

Figure 6.23. « Exit Strategy Bear », disposé au Saloon à Gerlach.
Photo : Loup*, 2018.

Le retour au monde « extérieur » peut être brutal, car lorsque l'expérience DPW et son rythme de vie extrêmement régulé prennent fin, cela laisse un vide immense. Un sentiment d'être dépassé et incapable peut survenir face à la multitude de choix à effectuer au quotidien et à la nécessité de se prendre en main dans le monde. TPR, membre vétéran du DPW, explique:

> « Ici, tu n'as absolument aucun choix à faire », décrivant la vie du DPW, réglée par des routines simples et un environnement où les décisions personnelles sont minimisées. « Tu sais ce que tu fais quand tu te réveilles : tu vas à la réunion [*Morning Meeting*]. Tu vas manger ton petit-déjeuner. On va te dire quoi faire » (entretien, 2017).

Mais cette simplicité disparaît brutalement lorsque les membres quittent le DPW et retournent à la « vraie vie ». La banalité des choix quotidiens peut devenir très pesante, comme le dit TPR : « Ensuite, tu rentres chez toi… et tu vas à l'épicerie. Combien de types de laitue y a-t-il ? Quel genre de restaurant vais-je choisir ? » (entretien, 2017).

Conclusion

La phase de déconstruction (*Strike*) puis de ramassage des micro-déchets (*Playa Restoration/Resto*) marque l'ultime étape du cycle annuel du DPW. À l'image du *Build*, elle articule une activité logistique éprouvante et des dispositifs ritualisés qui facilitent la cohésion du groupe jusqu'à la fin. Le *Build* est dominé par une énergie brute (*badass*), faite de force, de

stress, de rapidité et d'unité qui produit une dynamique d'empuissancement collectif, au sens d'*empowerment*. Le *Strike* et *Resto* ouvrent, quant à eux, un espace où les vulnérabilités individuelles peuvent s'exprimer, rendues possibles et valorisées par la force et la contenance de l'identité collective, désormais inébranlable.

Le Collexodus, qui ouvre le *Strike*, exemplifie d'abord l'asymétrie du rapport social entre *burners* et DPW. Le DPW dépend des donations laissées par les *burners* (alcool, nourriture) pour tenir jusqu'au bout de la saison. Cette situation met en évidence une dépendance structurelle : les *burners* quittent la ville, le DPW reste pour la nettoyer. La Kickball Party vient ensuite renverser le sentiment associé à cette position subalterne.

La Kickball Party, comme le 4:20 Spire en fin de *Build*, encadre rituellement un moment charnière, par une fête à l'énergie explosive. Cette fois, elle est axée sur la réappropriation exclusive et jouissive de l'espace, précisément sur le terrain même des autorités fédérales parties le jour même, d'où son aspect transgressif.

Ensuite, le Last Supper ouvre une autre énergie et une autre temporalité, de gratitude et de ralentissement. Ce dernier repas sur la *playa* permet de partir « en beauté », de se montrer apprêté, à l'image historique des *cocktail parties* de la Cacophony Society. Ensuite, les vagues de départ s'échelonnent : certains quittent la *playa* après le Last Supper, d'autres attendent la désinstallation de la clôture (De-Fence), et un tiers seulement des membres reste pour *Playa Restoration*.

Durant cette dernière phase de ramassage des micro-déchets sur la *playa* (*Playa Restoration)*, les membres restent moins par volonté militante écologique que par désir de prolonger l'expérience communautaire. Le collectif se resserre et l'entre-soi s'intensifie. Les membres du DPW ne sont pas dupes de l'empreinte carbone de Burning Man. Ils sont plus à même que les *burners* d'en percevoir la réalité concrète : les camions, les générateurs, le fuel, les transports, la gestion et le tri des déchets, les abandons laissés sur les bords des routes. Ils mesurent ainsi l'écart entre l'idéel et le pragmatique du principe *Leave No Trace*. Celui-ci structure la communication officielle de Burning Man et les discours publics, mais le quotidien du DPW se confronte plutôt à un *Leave No Trash* concret, exigeant et laborieux.

La période de *Playa Restoration* est ponctuée de dispositifs collectifs qui rejouent, à des degrés différents, une articulation de gratitude, reconnaissance collective et exposition de soi : Lingerie Day, Patch Ceremony, Talent Show et Golden/Last T-Stake. À travers ces dispositifs, la monstration de soi prend une place centrale à travers l'embellissement ou l'érotisation de soi et parfois l'exploration de genre par le travestissement (Ladies Night, Lingerie Day, Last Supper).

Le Golden/Last T-Stake, miroir du Golden Spike qui ouvrait la saison, referme le cycle en célébrant une communauté fédérée par la résilience et l'intimité propres à cette dernière phase. Si ces dispositifs préparent symboliquement le groupe à sa séparation, ils n'empêchent pas certains membres de plonger dans un vide émotionnel caractéristique de l'après-saison. Pour certains, cette séparation ne constitue pas seulement la fin d'une saison de travail, mais une rupture brutale avec un environnement relationnel et affectif extrêmement contenant. Ainsi, dans un collectif déjà précaire, souvent en marge de la société et psychologiquement fragile, cette rupture se traduit parfois par des suicides.

CONCLUSION

Dans cette thèse, j'ai tenté de suivre cette ligne directrice : « L'ethnologie s'efforce de mettre à jour les logiques qui sous-tendent les comportements […] » (Ghasarian, 2001, p. 7). De la même manière que Christian Ghasarian s'est « efforcé de déterminer les systèmes de valeurs et de logiques qui animent les électriciens travaillant pour la société Mitac » (*ibid.*), j'ai cherché à comprendre les systèmes de valeurs et de logiques qui animent les membres du DPW. Ce faisant, il est apparu que l'identité collective et le sentiment d'appartenance communautaire du DPW étaient particulièrement forts et dépassaient de loin le simple attachement à une entreprise ou à un groupe de collègues professionnels. J'ai donc montré comment cette identité collective se construit tout au long de la saison, de la construction de la ville de Black Rock City à sa déconstruction, à travers une articulation très rythmée entre travail et dispositifs ritualisés à caractère festif. Ce processus est marqué par des tensions inhérentes au caractère éphémère de Burning Man et aux dynamiques de travail des membres du DPW : construire pour déconstruire, se retrouver pour se quitter, et surtout construire et déconstruire pour les autres.

À chaque période de la saison – relevé topographique (*Survey*), construction (*Build*), déconstruction (*Strike*) et ramassage des micro-déchets (*Playa Restoration*) – se joue à la fois un rapport à l'espace et des dynamiques relationnelles spécifiques. Chaque période est encadrée par des dispositifs plus ou moins ritualisés qui marquent un changement à venir. La saison de travail du DPW repose ainsi sur une temporalité codifiée et récurrente, qui repose sur une logique rituelle au sein du groupe et détermine ses relations symboliques aux « autres ». La saison est par ailleurs rythmée par des moments de reconnaissance et de gratitude communautaires publiques, tels que la cérémonie des patchs d'ancienneté au cours de la DPW Parade pendant la semaine de Burning Man, et la remise des patchs de *Playa Restoration* en fin de saison.

La dynamique du groupe est, quant à elle, marquée par un effet d'élargissement puis de rétrécissement. Au départ, seuls les plus anciens, souvent managers, sont présents ; viennent ensuite s'ajouter progressivement les autres membres, jusqu'à la réduction progressive du groupe pour *Playa Restoration*. Cette dynamique instaure la prééminence d'une mémoire collective partagée par les anciens membres sur l'accueil des nouveaux venus, lesquels s'intègrent à une saison déjà en cours.

C'est pourquoi la saison est marquée par trois dispositifs ritualisés d'ouverture, selon l'arrivée des différentes vagues de membres DPW : le Golden Spike, le Fence Day et la Meeting Party. Chaque dispositif instaure à sa manière une entrée dans un « temps autre », distinct du monde ordinaire. Le Golden Spike repose sur un regroupement initial autour du premier marquage territorial, le Fence Day sur un effort collectif partagé, et la Meeting Party, réservée aux nouveaux membres, propose une acculturation progressive où le style métacommunicatif du DPW est mis en avant. Ensemble, ils constituent un cadre rituel d'ouverture à une expérience spécifique.

L'Early Man, organisé une semaine avant le début de Burning Man, ouvre la ville, jusqu'alors principalement occupée par le DPW, à plusieurs milliers de *burners* autorisés. Cette célébration offre au DPW, à travers l'exposition de ses projets artistiques, l'occasion d'affirmer l'identité propre de chaque département, ainsi que parfois leurs rivalités. C'est une fête

relativement transgressive par rapport à la solennité de la soirée dédiée au brûlage du Man (Man Burn), et elle agit comme une mise en abyme rituelle de celui-ci.

Enfin, le 4:20 Spire et la Kickball Party interviennent, pour le premier, peu avant le début de Burning Man, au moment où le DPW s'apprête à partager la *playa* avec les *burners* ; et pour le second, au cours du *Strike*, lorsque *burners* et forces de l'ordre sont partis, et que le collectif retrouve l'exclusivité du site et son autonomie. Ces dispositifs rituels exemplifient l'articulation entre dimensions structurelles et relationnelles du fonctionnement rituel. Ensemble, ils encadrent rituellement l'arrivée et le départ des *burners* et structurent symboliquement le rapport au temps et à l'espace du DPW. Par leur caractère explosif, par l'expression d'une violence plus ou moins maîtrisée et d'une prise de risque collective volontaire, d'où résulte un sentiment de contrôle de soi, ils réaffirment leur puissance collective et l'appropriation « existentielle » (Ripoll et Veschambre, 2005, p. 5) de l'espace.

Au cours de la semaine de Burning Man, les deux dispositifs majeurs rencontrés par le DPW sont le Thunderdome et la DPW Parade. Ils consistent en une expression ritualisée agonistique et performative. Le premier met en scène un combat en duel où se rejoue, en filigrane, l'affirmation identitaire et la reconnaissance mutuelle d'un membre par son groupe à travers une démonstration de force et de courage. Le second, la DPW Parade, permet au groupe de se donner à voir en tant que tel et de réaffirmer sa domination symbolique sur la ville qu'il a construite.

Les rituels qui cadrent la fermeture du cycle, selon les vagues de départ des membres, que ce soit le Last Supper au cours du *Strike* ou à la fin de *Playa Restoration*, le Talent Show et le Last T-Stake, permettent l'expression de vulnérabilités individuelles dans le contexte d'une contenance collective et d'une forte identité déjà consolidée. Le ton est celui d'une énergie plus douce, faite de gratitude et de reconnaissance, car la démonstration d'appartenance au groupe est déjà acquise. Ce cycle rituel éphémère de construction-déconstruction est structurant et instaure, paradoxalement, la pérennité de la communauté DPW et des liens relationnels entre ses membres.

En contrepoint, le comportement rituel des *burners* est présenté dans la thèse à travers quatre dispositifs représentatifs, mais non exhaustifs, de leurs pratiques. Les deux premiers (rituel d'entrée et Temple) constituent des invariants de l'expérience *burner*, tandis que les deux suivants (Emotional Freedom Technique et Visionary Art) relèvent d'expressions possibles de comportements rituels. Le rituel d'entrée marque le passage d'un monde à un autre, notamment par un geste enfantin (*dust angel*) et, à certains égards, transgressif, consistant à se rouler dans la poussière (*dust*). Le Temple permet de se défaire de relations dont le deuil n'est pas encore accompli, de manière cathartique. L'Emotional Freedom Technique (*tapping*) offre la possibilité de se projeter dans un moi qui serait désentravé des injonctions sociales et des relations d'attachement précoces. Enfin, le Visionary Art permet, à travers la réception d'une œuvre, la réminiscence d'une expérience phénoménale vécue sous enthéogènes, qui reflète une version extraordinaire ou exploratoire de la conscience de soi. Tous ces dispositifs reposent sur une expérience éminemment individuelle, rendue possible par la présence d'un cadre collectif.

Pour les *burners*, l'expérience de Burning Man s'organise elle aussi autour de dispositifs rituels d'ouverture et de fermeture, marquant la transition du statut de *virgin* (novice) à celui de *burner*. L'ouverture commence avec l'arrivée sur le site, précédée d'une longue attente dans

les voitures, d'un contrôle et d'un rituel d'entrée. La fermeture, quant à elle, s'achève avec le brûlage final du Temple, suivi du départ définitif, une fois encore marqué par une longue attente dans les embouteillages lors de la sortie (*Exodus*), pour rejoindre le monde par défaut (*default world*). La semaine de Burning Man incarne, quant à elle, une période liminaire par excellence, un temps d'*hubris* dont l'apogée festive est marquée par le brûlage du Man.

La comparaison entre ces deux expériences distinctes (*burners vs* DPW) de Burning Man peut être schématisée de la manière suivante :

burners	DPW
Ouverture (séparation) : Longue attente, contrôle strict, puis rituel d'entrée marquant la séparation entre le *default world* et Burning Man.	Ouverture (séparation) : Le Golden Spike, le Fence Day et la Meeting Party : marquage territorial, délimitation de la ville, transmission de l'ethos du groupe.
Entre-deux (marge) : L'*hubris* de la semaine de Burning Man culmine avec l'effervescence du brûlage du Man.	Entre-deux (marge) : Deux pics d'intensité rituelle viennent rythmer cet entre-deux : le 4:20 Spire, peu avant le début de Burning Man, au moment où le DPW s'apprête à partager la *playa* avec les *burners* ; et la Kickball Party, au cours du *Strike*, lorsque les *burners* et les forces de l'ordre sont partis.
Fermeture (agrégation) : Brûlage du Temple puis longue attente dans l'*Exodus*, retour progressif dans le *default world.*	Fermeture (agrégation) : Le Last Supper durant le Strike ou le Last T-Stake à la fin de *Playa Restoration* : gratitude puis dissolution du groupe.

Parmi les pistes de recherche qu'ouvre cette ethnographie et qui représentent pour moi de possibles futurs champs d'investigation, figure une étude sociologique de la précarité socio-économique des membres du DPW. Le contraste est en effet saisissant entre le sentiment d'appartenance et d'accomplissement social et professionnel qui règne au cours de la saison DPW, et l'isolement social, les fragilités psychologiques, ainsi que les difficultés financières et matérielles auxquelles bon nombre de ses membres sont confrontés dans le monde ordinaire.

La précarité et l'isolement social sont, pour certains, aussi tangibles que l'intensité communautaire positive de l'expérience vécue au sein du DPW. La saison de travail constitue parfois une échappatoire salvatrice, bien que provisoire, dans des parcours de vie déjà fragilisés. Comme l'explique Ethan* : « À ce moment-là, tout s'est un peu effondré dans ma vie. Comme beaucoup de gens, je suis venu faire le DPW quand j'étais un peu au bout du rouleau. [rires] » (entretien, 2016*). Au moment du départ, le retour à une réalité marquée par l'isolement social renforce un sentiment d'abandon et de détresse. Pour certains membres, le DPW peut ainsi constituer la seule communauté de référence et d'identification[236]. Je me souviens ainsi d'un

[236] Le témoignage de Lava* exemplifie ce phénomène :

fait qui exemplifie cet isolement social : lors d'un *morning meeting* en 2016, Logan a annoncé la mort de Hank*, un membre décédé sans famille connue, et s'interrogeait sur le lieu où disperser ses cendres.

Le profil social du DPW peut s'expliquer en partie par cette disponibilité temporelle : les personnes qui y participent sont celles qui peuvent suspendre leur vie quotidienne, leur travail et leur vie de famille pendant douze semaines, ce que peu d'Américains peuvent se permettre. Comme le souligne Coyote, le DPW attire un certain type de public, souvent composé de personnes nomades qui n'ont pas vocation à « revenir à leur bureau et attendre la retraite » (entretien, 2016). Mais ce mode de vie, aventureux et « libre », même s'il est volontairement choisi, peut aussi devenir source de fragilité lorsqu'il devient une forme de nomadisme imposée au long terme[237]. La précarité des conditions de vie, l'accès limité à l'hygiène et, surtout aux États-Unis, la quasi-inaccessibilité des soins médicaux accentuent ces risques de précarisation. Pour les membres du DPW plus sédentaires, installés en colocation à Reno, en Californie ou ailleurs, la gestion des contraintes matérielles et financières peut également poser problème. Un rappel était ainsi effectué chaque début de mois lors des *morning meetings* du DPW, d'août à octobre : « Payez votre loyer ! C'est le premier du mois ! ». Ce rappel, qui réintroduit brutalement le « monde extérieur », vise à éviter que certains, faute de vigilance, ne se retrouvent à la rue à leur retour.

Malgré ce constat, l'accompagnement du DPW par Burning Man Org en matière de conditions matérielles et sanitaires apparaît particulièrement lacunaire. J'ai été particulièrement frappée par l'absence d'accompagnement médical du DPW. Après des semaines de vie collective, aucun bilan de santé, ni même de dépistage d'infections sexuellement transmissibles (IST), n'est proposé aux membres du DPW. En France, ces services sont facilement accessibles dans le secteur public, parfois même sur les lieux de travail. Aux États-Unis, les soins sont coûteux et rien n'est mis en place par Burning Man Org pour en faciliter l'accès. Une carie peut ainsi se transformer en problème majeur, faute de soins dentaires abordables.

Par ailleurs, à la suite de l'annulation des éditions 2020 et 2021 à cause du Covid-19, des appels aux dons menés par le service philanthropie de Burning Man Org ont été lancés auprès de la communauté *burner* pour compenser les pertes financières. Toutefois, aucune aide

> « Burning Man m'a offert quelque chose avec quoi m'identifier, quelque chose dont je pouvais être vraiment fier. C'est une chose que je n'avais pas en grandissant. Je ne voulais pas m'identifier à mes parents, ni à ce qu'ils faisaient, ni à ma ville natale, ni à tout ce qui m'entourait à l'époque. Burning Man, c'était tout ce que ma ville natale n'était pas. C'était un lieu où je pouvais me sentir à l'aise, entouré de personnes créatives qui faisaient des choses créatives, un endroit vibrant, vivant en permanence. Je me suis senti immédiatement chez moi, en paix ici » (entretien, 2016*).

Il évoque également l'effet parfois brutal du retour à la réalité après l'intensité de l'expérience DPW :

> « Vous avez cette chose incroyable qui dure deux mois, et puis tout d'un coup tout le monde rentre chez soi. Pour ceux qui n'ont pas de chez soi ou même s'ils en ont, tu peux te sentir très seul » (entretien, 2016*).

[237] Ce phénomène de nomadisme, marqué par la vie en véhicules et le travail saisonnier, n'est pas exclusif aux jeunes américains. Comme l'a documenté Jessica Bruder dans *Nomadland: Surviving America in the Twenty-First Century* (2017), il touche aussi des retraités, qui n'ayant pas de retraite suffisante sont contraints de vivre en camionnettes. Pour gagner quelques sous, ils se déplacent d'un entrepôt Amazon à un autre pour répondre aux besoins accrus de main-d'œuvre lors des fêtes.

n'a été prévue pour les membres du DPW, dont les vies déjà précarisées ont été particulièrement affectées[238].

Cette situation met en lumière la complexité dans laquelle se situent les membres du DPW. Leur engagement annuel, la solidarité éprouvée et leur attachement particulièrement fort à la communauté, ne leur donnent pas envie d'accéder à des emplois stables, les incitant à enchaîner des jobs saisonniers, précaires ou non déclarés, pour rester libres et dans cette « *DPW high life* ». Comme l'explique Loup* :

> « Burning Man a inventé tout un ensemble d'idéaux pour créer une zone autonome temporaire, une sorte d'utopie échappant à la persécution gouvernementale, mais en faisant cela, ils ont rendu presque impossible une prise en charge adéquate de leur main-d'œuvre. Cela a créé une culture du travail où les membres ne peuvent que survivre, espérant trouver un petit boulot, comme récolter de la marijuana, pour gagner assez d'argent et s'envoler vers un pays en développement jusqu'au prochain cycle. Certains appellent cela le *DPW high life* » (document personnel, 2019*).

Les emplois saisonniers en question sont multiples : récolte de marijuana en septembre, chantiers de construction, marchés de Noël, pêche en Alaska, ou encore gestion des déchets de festival. Certains, notamment dans le département TSA attenant au tri et à la gestion des déchets/ressources, vont de festival en festival en tant que travailleurs du déchet. Les Trash Pirates, par exemple, passionnés de recyclage, sont parmi les plus connus sur la côte Ouest.

À cette précarité socio-économique s'ajoutent des fragilités psychologiques. Sans données statistiques précises, cette vulnérabilité psychique apparaît de façon intuitive, à travers des récits de vie et des trajectoires personnelles. Raphaël, un français, par exemple, décrivait avec humour son équipe lors de *Resto* en 2017 :

> « Il y avait à ce moment devant moi une quinzaine de personnes (mon équipe) dont on aurait dit qu'elles étaient chacune prise dans leur monde propre. Je suis sûr que le manuel des maladies psychiatriques aurait quelques cases pour chacun d'entre eux. Un peu comme un groupe d'enfants où chacun est dans son univers et s'exprime tout fort mais où le tout forme un groupe cohérent » (Raphaël, post Facebook, 2017).

Le taux de suicide est malheureusement particulièrement élevé parmi les membres du DPW, d'environ trois par an[239]. C'est une réalité profondément ancrée dans la culture de cette

[238] L'envoi, par Burning Man Org, d'un courriel d'appel aux dons adressé aux membres du DPW a déclenché une vive polémique sur leur liste de diffusion. Beaucoup y ont vu une forme de mépris : on leur demandait de contribuer alors même qu'ils n'avaient reçu aucune aide, ni compensation, qu'elle soit financière ou symbolique, face aux pertes financières subies.

[239] Un article de Salon.com rend compte de ce phénomène de suicide en incluant dans les travailleurs : le DPW, Gate et les Rangers : « Il existe une forte inquiétude concernant la fréquence élevée de dépression et de suicides parmi les employés de Black Rock City LLC (BRC). Bien que plusieurs facteurs contribuent à la dépression et au suicide, et qu'une corrélation ne signifie pas nécessairement causalité, le fait demeure que trois suicides en une seule année représentent un taux étonnamment élevé pour une population aussi réduite. D'autant plus que, bien que ces décès soient pleurés, ils ne sont pas entièrement inattendus. Pour mettre cela en perspective, l'armée américaine a rapporté en 2011 un pic de 22,9 suicides pour 100 000 soldats, soit le taux le plus élevé observé en dix ans. Le rapport pour 100 000 individus semble être la mesure de référence pour ce type de statistique. En supposant que l'ensemble des équipes de Gate, du DPW et des Rangers compte environ 1 000 personnes, cela correspondrait à un taux de 300 suicides pour 100 000. Autrement dit, sur le plan statistique, les employés de Black Rock City seraient treize fois plus susceptibles de se suicider pendant l'intersaison que des vétérans revenant du combat actif. Même lors d'une « année calme », où un seul membre du personnel de BRC se suicide, le taux reste

communauté et qui continue malheureusement à se perpétuer : « Il est impossible de discuter honnêtement de la culture de travail au sein du DPW sans mentionner le suicide » déclare Loup* (document personnel, 2019*). Eric aussi se dit extrêmement inquiet par ce phénomène : « En 2014, nous avons eu trois suicides. À ce moment-là, notre taux de suicide avait littéralement explosé » (entretien, 2017*). TPR décrit également les difficultés que pose cette situation :

> « L'une des choses les plus dures, et je la vois chaque année, c'est quand les gens quittent cet endroit. Nous avons eu beaucoup de suicides dans notre groupe. Je veux dire, chaque fois que vous avez beaucoup d'artistes dans une communauté, vous allez avoir des suicides. Chaque fois que vous avez des gens passionnés ou des gens alternatifs, il y aura plus de suicides. Mais une des choses qui se produit après que les gens quittent cet endroit est un intense sentiment de mélancolie ou de solitude » (TPR, entretien, 2017).

Enfin, Linda*, une personne transgenre, explique que cet état des choses est en grande partie lié à la nature même de la communauté du DPW, qui attire « beaucoup de marginaux, et c'est ici qu'ils se sentent chez eux ». Lorsque cet espace protecteur disparaît à la fin de l'événement, « c'est beaucoup plus difficile de ressentir cela. […] La réalité peut être effrayante et déprimante, car pour beaucoup le DPW est bien plus qu'un simple événement : c'est notre sanctuaire » (entretien, 2017*).

quatre fois supérieur au plus haut taux jamais enregistré dans l'armée » (Spencer & Karlis, 2018, p.20, traduit de l'anglais).

BIBLIOGRAPHIE

Agamben, G. (2014). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (Trad. de l'italien par M. Rueff.). Paris : Rivages Poche / Petite Bibliothèque. (Édition originale : 2006).

Agier, M. (2000). *Anthropologie du carnaval : La ville, la fête et l'Afrique à Bahia*. Marseille : Éditions Parenthèses / IRD.

Agier, M. (2013). *La condition cosmopolite. L'anthropologie à l'épreuve du piège identitaire.* Paris : La Découverte.

Altglas, V. (2014). *From Yoga to Kabbalah : Religious Exoticism and the Logics of Bricolage*. Oxford : Oxford University Press. Édition Kindle.

Amella, M.-V. (2021). *La Nuraxìa : Ritualisations contemporaines autour des « sites sacrés » en Sardaigne*. Thèse de doctorat. École Pratique des Hautes Études, Paris.

Austin, J. L. (1970). *Quand dire, c'est faire* (Trad. par G. Lane). Paris : Seuil. (Édition originale : *How to do things with words*, 1962).

Azria, R., & Hervieu-Léger, D. (dir.). (2010). *Dictionnaire des faits religieux*. Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ».

Ballard, B. (2021). « There is No Planet "B" » : How U.S. Music Festival Production Companies Can Reduce Their Negative Environmental Impact by Incorporating as a Benefit Corporation. *William & Mary Environmental Law & Policy Review, 45*(3), pp. 957-976. https://scholarship.law.wm.edu/wmelpr/vol45/iss3/12

Bateson, G. (1956). The message "This is play". Dans B. Schaffner (dir.), *Group Process : Transactions of the Second Conference* (pp. 145-242). New York : Josiah Macy Jr. Foundation. (Cité dans Fournier, L.-S. [2019]. « Même pas mal ! » : Combats figurés et esthétisations festives de la violence. *Ethnologie française, 49*(3), pp. 455-462. https://doi.org/10.3917/ethn.193.0455)

Bateson, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit. Tome 1*. (Trad. par F. Drosso, L. Liot & E. Simon). Paris : Éditions du Seuil. (Édition originale : 1972).

Baud, S., & Ghasarian, C. (dir.). (2010). *Des plantes psychotropes*. Paris : Imago. Édition Kindle.

Berger, A. E. (2019). Topolitique du safe space. *Mouvement Transitions*, n°15. https://www.mouvement-transitions.fr/index.php/hospitalites/republications-traductions-inedits/n-15-a-e-berger-topolitique-du-safe-space.html

Bey, H. (1991). *T.A.Z. : Zone autonome temporaire*. New York : Autonomedia. Édition Kindle. (1re édition française : mai 1997, Éditions de l'Éclat ; 8e éd., février 2011).

Bonte, P., Izard, M., & Muller, J.-C. (dir.). (2010). *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*. Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ». (Édition originale : 1991).

Borgeaud, P. (2010). Sacré / profane. Dans R. Azria & D. Hervieu-Léger (dir.), *Dictionnaire des faits religieux* (pp. 1111-1116). Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ».

Bourdieu, P. (1979a). Les trois états du capital culturel. *Actes de la recherche en sciences sociales, 30*(1), pp. 3-6. https://doi.org/10.3406/arss.1979.2654

Bourdieu, P. (1979b). *La distinction : Critique sociale du jugement*. Paris : Les Éditions de

Minuit.
Bourdieu, P. (1994). *Raisons pratiques : Sur la théorie de l'action*. Paris : Éditions du Seuil.
Bowditch, R. (2010). *On the Edge of Utopia : Performance and Ritual at Burning Man*. Chicago : Seagull Books / University of Chicago Press.
Bromberg, M., & Trognon, A. (dir.). (1992). *Psychologie sociale*. Paris : Presses Universitaires de France.
Butler, J. (2019). *Trouble dans le genre : Le féminisme et la subversion de l'identité*. (Trad. de l'américain par C. Kraus). Édition Kindle. (Édition originale : 1990).
Bruder, J. (2017). *Nomadland : Surviving America in the Twenty-First Century*. New York : W. W. Norton & Company.
Champion, F., & Hervieu-Léger, D. (dir.). (1990). *De l'émotion en religion. Renouveaux et traditions*. Paris : Centurion.
Charbonnier, C. (2013). La communauté metal : le Hellfest comme lieu de pèlerinage. Dans COST/CITERES (dir.), *Actes de recherche* (pp. 109-116). Tours : COST/CITERES.
Charbonnier, C. (2015). *Le festival du Hellfest : un pèlerinage pour metal heads*. Thèse de doctorat. Université François-Rabelais de Tours. École doctorale « Sciences de l'Homme et de la Société », Équipe de recherche COST.
Charbonnier, C. (2018). Le Hellfest, un espace de violences ritualisées. *Criminocorpus*. Mis en ligne le 19 octobre 2018. https://doi.org/10.4000/criminocorpus.4066
Chen, K. K. (2009). *Enabling creative chaos : The organization behind the Burning Man event*. Chicago : University of Chicago Press. Édition Kindle.
De Courten, F., & Biggar, N. (2017). *Roadside Geology of Nevada*. Missoula, MT : Mountain Press Publishing Company.
De Kergariou, C. (2017). *No Future : Une histoire du punk*. Perrin. https://doi.org/10.3917/perri.kerga.2017.01
Deleuze, G. (2003). Le cerveau, c'est l'écran (1986). Dans D. Lapoujade (éd.), *Deux régimes de fous : Textes et entretiens, 1975-1995* (p. 270). Paris : Les Éditions de Minuit. (Cité dans Didi-Huberman, G. [2008]. *Image, événement, durée*. *Images re-vues*, hors-série 1, *Traditions et temporalités des images*. https://doi.org/10.4000/imagesrevues.787)
Dianteill, E. (2010). Durkheim Émile, 1858-1917. Dans R. Azria & D. Hervieu-Léger (dir.), *Dictionnaire des faits religieux* (pp. 287-290). Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ».
Didi-Huberman, G. (2000). *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*. Paris : Les Éditions de Minuit.
Didi-Huberman, G. (2008). Image, événement, durée. *Images re-vues*, hors-série 1, *Traditions et temporalités des images*. https://doi.org/10.4000/imagesrevues.787
Doherty, B. (2014). *This Is Burning Man : The Rise of a New American Underground* (10th Anniversary Edition). New York : Function. Édition Kindle. (Édition originale : 2004).
Dupuis, D. (2016). *Les murmures de l'ayahuasca : parcours rituel et transmission culturelle à Takiwasi*. Thèse de doctorat en anthropologie sociale et ethnologie. École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS), Paris.
Dupuis, D. (dir.). (2023). *Visions chamaniques. Arts de l'ayahuasca en Amazonie péruvienne*.

Exposition présentée au musée du Quai Branly – Jacques Chirac (14 novembre 2023 – 26 mai 2024). Paris : Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

Durkheim, É. (2013). *Les formes élémentaires de la vie religieuse – Le système totémique en Australie*. [Édition intégrale revue et mise à jour]. Ink Book, éd. Édition Kindle. (Édition originale : 1912).

Fabre, D. (dir.). (1992). *Carnaval ou la fête à l'envers*. Paris : La Découverte/Gallimard, collection « Traditions ».

Fone, H., & Gurret, J.-M. (2022). *Découvrir l'EFT pour les Nuls* (2e éd.). Paris : Poche. Édition Kindle.

Foucault, M. (1994). *Dits et écrits. Tome III : 1976-1979*. Paris : Gallimard.

Foucault, M. (2001). Des espaces autres (1967). Dans *Dits et écrits. Tome II : 1976-1988*. Paris : Gallimard.

Fournier, L.-S. (2005). *La fête en héritage* (1). Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence. https://doi.org/10.4000/books.pup.1573

Fournier, L.-S. (2014). Une ethnographie de la fête est-elle possible ? Dans T. Barthélémy, P. Combessie, L.-S. Fournier & A. Monjaret (dir.), *Ethnographies plurielles : Déclinaisons selon les disciplines*. Paris : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques (CTHS).

Fournier, L.-S. (2019). « Même pas mal ! » : Combats figurés et esthétisations festives de la violence. *Ethnologie française, 49*(3), pp. 455-462. https://doi.org/10.3917/ethn.193.0455

Fournier, L.-S. (2021). *Anthropologie de la modernité : Entre globalisation et fragmentation*. Paris : Armand Colin. https://shs.cairn.info/anthropologie-de-la-modernite--9782200630423?lang=fr

Frégosi, F. (2011, juillet-septembre). Introduction : Inattendus pèlerinages. *Archives de sciences sociales des religions*, 155. Mis en ligne le 10 novembre 2011. http://journals.openedition.org/assr/23322 ; https://doi.org/10.4000/assr.23322

Freud, S. (2011). *Deuil et mélancolie*. (Trad. par J. Laplanche & J.-B. Pontalis). Paris : Payot & Rivages. (Édition originale : 1917 ; publié initialement dans *Métapsychologie*).

Galbraith, C., Law, J., & Evans, K. (dir.). (2013). *Tales of the San Francisco Cacophony Society*. San Francisco : Last Gasp.

Gell, A. (2009). *L'art et ses agents : une théorie anthropologique*. (Trad. de l'anglais par O. Renaut & S. Renaut). Bruxelles : Les Presses du Réel. (Édition originale : 1998).

Ghasarian, C. (2001). *Tensions et résistances. Une ethnographie des chantiers en France*. Toulouse : Éditions Octarès.

Ghasarian, C. (dir.). (2004). *De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive : Nouveaux terrains, nouvelles pratiques, nouveaux enjeux*. Paris : Armand Colin.

Gilmore, L. (2010). *Theater in a crowded fire: Ritual and spirituality at Burning Man*. Berkeley : University of California Press.

Gilmore, L., & Van Proyen, M. (éd.). (2005). *After Burn: Reflections on Burning Man*. Albuquerque : University of New Mexico Press.

Gobin, E., & Vanhoenacker, M. (2016, décembre). De l'initiation aux ritualités *New Age*. Entretien avec Michael Houseman. *Ethnographiques.org*, 33. *Retours aux rituels*. https://www.ethnographiques.org/2016/Gobin-Vanhoenacker2

Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*. (Trad. par A. Accardo). Paris : Les Éditions de Minuit. (Édition originale : *The Presentation of Self in Everyday Life*, 1956).

Goffman, E. (1987). *Façons de parler*. (Trad. de l'anglais par A. Kihm). Paris : Minuit. (Édition originale : 1981).

Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. (Trad. par I. Joseph, M. Darteville & P. Joseph). Paris : Les Éditions de Minuit. (Édition originale : *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*, 1974).

Gutiérrez Choquevilca, A.-L. (2012). *Voix de « maîtres » et chants d'oiseaux : Pour une étude pragmatique de l'univers sonore et de la communication rituelle parmi les Quechua d'Amazonie péruvienne*. Thèse de doctorat. Université Paris Nanterre.

Hamayon, R. (2012). *Jouer. Une étude anthropologique*. Paris : La Découverte. Bibliothèque du Mauss.

Hanegraaff, W. J. (1998). *New Age Religion and Western Culture : Esotericism in the Mirror of Secular Thought*. Albany : State University of New York Press. (Édition originale : 1996). https://ereader.perlego.com/1/book/2674296/1

Heidegger, M. (1990). *Être et temps*. (Trad. de l'allemand par E. Martineau). Paris : Gallimard. (Édition originale : 1927).

Houseman, M. (2012). *Le Rouge est le Noir. Essais sur le rituel*. Toulouse : Presses Universitaires du Mirail.

Houseman, M. (2016, avril-juin). Comment comprendre l'esthétique affectée des cérémonies *New Age* et néopaïennes ? *Archives de sciences sociales des religions*, 174. Mis en ligne le 1er avril 2018. https://doi.org/10.4000/assr.27807 http://journals.openedition.org/assr/27807

Houseman, M. (2021). Immersive hugging as a ritual act. Dans C. Welch & A. Whitehead (dir.), *Religion and touch* (pp. 236-252). Sheffield : Equinox Publishing.

Jousse, M. (1969). *L'anthropologie du geste*. Paris : Les Éditions Resma. Version numérique produite par M. Bergeron, collection « Les classiques des sciences sociales » : http://classiques.uqac.ca/

Kant, E. (1985). *Critique de la faculté de juger*. Paris : Gallimard. (Édition originale : 1789).

Kozinets, R. V. (2002). Can consumers escape the market? Emancipatory illuminations from Burning Man. *Journal of Consumer Research, 29*(1), pp. 20-38. https://doi.org/10.1086/339919

Krukowski, S. (2014). *Playa dust: Collected stories from Burning Man*. Londres : Black Dog Publishing.

Lallement, M. (2015). *L'âge du faire : Hacking, travail, anarchie*. Paris : Seuil.

Laplanche, J., & Pontalis, J.-B. (2007). *Vocabulaire de la psychanalyse* (5e éd.). Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ». (Édition originale : 1967).

Latour, B. (2006). *Changer la société, refaire de la sociologie*. (Trad. par N. Guilhot, rév. par B. Latour). Paris : La Découverte. (Édition originale : 2005, *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford : Oxford University Press).

Le Breton, D. (2000). *Passions du risque*. Paris : Métailié. (Édition originale : 1991).

Le Breton, D. (2015). *Disparaître de soi : Une tentation contemporaine*. (Collection « Traversées »). Édition Kindle.

Losonczy, A.-M. (2004). De l'énigme réciproque au co-savoir et au silence. Figures de la relation ethnographique. Dans C. Ghasarian (dir.), *De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive. Nouveaux terrains, nouvelles pratiques, nouveaux enjeux* (p. 97). Paris : Armand Colin.

Lucia, A. J. (2020). *White utopias: The religious exoticism of transformational festivals*. University of California Press.

Moisseeff, M. (2013). La chair, le sacré et le culte de l'homme dans les sociétés occidentales contemporaines. *Revue du MAUSS*, 41, pp. 173-192.

Moisseeff, M., & Houseman, M. (2020). L'orchestration rituelle du partage des émotions et ses ressorts interactionnels. Dans L. Kaufmann & L. Quéré (dir.), *Émotions collectives. En quête d'un "objet" impossible* (vol. 29, pp. 133-168). Paris : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales. (Collection « Raisons pratiques. Épistémologie, sociologie, théorie sociale »). https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.27809

Moisseeff, M. (2025, 29 mars). *Nouvelles formes de médiation relationnelle*. Séminaire coorganisé avec Michael Houseman. École Pratique des Hautes Études (EPHE).

Muguet, F. (2013). *Vers le sublime : Constructions profanes et dissolution sacrée* [Mémoire de master 2, Université Paul-Valéry – Montpellier 3]. Mention « Philosophie », spécialité « Études psychanalytiques et esthétiques », sous la direction de Bernard Salignon.

Muguet, F. (2014). *La rencontre de Burning Man* [Mémoire de master 2, École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS)]. Mention « Sciences sociales », spécialité « Ethnologie, anthropologie sociale », sous la direction de Michel Agier.

Muguet, F. (2015). Burning Man, la création d'une ville sur-mesure, condition de possibilité à l'expérience de la démesure. Dans *Actes du 2e Congrès de l'Association française d'ethnologie et d'anthropologie (AFEA) : La démesure*. https://hal.science/hal-05495276

Muguet, F. (2016a). L'expérience visuelle-visionnaire de la peinture dans les festivals dits transformationnels. *Inter, art actuel*, 123, pp. 14-15. Numéro thématique : *Addictions : Drogue, création, conscience augmentée*. https://hal.science/hal-05495353

Muguet, F. (2016b). Le *Visionary Art* dans les festivals transformationnels. La place de la lumière dans le cheminement de l'œuvre à travers l'expérience perceptive visuelle et/ou visionnaire. *Bulletin de l'EPHE*. Journée transversale de l'École doctorale de l'EPHE : *La lumière*. https://hal.science/hal-05498260

Muguet, F. (2017a). *Burning Man, a complex range of dwelling from a "city in the desert" to "a network of dreamers and doers", navigating from full-on corporation to co-working initiatives*. Communication présentée au colloque international *What's Next? Disruptive/Collaborative Economy or Business as Usual?*, 29e congrès de la Society for the Advancement of Socio-Economics (SASE), mini-conférence présidée par Katherine Chen et Joyce Rothschild, Université Claude Bernard, Lyon, 29 juin–1er juillet 2017.

Muguet, F. (2017b). Le Burning Man, du festival dans le désert aux *French Burners*. Entre bénévolat, emploi, délégation et représentation. Quel engagement pour l'ethnographe ? Dans *Ethnographies plurielles #7*. Actes du colloque *Ethnographies et engagements*,

organisé par la SEF, CETAPS, DYSOLAB et NIMEC, Université de Rouen, 8-10 novembre 2017. https://hal.science/hal-05498275

Muguet, F. (2019, 12 janvier). *L'étreinte d'Amma. Sur le dispositif rituel déployé autour de la guru indienne*. Communication orale présentée lors du séminaire *Nouvelles formes de médiation relationnelle*, organisé par Pr Michael Houseman et Dr Marika Moisseeff, EPHE-LAS, Paris Sorbonne.

Muller, J.-C. (2010). Rite de passage. Dans P. Bonte & M. Izard (dir.), *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie* (p. 633). Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ». (Édition originale : 1991).

Neveu, F. (2015). *Dictionnaire des sciences du langage* (2e éd.). Paris : Armand Colin. (Édition originale : 2011).

Noveroske-Tritten, L. (2024). *Burning Man : Learning from Heterotopia*. New York : Routledge.

Obadia, L. (2013). *La marchandisation de Dieu. L'économie religieuse*. Paris : CNRS Éditions.

Pike, S. (2001). *Earthly Bodies, Magical Selves : Contemporary Pagans and the Search for Community*. Édition Kindle.

Pike, S. (2005). No Novenas for the Dead. Ritual Action and Communal Memory at the Temple of Tears. Dans L. Gilmore & M. Van Proyen (éd.), *After Burn: Reflections on Burning Man* (pp. 159-186). Albuquerque : University of New Mexico Press.

Pike, S. (2010). Performing grief in formal and informal rituals at the Burning Man Festival. Dans J. Weinhold & G. Samuel (éd.), *The varieties of ritual experience. Ritual dynamics and the science of ritual. Vol. II : Body, performance, agency and experience* (pp. 291-304). Wiesbaden : Harrassowitz Verlag.

Pike, S. (2012, 26 octobre). Ashes to Ashes: The Burning Man Temple Goes Up in a Blaze of Grief. *Aeon*. https://aeon.co/essays/the-burning-mans-temple-goes-up-in-a-blaze-of-grief

Pike, S. (2017). *For the Wild: Ritual and Commitment in Radical Eco-Activism*. Oakland : University of California Press. Édition Kindle.

Rappaport, R. A. (1999). *Ritual and religion in the making of humanity*. Cambridge : Cambridge University Press. Édition Kindle.

Ratia, K. (2023). *Alternative Spirituality, Counterculture, and European Rainbow Gatherings: « Pachamama, I'm Coming Home »*. New York : Routledge.

Redmond, T. (1990/2013). Free the billboards! Dans C. Galbraith, J. Law & K. Evans (dir.), *Tales of the San Francisco Cacophony Society* (pp. 150-153). San Francisco : Last Gasp.

Ricœur, P. (1985). *Temps et Récit. Tome III. Le Temps raconté*. Paris : Éditions du Seuil.

Ripoll, F., & Veschambre, V. (2005). Introduction. L'appropriation de l'espace comme problématique. *Norois*, 195. Mis en ligne le 5 août 2008. https://doi.org/10.4000/norois.477

Santino, J. (2017). *Public Performances : Studies in the Carnivalesque and Ritualesque*. Logan : Utah State University Press / University Press of Colorado.

Sallustio, M., & Boullosa-Joly, M. (dir.). (2021). *Collectifs utopiques en milieu rural*. *Civilisations*, 70. https://shs.cairn.info/revue-civilisations-2021-1?lang=fr

Schechner, R. (2020). *Performance studies* (4e éd.). New York : Routledge. (Édition originale : 2002). https://www.perlego.com/book/2194011

Séroul, I., & Guiller, A. (2023). *Les Vikings*. Paris : Éditions Milan. Illustrations de Nathalie Ragondet. (Édition originale : 2019).

Shister, N. (2019). *Radical ritual: How Burning Man changed the world*. Counterpoint Press.

Souriau, É. (2010). *Vocabulaire d'esthétique* (3e éd.). Paris : PUF, collection « Quadrige ». (Édition originale : 1990).

St John, G. (2009). *Technomad: Global Raving Countercultures*. Londres : Equinox Publishing Ltd.

St John, G. (dir.). (2017). *Weekend Societies: Electronic Dance Music Festivals and Event-Cultures*. Londres : Bloomsbury Academic.

Sutcliffe, S., & Bowman, M. (2000). *Beyond New Age: Exploring alternative spirituality*. Édimbourg : Edinburgh University Press.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). The social identity theory of intergroup behavior. Dans S. Worchel & W. G. Austin (dir.), *Psychology of intergroup relations* (pp. 7-24). Chicago : Nelson-Hall.

Van Gennep, A. (1981). *Les rites de passage : Étude systématique des rites*. Réédition Paris : Picard. Version numérique par Réjeanne Toussaint, collection « Les Classiques des sciences sociales », Université du Québec à Chicoutimi. http://classiques.uqac.ca/ (Édition originale : 1909).

White, C. L. (2020). *The Archaeology of Burning Man: The Rise and Fall of Black Rock City*. Albuquerque : University of New Mexico Press. Édition Kindle.

Zempléni, A. (1991). Initiation. Dans P. Bonte, M. Izard & J.-C. Muller (dir.), *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie* (pp. 375-377). Paris : Presses Universitaires de France, collection « Quadrige ». (Réédition : 2010).

WEBOGRAPHIE

Binzen, W. (s.d.). *William Binzen*. http://williambinzen.com

Brown, T. (2019, 16 février). Why did Mary Grauberger influence the first Burning Man ? *Trippingly.net*. https://www.trippingly.net/burning-man-musings/2019/2/16/mary-grauberger

Burkes, S. (2015, 11 août). How the Fence Began. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2015/08/black-rock-city/building-brc/how-the-fence-began/

Burkes, S. (2016, 27 juillet). Essential Burning Man history: William Binzen & John Law talk Desert Siteworks. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2016/07/black-rock-city/building-brc/essential-burning-man-history-william-binzen-john-law-talk-desert-siteworks-fri-july-29/

Burning Man Project. (2005). BORG 2 Response. https://burningman.org/about/history/brc-history/event-archives/2005-2/borg2-response/

Burning Man Project. (2025). First timers' guide : Black Rock City. https://burningman.org/event/preparation/black-rock-city-guide/first-timers-guide/
Burning Man Project. (s.d.). Census archive. https://burningman.org/about/history/brc-history/census-data/
Burning Man Project. (s.d.). Eliminating convenience camping in Black Rock City. https://burningman.org/event/participate/camps/cultural-direction-setting-decommodification/convenience-camping/
Burning Man Project. (s.d.). The 10 principles of Burning Man. https://burningman.org/about/10-principles/
Burning Progeny Project. (s.d.). https://burningprogeny.org
Carmen. (2015). Tales from the Playa: Beyond Thunderdome. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2015/05/black-rock-city/tales-from-the-playa/beyond-thunderdome/
Curley, J. (2014, 17 août). The Story of the Early Man. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2014/08/black-rock-city/building-brc/the-story-of-the-early-man/
Curley, J. (2016, 15 août). Monday Rolling. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2016/08/black-rock-city/building-brc/monday-rolling/
Curley, J. (2017, 18 septembre). The Endings. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2017/09/black-rock-city/building-brc/the-endings/
Curley, J. (2018, 4 août). We Got Ourselves a Fence. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2018/08/black-rock-city/building-brc/we-got-ourselves-a-fence/
Curley, J. (2018, 26 août). Opening Night Gets a Makeover. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2018/08/black-rock-city/building-brc/opening-night-gets-a-makeover/
DA. (2023, 7 août). Leaving No Trace the Playa Restoration Way: DIY MOOP sweeps, MOOP Map and LNT test. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2023/08/black-rock-city/leaving-no-trace/playa-resto-lnt/
Day, M. (s.d.). Profil Facebook public. https://www.facebook.com/markday1
Death Guild Thunderdome. (s.d.). Site officiel. http://www.deathguildthunderdome.com
Englund, M. (2019, 19 août). Love and Dust. *Goucher Magazine*. https://blogs.goucher.edu/magazine/love-and-dust-a-partial-history-of-burning-man/
Harvey, L. (2000, 24 février). La vie bohème : A history of Burning Man. Burning Man Project. https://burningman.org/programs/philosophical-center/founders-voices/larry-harvey/la-vie-boheme/
Harvey, L. (s.d.). The Early Years : Reflections on interactive performance. Burning Man Project. https://burningman.org/about/history/art-history/perspectives-on-playa-art/early-years/3/

Hughes, T. (2018, 29 août). Burning Man art installation closed after someone fell off. *Reno Gazette Journal*. https://eu.rgj.com/story/life/arts/burning-man/2018/08/29/burning-man-art-installation-closed-after-someone-fell-off/1133499002/

Mangrum, S. (2022, 16 août). Waking Dreams : The legacy of Desert Siteworks. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2022/08/black-rock-city/building-brc/waking-dreams-desert-siteworks/

Ouest-France. (2023, 17 juin). Au Hellfest, le yoga des métalleux fait des adeptes : « C'est très complémentaire ». https://www.ouest-france.fr/festivals/hellfest/video-au-hellfest-le-yoga-des-metalleux-fait-des-adeptes-c-est-tres-complementaire-9cb36bf7-5c84-47a1-8dec-3805447064b1

Philonomist. (2019, 10 décembre). La guerre des dons : Survivre au Noël d'entreprise. https://www.philonomist.com/fr/article/la-guerre-des-dons

Project Artaud. (s.d.). History. https://projectartaud.org/history/

Reddit. (2020, 1 février). I'm immersive artist and digital painter Android Jones [Fil de discussion]. https://www.reddit.com/r/electronicmusic/comments/f1w0vw/im_immersive_artist_and_digital_painter_android/

Spencer, K. A., & Karlis, N. (2018, 27 août). Exclusive : Burning Man, a utopia for guests, was hell for many workers. *Salon*. https://www.salon.com/2018/08/24/exclusive-burning-man-a-utopia-for-guests-can-be-a-hell-for-many-workers/

Taylor, C. (2018, 28 octobre). The 747 that went to Burning Man : What really happened. *Mashable*. https://mashable.com/article/747-burning-man

The Hun. (2015, 29 septembre). Moop Map 2015 : Day Three – and have you seen this flaming flying piano ? *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2015/09/black-rock-city/leaving-no-trace/moop-map-2015-day-three-and-have-you-seen-this-flaming-flying-piano/

Trippingly.net. (2016). Desert Siteworks. https://www.trippingly.net/burning-man-musings/desert-siteworks

Trippingly.net. (2019). Why did Larry Harvey burn the first Man ? https://www.trippingly.net/burning-man-musings/2019/2/14/why-did-larry-harvey-burn-the-first-man

Tucker, J. (2012, 30 octobre). Burning Man arsonist dies on BART tracks. *San Francisco Chronicle*. https://www.sfgate.com/news/article/Burning-Man-arsonist-dies-on-BART-tracks-3994692.php

Wikipédia. (s.d.). Black Label Bike Club. https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Label_Bike_Club

Wikipédia. (s.d.). Circus Redickuless. https://en.wikipedia.org/wiki/Circus_Redickuless

Wikipédia. (s.d.). Garbage Pail Kids. https://en.wikipedia.org/wiki/Garbage_Pail_Kids

Wikipédia. (s.d.). Pin the tail on the donkey. https://en.wikipedia.org/wiki/Pin_the_tail_on_the_donkey

Wikipédia. (s.d.). Subvertising. https://en.wikipedia.org/wiki/Subvertising

SOURCES VISUELLES ET AUDIOVISUELLES

Android Jones. (s.d.). *Android Jones* [site web]. http://www.androidjones.com

Burkes, S. (2016, 6 octobre). *MOOP Map 2016: Day 9 – Sexy Mooperfluffers* [photographie]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2016/10/black-rock-city/building-brc/moop-map-2016-day-9-sexy-mooperfluffers/

Burkes, S. (2016, 7 octobre). *MOOP Map 2016: BLM Site Inspection* [photographie de DA, 2016]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2016/10/black-rock-city/leaving-no-trace/moop-map-2016-blm-site-inspection/

Burning Man Live. (2025, 23 avril). *Marisa Winter et Stuart Mangrum – Thunderdome's leadership lessons (Episode 111)* [podcast]. Burning Man Project. https://burningman.org/podcast/thunderdomes-leadership-lessons/

Burning Man Project. (1996). *Installation artistique HELCO (Flynn Mauthe, Kal Spelletich et Seemen)* [photographie, auteur inconnu]. *Burning Man Timeline*. https://burningman.org/timeline/1996/

Burning Man Project. (1990). *Participants franchissant la ligne du Zone Trip #4/Burning Man* [photographie]. Burning Man Timeline. https://burningman.org/timeline/1990

Burning Man Project. (1992). *Plan de Burning Man avec 4 axes autour d'un pavillon central* [schéma]. Burning Man Timeline. https://history.burningman.org/timeline/1992

Burning Man Project. (2016). 2016 MOOP Map. https://burningman.org/about/history/brc-history/event-archives/2016-event-archive/2016-moop-map/

Burning Man Journal. (2024, 26 avril). *ReCentering the Heart of Black Rock City* [photographie de Nick Lynch et Julia Wharton, 1990]. https://journal.burningman.org/2024/04/black-rock-city/participate-in-brc/recentering-the-heart-of-brc/

Burning Man Journal. (2024, 26 avril). *ReCentering the Heart of Black Rock City*. [photographie de George Post, 1997]. https://journal.burningman.org/2024/04/black-rock-city/participate-in-brc/recentering-the-heart-of-brc/

Broke-Ass Stuart. (s.d.). *Redressement du Man à Black Rock Desert (1990)* [photographie, auteur inconnu]. Brokeassstuart.com.

Caplan, M., & Pruitt, S. (2005). *Modify* [film documentaire]. RE/Search Publications.

Cacophony Society. (1989). *Rough Draft* [scan du bulletin d'information]. https://burningman.org/timeline/1989

Cacophony Society. (2012, 13 janvier). *The Cacophony Society conference* [vidéo]. YouTube. https://youtube.com/watch?v=iT_PZM5qbbM

Curley, J. (2012, 1 septembre). *The DPW Has a Parade* [photographie]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2012/09/black-rock-city/building-brc/the-dpw-has-a-parade

Curley, J. (2016, 15 août). *Monday Rolling* [photographie de John Curley, 2016]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2016/08/black-rock-city/building-brc/monday-rolling/

Curley, J. (2017, 7 août). *Under the Big Top* [photographie]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/under-the-big-top-2/

Curley, J. (2017, 20 août). *The Gang's All Here for Early Man* [photographie]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/the-gangs-all-here-for-early-man

Curley, J. (2017, 25 août). *Here it comes* [photographie]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2017/08/black-rock-city/building-brc/here-it-comes/

Curley, J. (2019, 10 septembre). *The Week That Was* [photographie]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2019/09/black-rock-city/building-brc/the-week-that-was/

Danger Ranger. (s.d.). Photographie de Larry Harvey publiée sur un profil Facebook public [photographie]. https://www.facebook.com/danger.ranger

Day, M. (s.d.). *Figurines caricaturales* [images générées par IA, profil Facebook public]. Facebook. https://www.facebook.com/markday1

DA. (2023, 7 août). *Leaving No Trace the Playa Restoration Way : DIY MOOP Sweeps, MOOP Map and LNT Test* [cartographies]. *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2023/08/black-rock-city/leaving-no-trace/playa-resto-lnt/

Death Guild Thunderdome. (2024). *Opening night* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GlC7gbyy9rw

DPW. (2015). *DPW Trebuchet 2015 piano launch* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=OT_F85q2Cr0

Gate Love Project. (s.d.). *Gate Love Project* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=NPbqaZQ1itE&t=25

Girling, C. (2017). *TheBlight.net* [galeries photographiques]. https://www.theblight.net

Houseman, M. (2015). *L'ethnologie va vous surprendre !* Conférence. Musée du Quai Branly. [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=6G84VwGeT60

Laughing Squid. (2012, 29 février). *Bad day at Black Rock : Cacophony Society Zone Trip 4* [photographie]. https://laughingsquid.com/bad-day-at-black-rock-cacophony-society-zone-trip-4

Leskin, P. (2019, 6 septembre). *The massive Burning Man playa in the middle of the Nevada desert can be seen from space* [photographie]. *Business Insider*. https://www.businessinsider.com/burning-man-black-rock-city-playa-space-satellite-photos-2019-8

Leung, J.-K. (2013). *The Bloom : A journey through transformational festivals* [film documentaire]. Evolver LLC. https://thebloom.tv/

Leung, J.-K. (2019). *The Bloom TV Series* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vGNvg3-IQVI&t=3s

Mad Max: Beyond Thunderdome. (s.d.). *Bande-annonce* [extrait vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vynTmqiizog

Mad Max. (s.d.). *Scène du combat dans le Thunderdome (1/2)* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9yDL0AKUCKo

Mad Max. (s.d.). *Scène du combat dans le Thunderdome (2/2)* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GbQy-0SzshA

Muguet, F. (2023, septembre 18). *Burning Man timeline 1986–2016 and worldwide regional network expansion* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_krTxHY3uoQ

Raphael. (2017). *Cérémonie de la remise des patchs de Resto* [vidéo]. Facebook. https://www.facebook.com/sylkia/videos/10155532036491675

Reno Gazette Journal. (2018, 22 septembre). *Volunteers work to move Burning Man airplane* [photographie de Jason Bean]. https://eu.rgj.com/picture-gallery/news/2018/09/22/volunteers-work-move-burning-man-airplane/1395977002/

Sophia, S. (2015). *Burning Man 2015: EFT tapping with Sonya Sophia* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=y-vF6l_qyXs

The Hun. (2011). *The great MOOP march* [vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9SC5XpjCFF0

TikTok. (s.d.). *Make your day* [vidéo]. TikTok. https://www.tiktok.com/@ewucrewofficial

Trippingly.net. (2016). *Pepe Ozan et son Lingam à Desert Siteworks en 1993* [photographie]. https://www.trippingly.net/burning-man-musings/desert-siteworks

Waking Dream. (s.d.). *Desert Siteworks* [vidéo]. Vimeo. https://vimeo.com/739090839/921fe6ffbc?fl=pl&fe=vl

AUTRES DOCUMENTS

Bureau of Land Management (BLM). (2013). *Burning Man Post-event Inspection Protocol*.

Department of Public Works (DPW). (2016, 2017, 2018). *DPW Handbook*. Black Rock City LLC.

Loup (2019*). *Disruption* [Document personnel diffusé dans un cercle restreint].

ENTRETIENS « hors Burning Man/DPW »

Debernardi, A. (2016). Entretien du 22 mars 2016, réalisé par Internet.

Furb, A. (2016). Entretien du 21 mars 2016, réalisé par Internet.

Jones, A. (2016). Entretien du 28 mai 2016, réalisé à Lightning in a Bottle (LIB), USA.

Luffaguss, T. (2016). Entretien du 27 février 2016, réalisé à Envision 2016, Costa Rica.

LIENS SUR ONEDRIVE PERSONNEL

Vidéos de la procession des Lamplighters portant les lanternes à kérosène qui seront disposées sur les *spires*, Burning Man, 2015 (2 éléments). Remerciements au vidéaste.

EFT *Tapping* à Burning Man. Transcription intégrale de la séance réalisée à partir de la vidéo YouTube « Burning Man 2015 : EFT Tapping with Sonya Sophia », 84 min.

ANNEXES

ANNEXE 1 - IMPACT ENVIRONNEMENTAL DE BURNING MAN SUR LA *PLAYA* . 312
ANNEXE 2 - *PLAYA RESTORATION* : CARTOGRAPHIE DES ZONES DE DÉCHETS (*MOOP MAP*) ET INSPECTION FÉDÉRALE DU BUREAU OF LAND MANAGEMENT (*BLM INSPECTION*)..... 320
ANNEXE 3 - HISTORICITÉ DE BURNING MAN (1992-1998)..... 330
ANNEXE 4 - LES 12 *CHAOTIC PRINCIPLES* DE GARY WARNE (*SUICIDE CLUB*, 1977) : SOURCE D'INSPIRATION DES 10 PRINCIPES DE BURNING MAN..... 336

ANNEXE 1 - IMPACT ENVIRONNEMENTAL DE BURNING MAN SUR LA *PLAYA*

1. L'impact de la cartographie de la ville sur la *playa* à long terme

L'impact de Black Rock City sur la *playa* à long terme est indéniable. Pour essayer de minimiser cet impact, la cartographie de la ville a été déplacée de quelques centaines de mètres, à plusieurs reprises dans le cadre des essais menés par le département DPW Playa Restoration, sous la direction de son manager DA (Figure A.1.1). Coyote explique :

> « Pendant des années, nous pensions qu'en déplaçant la ville d'un demi-mile (0,8 km) ou d'un quart de mile (0,4 km) chaque année, cela éviterait la superposition des traces laissées par la ville sur la *playa* » (entretien, 2016).

Cependant, cela a conduit à certains problèmes, tels que la multiplication des zones de brûlage, créant plus de cicatrices sur la *playa*, appelées *burnscars*. En réponse, il a été décidé de maintenir la ville au même emplacement pendant cinq années consécutives pour observer les effets de cette nouvelle stratégie. Cette stratégie de positionnement fixe a soulevé des préoccupations concernant l'usure des routes. Coyote précise :

> « Ils s'inquiétaient du fait que les routes commençaient à s'user. Mais nous avons constaté que les hivers humides permettaient aux routes de se régénérer d'elles-mêmes. Ce n'était pas aussi préoccupant que les nombreuses cicatrices de brûlures sur toute la *playa* » (entretien, 2016).

La particularité géologique du Black Rock Desert (*infra*) fait que le sable sédimenteux « recrache » des éléments enfouis des années précédentes. Cela a également influencé la décision de maintenir le positionnement de la cartographie fixe :

> « La *playa* a une caractéristique unique : elle est plus lourde que les métaux qu'elle contient, ce qui fait que les métaux remontent à la surface avec le temps. Quelque chose qui avait été enterré l'année précédente commence à ressortir au bout d'un moment. Elle "recrache" en quelque sorte les métaux. C'est pourquoi, vous verrez parfois un morceau de *T-Stake* dépasser là où se trouvait autrefois une route » (Coyote, entretien, 2016).

Le positionnement de Black Rock City est ainsi réajusté chaque année en fonction des observations directes faites sur le terrain afin de minimiser au mieux son impact environnemental notamment celui des zones brûlées (*burn scars*) et des éléments enfouis recrachés annuellement.

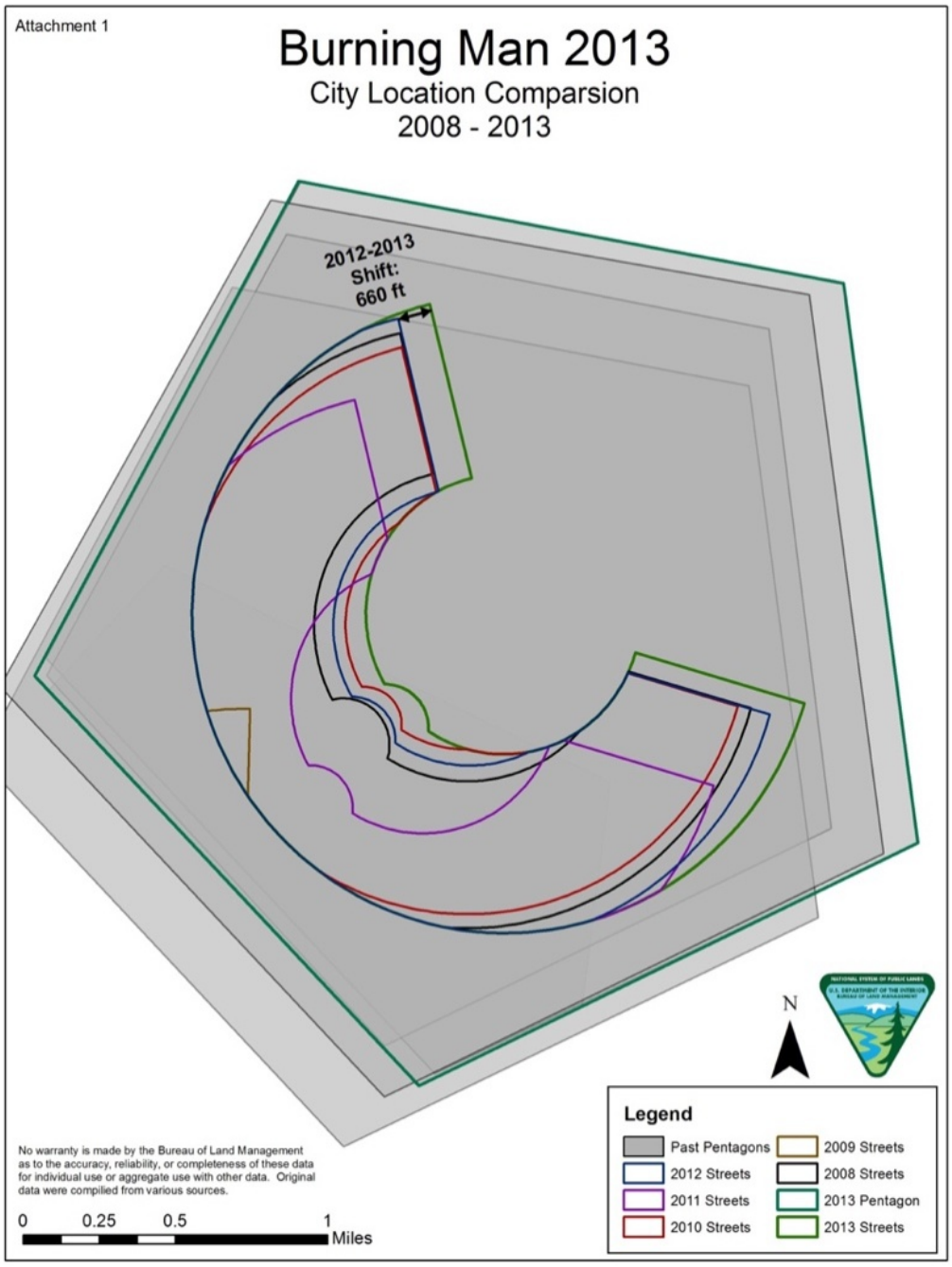


Figure A.1.1. Les essais de changements de localisation de Black Rock City, de manière à minimiser son impact à long terme sur la *playa*.
Source : Document *BLM Burning Man Post-event Inspection,* 2013.

Particularité géologique du Black Rock Desert

Le Black Rock Desert s'étend au nord-est de Gerlach, à une altitude de 1190 m sur une surface de 2330 km^2, soit 4 fois la surface du lac Léman (Figure A.1.2). C'est l'un des bassins les plus plans de la Terre. Au Pléistocène (entre 129 000 et 11 700 ans) ce fut le lit d'un bras du lac Lahontan, d'une profondeur faible, une centaine de mètres. Des sédiments appelés évaporites y furent déposés après évaporation de l'eau. Ils sont essentiellement des grains fins silicatés de limon (*silt*) et d'argile (*clay*), mélangés à des sels (chlorure de sodium) et à du gypse

(sulfate de calcium). Au nord de Gerlach, à la base de la montagne de granite (granite range) se trouve une zone d'activité hydrothermale appelée « *the Great Boiling Spring* » (le Grand Jet d'Eau Bouillante), d'où l'eau jaillit à la température de 93 °C (De Courten & Biggar, 2017).

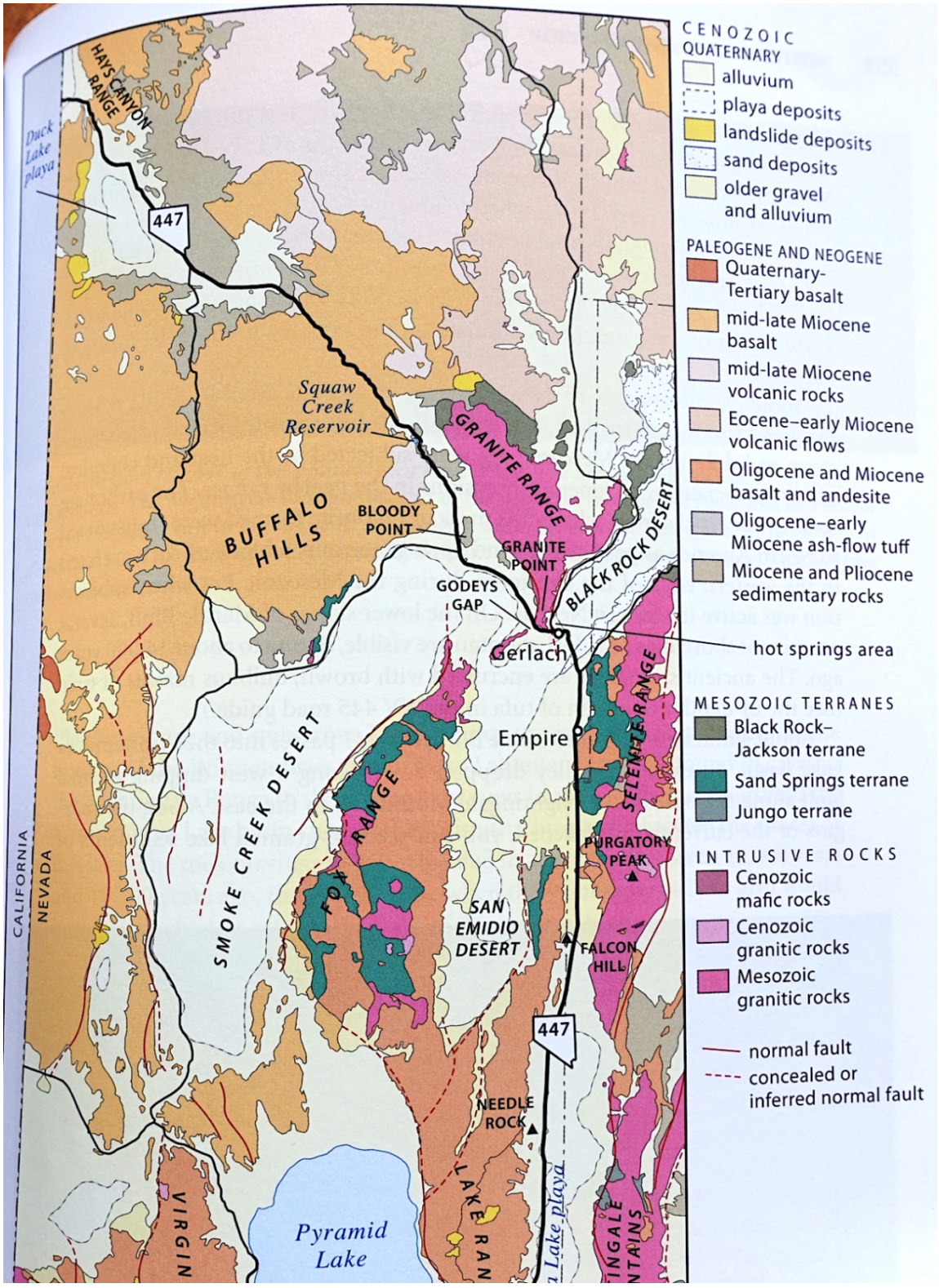


Figure A.1.2. Le Black Rock Desert et ses environs.
Source : De Courten & Biggar, *Roadside Geology of Nevada*, 2017.

2. Le nettoyage des routes (*Highway Cleanup*)

Le *highway cleanup* est l'une des missions du DPW les plus visibles de l'extérieur, que ce soit pour les habitants locaux, les curieux tout comme les réfractaires à Burning Man. Ces derniers ne manquent pas de poster du contenu critique sur TikTok[240]. Cette activité consiste à nettoyer les routes avoisinant Black Rock City, afin de s'assurer que les déchets ou débris tombés des voitures des participants soient bien récupérés. Sansa, la manager de Highway Cleanup en 2016, explique son travail :

> « Je dirige une équipe d'environ trois camions avec 12 personnes, y compris moi. Nous parcourons les routes et ramassons les déchets. Il y a des semi-remorques qui passent à toute vitesse à côté de nous. Toutes sortes de dangers biologiques, du verre cassé, et même des excréments humains... C'est vraiment beurk » (entretien, 2016).

Ayant pu participer moi-même au *highway cleanup* en 2016 et 2017, je confirme qu'effectivement, nous avons ramassé beaucoup de choses diverses aux abords des routes, allant des bouts de carton à des préservatifs usagés. Heureusement, nous avions des gants et des pinces spéciales, afin d'éviter de nous baisser ou de toucher directement les déchets. Ces pinces sont appelées *moop sticks*. Le mot est construit sur la base du terme vernaculaire propre à Burning Man : *MOOP* signifiant *Matter Out of Place*[241].

Parallèlement, sur la *playa*, les équipes de TSA (Transfer Station Authority) s'affairent à la gestion des déchets abandonnés sur le site lui-même par certains *burners* malveillants. Bien que rares, certains laissent ce que l'on appelle des *trash tents*, des tentes encore montées contenant toutes leurs poubelles. C'est une pratique relativement courante dans des festivals dits commerciaux aux États-Unis tels que le très connu Coachella.

Le département Highway Cleanup a commencé de manière très modeste comme une simple activité de nettoyage, en marge de la déconstruction générale du site. Puis il a rapidement évolué en un département dédié à cette activité. Dace, un vétéran du DPW, raconte sa première participation en 2003, lorsqu'il est resté après Burning Man pour aider au nettoyage. À cette époque, les membres du DPW étaient peu nombreux, quelques dizaines, et le travail était réalisé avec des moyens limités, souvent dans des véhicules personnels :

> « C'était en 2003. Taz gérait le *Highway cleanup* avec un ancien bus scolaire réaménagé. À l'époque, il n'y avait qu'une seule équipe, ils en ont plusieurs maintenant. Nous parcourions les routes dans ce bus et ramassions les déchets sur des kilomètres dans toutes les directions. […] Nous avons commencé à nettoyer les routes principales, comme la 447, puis nous avons étendu notre champ d'action à d'autres routes comme la 80 et la 446 » (entretien, 2016).

Aujourd'hui, le nettoyage des autoroutes avoisinantes couvre près de 320 km (200 miles) et l'opération est beaucoup plus structurée, avec plusieurs petites équipes dédiées à cette tâche, dispatchées sur plusieurs localisations.

Le maintien de relations cordiales avec les communautés locales constitue un autre enjeu du *highway cleanup*. La perception des *burners* et leur réputation auprès des habitants locaux représentent une préoccupation majeure pour l'organisation de Burning Man. Un regard

[240] Vidéo postée par des réfractaires à Burning Man : https://www.tiktok.com/@ewucrewofficial.
[241] Ce sont les mêmes pinces qui sont utilisées par les services de propreté des villes américaines.

souvent hostile s'est historiquement forgé en raison de comportements jugés déplacés par certains participants[242]. C'est ce qui explique que de nombreux habitants attendent avec impatience la fin de Burning Man, comme le souligne leur expression courante : « *Is it October yet?* ». L'équipe de Highway Cleanup s'efforce de laisser les routes aussi propres que possible. Néanmoins, il reste toujours des déchets, comme en témoigne Fi, un Français qui s'est installé à Gerlach de façon permanente après avoir travaillé pour DPW pour la première fois en 2013. Il fait partie de l'association Stewards of Black Rock Desert et il effectue régulièrement des collectes de déchets en solitaire le long des routes. Dace témoigne de cette tension avec les locaux :

> « Pendant une à trois semaines, cela représente une grande pression sur les petites et tranquilles communautés locales ; leur infrastructure n'est tout simplement pas conçue pour accueillir autant de trafic routier. En général, je pense que les habitants apprécient l'événement, ne serait-ce que pour l'argent qu'il apporte dans leurs communautés, mais il y a toujours des réticences. Certains locaux saisissent toutes les occasions pour se plaindre : "Regardez ce que vous faites à l'autoroute ! C'est un désordre terrible !" Un jour ou deux plus tard, nous nettoyons tout et disons : "Regardez, maintenant c'est propre." Il y a des gens qui préféreraient que l'événement n'ait pas lieu du tout, comme s'ils avaient un problème moral avec une bande de hippies dans le désert ou autre. L'une des seules plaintes légitimes qu'ils peuvent formuler est que nous laissons du désordre. Le grand objectif du *highway cleanup* était qu'après deux semaines, ces personnes n'aient plus rien à nous reprocher » (entretien, 2016).

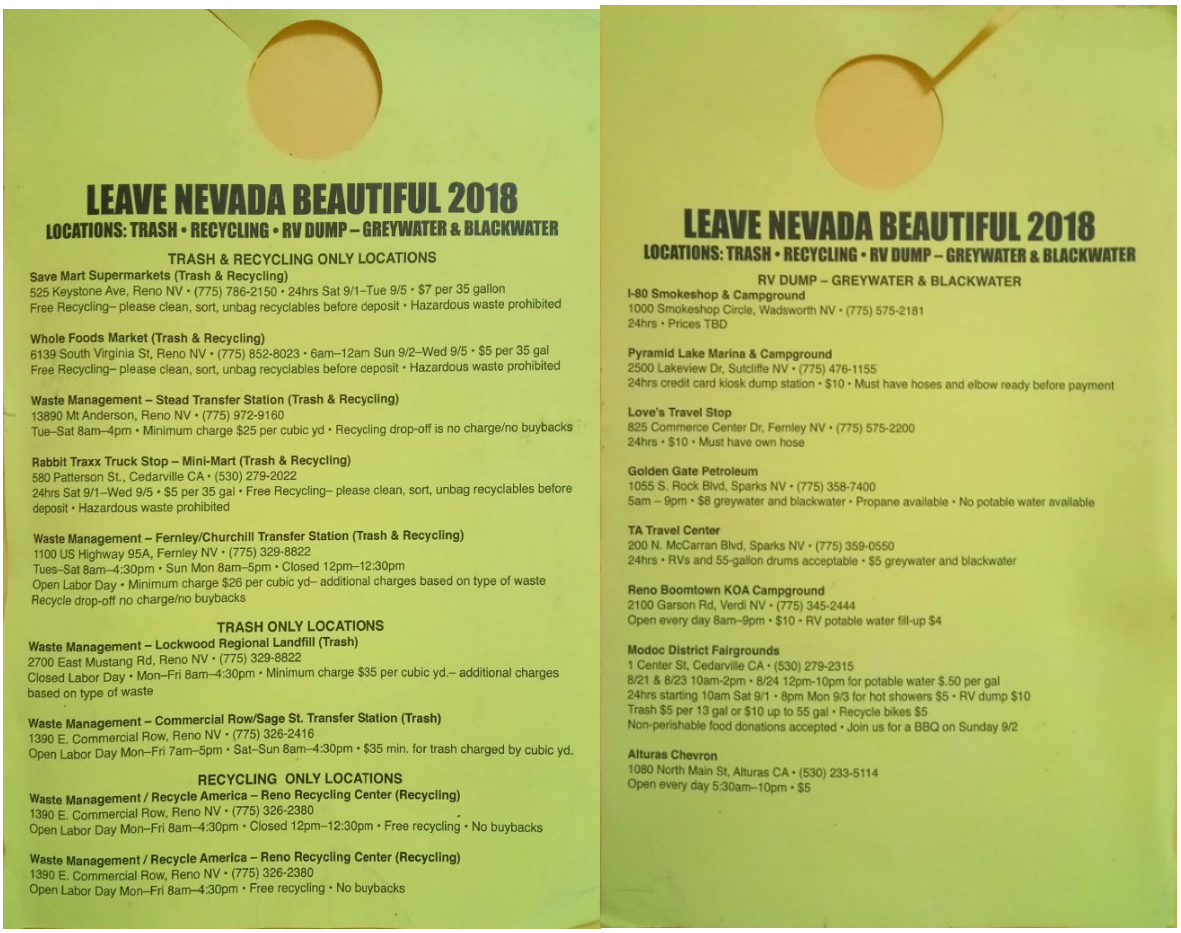
Nettoyer les autoroutes n'est pas sans risques. Les équipes doivent souvent travailler dans des conditions difficiles, avec des semi-remorques et d'autres véhicules passant à grande vitesse à proximité. Un témoignage de Sansa, la manager du groupe qui s'est appelé les Litterati en 2016, raconte une expérience terrifiante où l'une de ses collègues a évité de justesse d'être percutée par une voiture : « Elle n'était qu'à quelques mètres de perdre la vie » (entretien, 2016). Elle insiste sur l'importance des mesures de sécurité, comme le port obligatoire du gilet jaune de haute visibilité, qui, aux États-Unis, est orange et jaune (Figure A.1.4). Au fil des ans, plusieurs initiatives ont été essayées pour réduire le nombre de déchets laissés sur les bords de route. Par exemple, à partir de 2016, des affichettes spéciales intitulées « *Leave Nevada Beautiful* » (Figure A.1.3) ont été ajoutées aux documents de bienvenue distribués aux *burners* à l'entrée. Ces affichettes indiquaient les endroits où ils pouvaient déposer leurs déchets, ce qui a contribué à réduire leur quantité sur les routes.

---

[242] Une anecdote de 1996, décrite par DaveX, illustre cette tension historique entre les habitants locaux et les *burners* :

> « Un participant de Burning Man s'est présenté sans pantalon dans une boutique de Gerlach vendant du propane, tenant ce qu'il appelait un "lance-flammes". Il a demandé au vendeur de lui fournir du propane. […] Le vendeur, soucieux de sa sécurité et de celle de son commerce, a pris son fusil et a ordonné au participant de partir : "Dégagez d'ici. Je ne vous vends pas de propane." À la suite de cet incident, il a contacté Will Roger, un représentant de Burning Man, pour exprimer ses préoccupations : "Écoutez, je ne sais pas ce qui se passe là-bas, mais je ne peux pas vendre de propane à un type sans pantalon avec un lance-flammes. Vous savez ? J'ai mon entreprise ici, c'est sérieux. Si quelque chose tourne mal, je perds mon commerce. Vous devez trouver une autre solution" » (entretien, 2018).

Pour éviter de telles situations à l'avenir, un département interne à Burning Man : Fuel DPW, a été créé afin de gérer la distribution de carburant directement sur la *playa*.



LEAVE NEVADA BEAUTIFUL 2018

LOCATIONS: TRASH • RECYCLING • RV DUMP – GREYWATER & BLACKWATER

TRASH & RECYCLING ONLY LOCATIONS

Save Mart Supermarkets (Trash & Recycling)
525 Keystone Ave, Reno NV • (775) 786-2150 • 24hrs Sat 9/1–Tue 9/5 • $7 per 35 gallon
Free Recycling– please clean, sort, unbag recyclables before deposit • Hazardous waste prohibited

Whole Foods Market (Trash & Recycling)
6139 South Virginia St, Reno NV • (775) 852-8023 • 6am–12am Sun 9/2–Wed 9/5 • $5 per 35 gal
Free Recycling– please clean, sort, unbag recyclables before deposit • Hazardous waste prohibited

Waste Management – Stead Transfer Station (Trash & Recycling)
13890 Mt Anderson, Reno NV • (775) 972-9160
Tue–Sat 8am–4pm • Minimum charge $25 per cubic yd • Recycling drop-off is no charge/no buybacks

Rabbit Traxx Truck Stop – Mini-Mart (Trash & Recycling)
580 Patterson St., Cedarville CA • (530) 279-2022
24hrs Sat 9/1–Wed 9/5 • $5 per 35 gal • Free Recycling– please clean, sort, unbag recyclables before deposit • Hazardous waste prohibited

Waste Management – Fernley/Churchill Transfer Station (Trash & Recycling)
1100 US Highway 95A, Fernley NV • (775) 329-8822
Tues–Sat 8am–4:30pm • Sun Mon 8am–5pm • Closed 12pm–12:30pm
Open Labor Day • Minimum charge $26 per cubic yd– additional charges based on type of waste
Recycle drop-off no charge/no buybacks

TRASH ONLY LOCATIONS

Waste Management – Lockwood Regional Landfill (Trash)
2700 East Mustang Rd, Reno NV • (775) 329-8822
Closed Labor Day • Mon–Fri 8am–4:30pm • Minimum charge $35 per cubic yd.– additional charges based on type of waste

Waste Management – Commercial Row/Sage St. Transfer Station (Trash)
1390 E. Commercial Row, Reno NV • (775) 326-2416
Open Labor Day Mon–Fri 7am–5pm • Sat–Sun 8am–4:30pm • $35 min. for trash charged by cubic yd.

RECYCLING ONLY LOCATIONS

Waste Management / Recycle America – Reno Recycling Center (Recycling)
1390 E. Commercial Row, Reno NV • (775) 326-2380
Open Labor Day Mon–Fri 8am–4:30pm • Closed 12pm–12:30pm • Free recycling • No buybacks

Waste Management / Recycle America – Reno Recycling Center (Recycling)
1390 E. Commercial Row, Reno NV • (775) 326-2380
Open Labor Day Mon–Fri 8am–4:30pm • Free recycling • No buybacks

LEAVE NEVADA BEAUTIFUL 2018

LOCATIONS: TRASH • RECYCLING • RV DUMP – GREYWATER & BLACKWATER

RV DUMP – GREYWATER & BLACKWATER

I-80 Smokeshop & Campground
1000 Smokeshop Circle, Wadsworth NV • (775) 575-2181
24hrs • Prices TBD

Pyramid Lake Marina & Campground
2500 Lakeview Dr, Sutcliffe NV • (775) 476-1155
24hrs credit card kiosk dump station • $10 • Must have hoses and elbow ready before payment

Love's Travel Stop
825 Commerce Center Dr, Fernley NV • (775) 575-2200
24hrs • $10 • Must have own hose

Golden Gate Petroleum
1055 S. Rock Blvd, Sparks NV • (775) 358-7400
5am – 9pm • $8 greywater and blackwater • Propane available • No potable water available

TA Travel Center
200 N. McCarran Blvd, Sparks NV • (775) 359-0550
24hrs • RVs and 55-gallon drums acceptable • $5 greywater and blackwater

Reno Boomtown KOA Campground
2100 Garson Rd, Verdi NV • (775) 345-2444
Open every day 8am–9pm • $10 • RV potable water fill-up $4

Modoc District Fairgrounds
1 Center St, Cedarville CA • (530) 279-2315
8/21 & 8/23 10am-2pm • 8/24 12pm-10pm for potable water $.50 per gal
24hrs starting 10am Sat 9/1 • 8pm Mon 9/3 for hot showers $5 • RV dump $10
Trash $5 per 13 gal or $10 up to 55 gal • Recycle bikes $5
Non-perishable food donations accepted • Join us for a BBQ on Sunday 9/2

Alturas Chevron
1080 North Main St, Alturas CA • (530) 233-5114
Open every day 5:30am–10pm • $5

Figure A.1.3. Recto verso des affichettes 2018 : « *Leave Nevada Beautiful* » indiquant les différentes localisations avoisinantes accueillant des déchets.

Figure A.1.4. Le Litterati Crew de *Highway Cleanup* 2016, en pleine opération de nettoyage des abords des routes.
Photos : F. Muguet, 2016.

Figure A.1.5. L'écusson de l'équipe de Highway Cleanup : les Litterati en 2016.

3. La gestion des déchets[243] durant le *Strike*

Au cours de la période du *Strike*, chaque département suit un agenda spécifique de travail lié à la déconstruction de l'infrastructure de la ville. En parallèle, la gestion des déchets sur la *playa* constitue aussi un énorme travail pour le département TSA, impliquant plusieurs équipes (TSA, TSA Compound, TSA Commissary). Le travail de ce département est particulièrement visible à ce moment du *Strike*, où il s'agit de vider et de nettoyer l'espace de la *playa*. Le TSA s'occupe uniquement des ordures générées par le personnel de Burning Man et les activités de Burning Man. La station principale de tri se trouve sur la *playa*. Des membres du DPW y travaillent en triant les déchets et en gérant leur accueil tout au long de la journée (Figure A.1.6). Les *burners* sont obligés de rapporter leurs déchets chez eux, selon la politique dite de « *Pack it in, pack it out* ». Il y a néanmoins des déchets qui sont laissés sur place par les *burners,* mais Travels, membre du TSA, reste enthousiaste, en comparaison avec d'autres festivals :

> « À Burning Man, à la fin de la semaine de l'événement, nous ramassons tous les déchets laissés par les participants, et cette année, nous avons rempli, je dirais, trois bennes de 40 m³ (environ 40 *cubic yards*). Trois. Pour 70 000 personnes sur huit jours. À [un autre festival], nous avons rempli treize bennes de 40 m³ (environ 40 *cubic yards*) après trois jours pour 5 000 personnes. C'était énorme » (entretien, 2016).

Karla évoque la complexité de la gestion des déchets sur tous les différents sites concernés :

> « Nous travaillons à trois endroits différents. Vous avez les propriétés de Gerlach, qui sont comme des propriétés de Burning Man, où nous travaillons avant l'événement. Vous avez Black Rock Station, qui est le Ranch, avec les différentes équipes qui y travaillent. Et puis, il y a toutes les stations que nous installons sur la *playa* pendant la semaine de l'événement et avant/après l'événement. À Gerlach, nous avons des stations

[243] J'utiliserai le terme de déchets, car c'est celui qui figure dans le dictionnaire pour exprimer des choses que l'on jette. Je précise toutefois que le lexique vernaculaire du DPW, notamment au sein des équipes de TSA, emploie plutôt les termes *materials*, *resources*, *recyclables* ou parfois *trash*. Cette terminologie traduit une vision très positive du déchet, perçu comme une ressource exploitable et réutilisable.

à l'Office, au Saloon, aux Shower properties, au Community Center et au Gerlach Estates » (entretien, 2016).

Elle explique en outre que chaque site dispose de sa propre infrastructure de gestion des déchets, incluant des bennes et des énormes sacs de collecte pour les matériaux comme le plastique et l'aluminium. Les équipes de collecte des déchets recyclables se rendent chaque matin dans les différentes stations pour ramasser ces déchets selon des itinéraires précis :

« Nous avons 14 à 16 stations et trois véhicules que nous utilisons pour collecter les matériaux le matin, en faisant deux circuits différents : un circuit intérieur pour les camps du personnel proches les uns des autres et un circuit extérieur pour les stations plus éloignées » (entretien, 2016).

Karla précise que ces stations recueillent beaucoup de déchets, et qu'« il est crucial de continuer à faire le tri et à collecter les matériaux des stations tant que les différentes équipes DPW ne le feront pas elles-mêmes » (entretien, 2016).

Figure A.1.6. La station TSA de gestion et tri des déchets sur la *playa*.
Photo : F. Muguet, 2017.

ANNEXE 2 – *PLAYA RESTORATION* : CARTOGRAPHIE DES ZONES DE DÉCHETS (*MOOP MAP*) ET INSPECTION FÉDÉRALE DU BUREAU OF LAND MANAGEMENT (*BLM INSPECTION*)

1. La *MOOP Map*

La *MOOP Map* (Figure A.2.1) est un outil essentiel pour restituer aux *burners* l'état de propreté de la *playa* selon les zones. Conceptualisée par DA, le manager du département Playa Restoration, en 2006, elle utilise un système de couleurs pour indiquer le niveau d'effort nécessaire pour nettoyer la *playa*. DA explique :

> « J'ai élaboré le concept du rouge, jaune, vert. […] La carte montre du vert pour les zones où nous progressons rapidement, du jaune pour celles où nous avons des arrêts fréquents, et du rouge pour celles où nous sommes complètement arrêtés » (entretien, 2021).

Avant l'établissement de ce protocole, les membres de *Playa Resto* tentaient de cartographier et documenter la *MOOP* laissée sur la *playa* sans méthode uniforme :

> « Nous avions tous des cartes différentes, et nous écrivions simplement "copeaux de bois" ou "cigarette", selon ce que nous pensions avoir trouvé, mais il n'y avait pas de système formalisé. Nous essayions tous de nous débrouiller » (entretien, 2021).

DA précise également qu'ils utilisaient des cônes de circulation orange placés sur les endroits de *MOOP* avec l'inscription « verre » ou autre, pour communiquer entre eux. Dorénavant, le protocole est bien rodé. Chaque soir, pendant que les membres des rangs *(line sweepers)* se retrouvent autour d'un verre au Saloon, les *scribes* et DA, eux, se réunissent à une table pour colorier (en jaune, rouge, vert), en fonction des avancées du jour, une gigantesque carte de BRC imprimée. Cette carte provisoire sert ensuite à DA pour réaliser la carte numérique finale visible sur le site de Burning Man.

Selon DA, l'objectif de cette carte était de trouver un moyen de communiquer avec la communauté *burner* sans les culpabiliser ni les juger :

> « La *MOOP Map* elle-même représente aussi une responsabilité en matière d'information. […] Rouge ne signifie pas que vous êtes de mauvaises personnes. Il ne s'agit pas de honte. Je ne pense pas que la honte soit durable ou positive. Nous pouvons enseigner, encourager et intégrer ce principe de manière positive. Chaque année, nous faisons mieux. En 2019, même lorsque le Bureau of Land Management (BLM) a rendu le test plus difficile, nous avons obtenu notre carte la plus verte et notre meilleur score lors de l'inspection post-événement. Nous avons relevé ce défi » (entretien, 2021).

Bien que cette carte ne soit pas produite pour juger, comme l'affirme DA, elle est néanmoins très attendue par les *burners*, notamment par les organisateurs des grands *Theme Camps* de musiques électroniques à programmation de DJ connus, appelés par les DPW des *rave camps*. En effet, les résultats de la cartographie peuvent influencer l'attribution des placements futurs de certains *Theme Camps* dans la ville. Ainsi, si leur emplacement est marqué en rouge sur la *MOOP Map*, cela pourrait les déclasser pour les éditions futures de Burning Man dans leur positionnement dans la ville, c'est-à-dire les placer plus en périphérie et non au centre. Les emplacements les plus prisés étant ceux situés près de l'Esplanade, entre la ville et l'espace ouvert de la *playa* avec le Man.

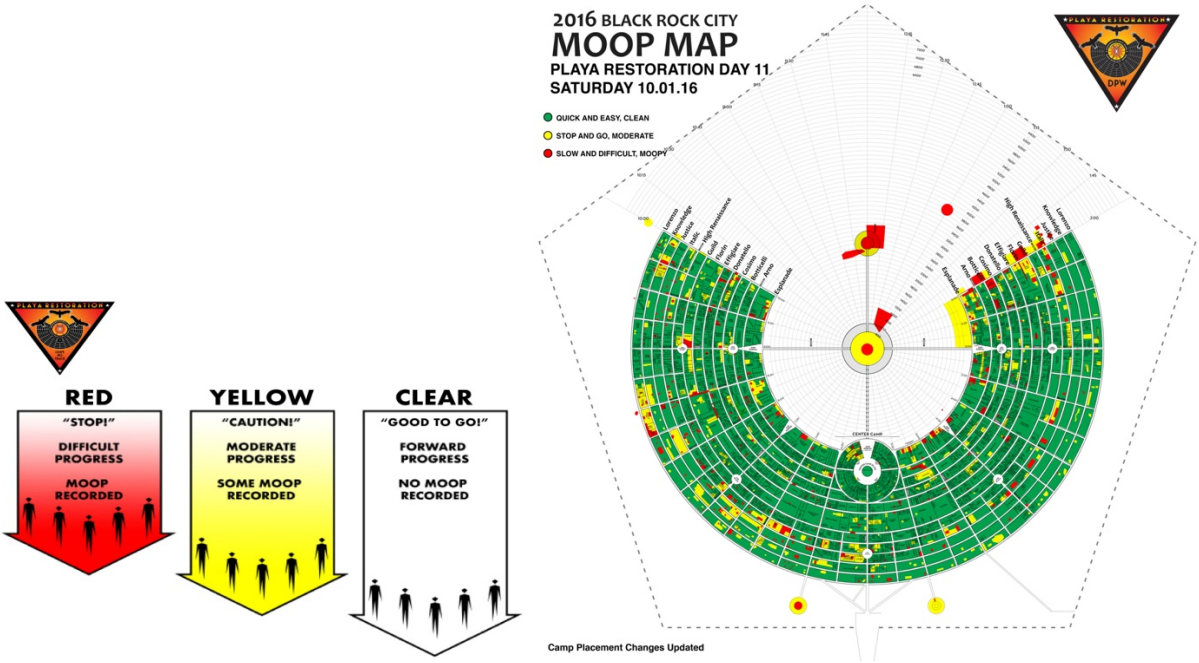


Figure A.2.1. *MOOP Map* 2016.
Source : https://burningman.org/about/history/brc-history/event-archives/2016-event-archive/2016-moop-map.

2. L'inspection fédérale du Bureau of Land Management (BLM Inspection)

L'objectif ultime de *Playa Restoration* est de réussir l'inspection du site menée par le Bureau of Land Management (BLM) à la toute fin de la saison. Le désert de Black Rock appartient au BLM. DA résume le protocole de l'inspection :

> « Nous devons passer un test où nous ne devons pas laisser plus d'un pied carré [environ 0,09 mètre carré] de débris par acre [environ 0,4 hectare] en moyenne. Ce test se déploie sur environ 120 points de localisation GPS répartis dans Black Rock City. À chaque localisation, nous plantons un petit piquet dans le sol et attachons une corde d'environ 40 pieds [environ 12 mètres] de long. Ensuite, nous ramassons tous les *MOOP* à l'intérieur de ce périmètre que nous pouvons trouver. Parfois, c'est vraiment minuscule » (entretien, 2021).

Chaque fragment de *MOOP* est collecté dans un sac de type Ziploc transparent alimentaire, marqué et remis au BLM. DA ajoute : « S'il y a plus de *MOOP* que la taille de ma main dans une zone de test, cela pourrait signifier que ce test échoue à cet endroit précis. C'est dire à quel point c'est petit ! Même une boule de papier mouchoir pourrait faire échouer ce point » (entretien, 2021).

En 2016 et 2017, j'ai eu l'occasion de participer au test d'inspection du site en me portant volontaire au sein de l'une des équipes du DPW. Le 4 octobre 2016, l'opération est menée par le manager du projet Burning Man au sein du Bureau of Land Management (BLM), Michael Vermeys, avec qui j'ai pu discuter. L'inspection se base sur un document de 16 pages expliquant en détail le protocole d'inspection du BLM : *Burning Man Post-event Inspection* (Figure A.2.2).

Figure A.2.2. Michael Vermeys, le manager du projet Burning Man au sein du Bureau of Land Management (BLM), montrant le document du protocole d'inspection.
Photo : F. Muguet, 2016.

Ce document, utilisé en 2016, date de 2013 et détaille le protocole des inspections de 2004 à 2012. À partir de 2004, le protocole initial a été modifié pour se conformer aux nouvelles directives sur l'événementiel établies par le National Conservation Area (NCA), qui régit les activités autorisées légalement sur les terres protégées. Ces ajustements ont permis une couverture plus étendue de la zone à échantillonner et ont amélioré l'analyse quantitative des efforts de *Playa Restoration*.

Le jour de l'inspection, des sites de prélèvement aléatoires sont définis : 60 sites en 2013 (Figure A.2.4). De plus, en 2013, le BLM a proposé d'inclure six sites supplémentaires pour une surveillance ciblée (Figure A.2.3) :

> « Les données recueillies ne seront pas incluses dans la surface totale moyenne des débris collectés des parcelles aléatoires et ne seront donc pas utilisées pour déterminer si le but en termes de norme de nettoyage a été atteint. Puisque la majorité de ces zones n'ont pas été ciblées pour la surveillance de la conformité pendant l'événement, les données spécifiques aux sites seront utiles pour identifier d'éventuels problèmes liés à ces zones » (Bureau of Land Management, 2013).

Name	*Justification*	*X*	*Y*
The Man	The large-scale construction efforts, frequency of visitation, and structure burn make this site a point of interest	-119.204336	40.787005
The Temple	The large-scale construction efforts, frequency of visitation, structure burn make this site a point of interest	-119.198111	40.791628
Services	This area receives a high degree of traffic and deals with large amounts of grey and black water, making it a point of interest	-119.223502	40.778532
DPW	The level of use and population density of this area during the event make it a point of interest	-119.215188	40.772299
ICP	The level of use and population density of this area during the event make it a point of interest	-119.232075	40.780897
HEAT	The use and storage of heavy equipment in this area make it a point of interest	-119.207801	40.780125

Figure A.2.3. Les 6 zones de surveillance ciblées depuis 2013.
Source : *Burning Man Post-event Inspection,* 2013, BLM.

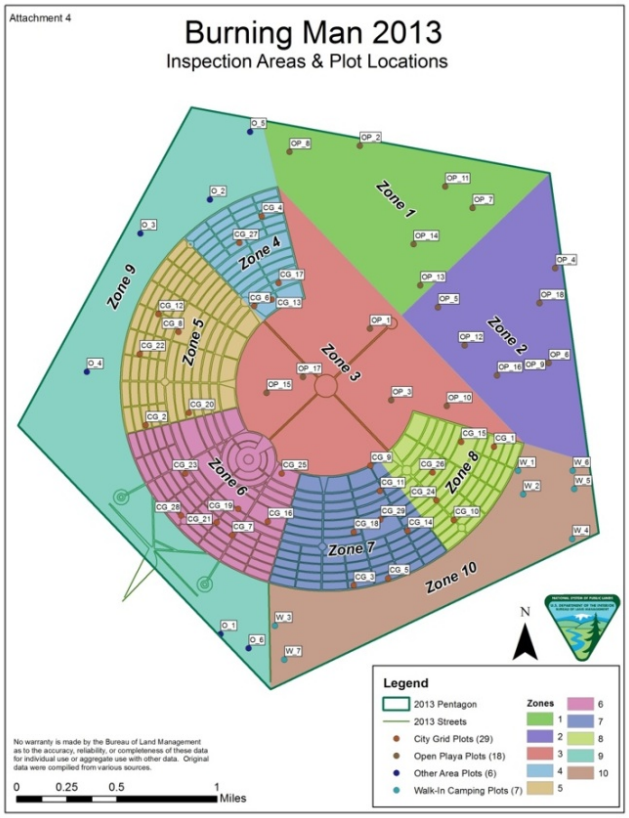


Figure A.2.4. Localisations des zones de prélèvement des échantillons.
Source : Burning *Man Post-event Inspection,* 2013, BLM

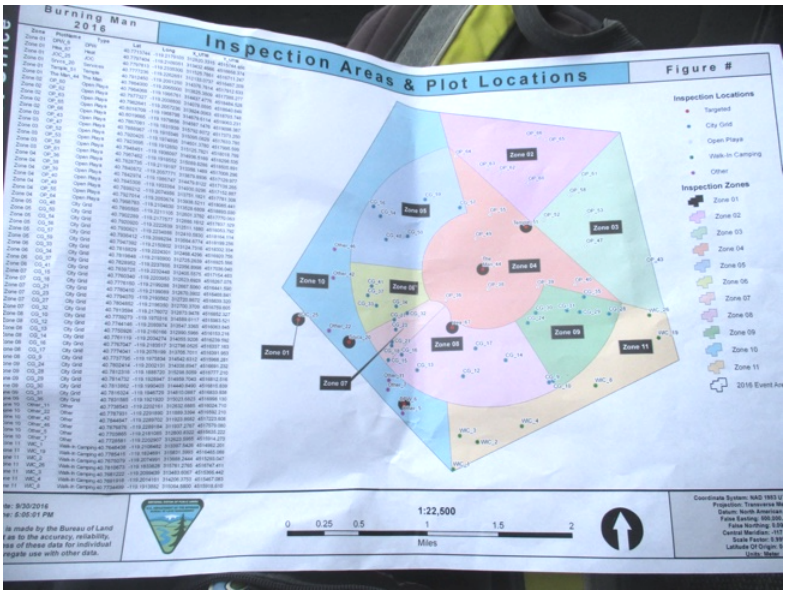


Figure A.2.5. Carte papier avec coordonnées GPS des zones à prélever, utilisée le jour de l'inspection.
Photo : F. Muguet, 2016.

Je détaille ci-dessous le protocole effectif, reconduit annuellement, de l'inspection réalisée le lundi 4 octobre 2016 au matin à partir de mes notes de terrain. Au matin, les volontaires DPW ayant « survécu » aux festivités du week-end de Talent Show rencontrent l'équipe d'inspection du BLM, composée d'une dizaine d'agents et dirigée par Michael Vermeys, lors d'une réunion générale. L'ambiance est plutôt calme et empreinte de tristesse, les membres du DPW sont fatigués, conscients qu'il s'agit de la dernière matinée qu'ils passeront ensemble. Chacun se concentre sur la tâche à accomplir.

Avant l'arrivée du DPW, l'équipe du BLM se rend sur chaque zone de prélèvement pour y placer un petit drapeau. Les coordonnées GPS des zones ont été prédéfinies à l'avance selon la carte prévue à cet effet (Figure A.2.5). Ils utilisent un GPS avec une précision de 2 à 5 mètres pour s'orienter. Au cours de la réunion générale matinale effectuée à Shoreline, à l'entrée de la *playa*, Michael Vermeys rappelle les consignes de l'inspection. Il précise la méthode de récolte de la *MOOP* et l'affectation de chaque équipe composée de membres du DPW sur une dizaine de sites à inspecter[244].

Chaque équipe comporte environ cinq personnes et possède un matériel spécifique : un GPS, une corde radiale de 11,35 mètres (37,2 pieds) avec un nœud pour y fixer un piquet de 20 cm (8 pouces), des sacs en plastique de type Ziploc et un marqueur pour écrire sur les sacs. Cette procédure du « *Moop test* » est également expliquée par des schémas visuellement très explicites réalisés à la fois par DPW (Figure A.2.6) et par BLM (Figure A.2.7).

Chaque équipe se rend ensuite en voiture sur les sites à inspecter, guidée par le GPS. Une fois sur place, un piquet rouge est planté au centre de la parcelle et la corde radiale y est attachée. Une personne est chargée de maintenir la corde bien tendue jusqu'au bout pour former un cercle parfait autour du piquet (Figure A.2.8). Les membres du DPW s'alignent alors derrière la corde et ramassent toute la *MOOP* qu'ils trouvent sur leur passage. Les déchets sont ensuite

[244] C'est à ce moment-là que j'ai compris que ce test se ferait « entre-nous », comme un autocontrôle de notre propre travail. J'ai été alors assez surprise de voir que cet enjeu majeur reposait principalement sur la confiance du BLM envers le DPW pour suivre le protocole.

placés dans un seul sac Ziploc (Figure A.2.9), sur lequel sont inscrits au marqueur le nom du site ou de la parcelle ainsi que la date. Une fois tous les prélèvements réalisés, les équipes se retrouvent toutes à Shoreline et alignent les sacs remplis de *MOOP* les uns à côté des autres (Figures A.2.10 et A.2.12).

Le BLM vérifie que tous les prélèvements ont bien été effectués sur chaque site. Un examen visuel rapide permet de juger si le test a été réussi ou non. Les normes concernant la quantité totale de *MOOP* tolérée varient d'année en année. En 2013, par exemple, selon le document d'inspection du BLM, pour les 60 parcelles, la quantité totale de *MOOP* tolérée était d'environ 0,56 mètre carré (6 pieds carrés). En 2017, la quantité de *MOOP* globale devait pouvoir être contenue dans le carré prévu à cet effet, le « *MOOP testing grid* » (Figure A.2.11).

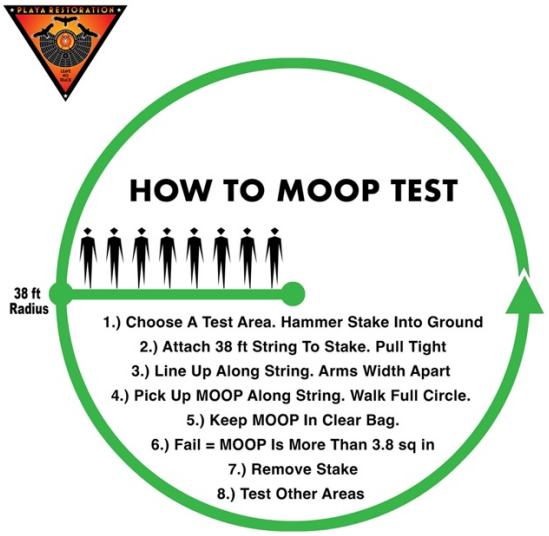


Figure A.2.6. Schéma du protocole de récolte du « *MOOP test* » réalisé par DA (DPW).
Source : « Leaving No Trace the Playa Restoration Way : DIY MOOP Sweeps, MOOP Map and LNT Test », DA, 7 août 2023, *Burning Man Journal*. https://journal.burningman.org/2023/08/black-rock-city/leaving-no-trace/playa-resto-lnt/

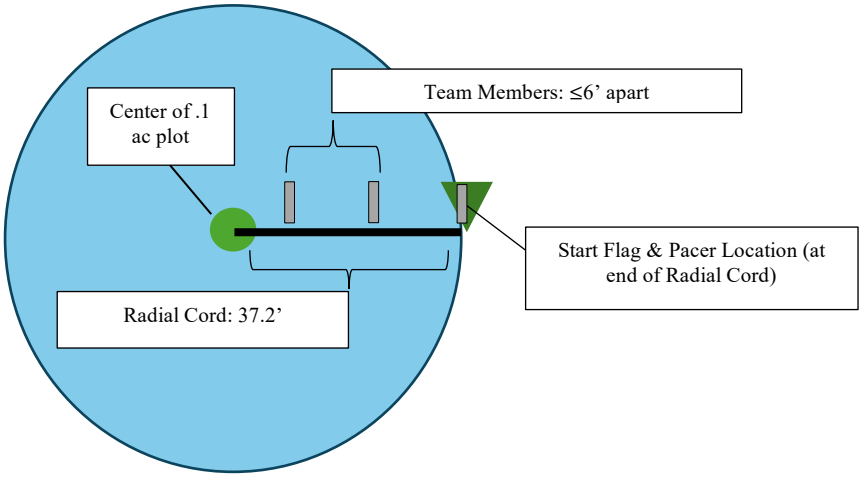


Figure A.2.7. Schéma du même protocole réalisé par le Bureau of Land Management (BLM).
Source : Burning *Man Post-event Inspection,* 2013, BLM.

Figure A.2.8. Procédure effective de récolte de la *MOOP* : le « *MOOP test* ».
Un piquet rouge est planté au centre de la parcelle et la corde radiale y est attachée. Une personne est chargée de maintenir la corde bien tendue jusqu'au bout pour former un cercle autour du piquet. La récolte de la *MOOP* s'effectue par un ratissage derrière cette corde.
Inspection BLM, 2016. Photo : F. Muguet, 2016.

Figure A.2.9. Sacs en plastique de type Ziploc dans lesquels est placée la *MOOP*.
Inspection BLM, 2016. Photo : F. Muguet, 2016.

Figure A.2.10. Les équipes alignent les sacs de *MOOP* (2016).
En 2016, les équipes se retrouvent toutes à Shoreline et alignent les sacs remplis de *MOOP* les uns à côté des autres.
Inspection BLM, 2016. Photo : F. Muguet, 2016.

Figure A.2.11. Carré « test » de *MOOP* globale.
La quantité de *MOOP* globale devait pouvoir être contenue dans le carré prévu à cet effet, le « *MOOP testing grid* ». Inspection BLM, 2017. Photo : F. Muguet, 2017.

Figure A.2.12. Les équipes alignent les sacs de *MOOP* (2017).
En 2017, les équipes se retrouvent toutes à Shoreline et alignent les sacs remplis de *MOOP* les uns à côté des autres. Inspection BLM, 2017. Photo : F. Muguet, 2017.

3. Burning Man et l'application du *Leave No Trace* (LNT) devenu un modèle d'engagement environnemental pour d'autres festivals transformationnels et le *default world*

L'application du principe de *Leave No Trace* (Ne laisser aucune trace) est devenu un modèle d'engagement environnemental pour d'autres festivals transformationnels. Cependant, ils ne parviennent généralement pas à atteindre le même niveau d'engagement de la part de leurs participants, comme l'explique Kirk qui a constaté ce phénomène :

> « Tous les événements auxquels j'ai travaillé se revendiquent comme étant des événements *Leave No Trace*, mais pour une raison quelconque, les gens laissent encore des choses derrière eux. À Burning Man, il y a beaucoup plus de respect et de pratique de ce principe, peut-être à cause de l'application communautaire qui est plus forte ici » (entretien, 2016).

Coyote souligne également la spécificité de la communauté de Burning Man. Il explique que le respect du LNT tient à la communauté elle-même, une véritable ville avec des quartiers, où chacun est impliqué dans le maintien de la propreté. Il précise que la réussite de *Playa Restoration* repose entièrement sur l'engagement des participants *:*

« Je suis sûr que lorsque vous étiez là-bas [sur la *playa*, en s'adressant à moi], en train de faire des *line sweeps*, de ramasser les déchets, la *MOOP*, comme on les appelle, vous avez dû être impressionné par le fait que beaucoup de camps étaient aussi propres qu'ils ne l'étaient avant. Certains ne l'étaient pas, mais beaucoup l'étaient. La restauration de la *playa* ne pourrait pas être réussie sans la participation des participants eux-mêmes. C'est un bon exemple de la façon dont nous avons gagné le respect de beaucoup de gens qui savent vraiment ce que nous faisons ici. Parce qu'ils voient que tout le monde est impliqué » (entretien, 2016).

Coyote précise que Burning Man a même eu des discussions avec les maires de certaines villes des États-Unis. Ils voulaient savoir comment Burning Man parvenait à ce point à inciter ses participants à ramasser et emmener avec eux leurs propres déchets. Il raconte ces discussions :

« À un moment donné, alors que nous commencions à gagner en notoriété, nous avons attiré beaucoup d'attention et subi beaucoup d'interrogations […] le département de la santé, le shérif, ceux qui délivrent les permis, et même le département de la circulation routière étaient intéressés parce que nous avions aussi un impact sur les routes. […] Le département de la santé est arrivé, disant — et à l'époque, je pense que notre population était d'environ 10 000 personnes — "Vous avez 10 000 personnes sur la *playa,* où sont vos poubelles ?" J'ai répondu : "Nous n'avons pas de poubelles." Ils ont dit : "Alors, qu'advient-il des déchets ?" Eh bien, les gens les emportent avec eux. C'était un concept qu'ils avaient du mal à comprendre, car aucun autre événement ne l'appliquait. Ils ont insisté pour que nous installions des poubelles, mais nous avons répondu : "Non, parce que si nous mettons des poubelles, nous aurons un énorme gâchis." Nous faciliterions le fait que les gens laissent leurs déchets au lieu de les emporter avec eux. Nous avons finalement convaincu le département de la santé. […] Les plus grands dégâts que nous ayons jamais rencontrés, c'est lorsqu'il y a une benne à ordures installée, cette benne devient une permission de laisser ses déchets. […] Même nos ennemis les plus acharnés, ceux qui veulent voir cet événement disparaître pour des raisons morales quelconques, doivent respecter l'idée que nous sommes un événement "Leave No Trace". Si vous allez sur la *playa* — l'inspection a eu lieu aujourd'hui — […] voyez si vous pouvez trouver où la ville était. Je parie que vous ne pourrez pas » (entretien, 2016).

ANNEXE 3 - HISTORICITÉ DE BURNING MAN (1992-1998)

Récapitulatif de l'historique de Burning Man de 1990 à 1998

1990-1996 : Burning Man, première phase de développement

- 1990-1991 : Burning Man est un événement Cacophonist.
- 1992-1994 : L'influence de Desert Siteworks est massive ; l'art devient de plus en plus central et la culture de Burning Man se façonne progressivement.
- 1994-1996 : L'influence de la Cacophony Society reste encore très présente jusqu'en 1996.

À partir de 1996 : Burning Man, deuxième phase de développement

- 1996 : Clash majeur, John Law quitte l'organisation de Burning Man. À partir de cette rupture, l'organisation est restructurée. Le Department of Public Works (DPW) se forme officiellement en 1998 comme une branche marginale de Burning Man, héritière de la Cacophony Society et des groupes de *freak bikes* affiliés tels que le Minneapolis Hard Times Bike Club et le Black Label Bike Club.

L'orientation politique anarchiste de la Cacophony prédictive du clash définitif avec Burning Man en 1996

La Cacophony Society reposait sur un modèle politique anarchiste, favorisant l'autogestion et l'absence de contrôle hiérarchique, où chaque membre était encouragé à tour de rôle à proposer et à organiser un événement. L'organisation était donc rotative et empêchait ainsi la prise de contrôle à long terme par un leader unique. Cette approche contrastait profondément avec l'évolution en cours de Burning Man, où la centralisation du pouvoir et l'institutionnalisation progressive de l'événement ont entraîné des tensions croissantes, jusqu'à la rupture définitive en 1996. John Law explique cette divergence radicale de point de vue :

> « L'idée de la Cacophony n'était pas de créer un immense événement avec un mécanisme de contrôle pyramidal, où les riches seraient au sommet et dirigeraient tout. Pourtant, c'est ce que Burning Man est devenu. Ceux qui le dirigent en tirent énormément d'argent et contrôlent le système. Je ne dis pas que c'est forcément une mauvaise chose. Disneyland est génial, j'adore Disneyland. Il est dirigé par une poignée de milliardaires de droite qui gèrent cette immense industrie du divertissement. Burning Man est très similaire à bien des égards » (entretien, 2024).

Bien qu'il reconnaisse la nécessité de nouvelles régulations en raison de l'expansion de Burning Man, il critique la récupération par Burning Man du concept initial de liberté propre à la Cacophony et son insertion dans un système hiérarchisé et capitaliste : « Mais ce qu'ils vendent encore aujourd'hui, c'est l'idée d'un événement libre, alors qu'en réalité, c'est un événement contrôlé, où l'argent remonte vers le sommet. Ce qu'ils ne disent pas aux participants, c'est que l'argent est un facteur clé » (entretien, 2024). John Law constate que, pour beaucoup de participants, « c'est un excellent produit » car « ils viennent dans un endroit au milieu de nulle part, où personne de sensé n'irait en raison des conditions météorologiques et de l'isolement » (entretien, 2024). Selon lui, l'idée du *Zone trip*, de « permettre une expérience

mentale extraordinaire par le fait d'aller là où tout serait possible » (Chapitre 1)[245], a été récupérée et instrumentalisée à des fins commerciales.

John Law critique la mythification de Larry Harvey en tant que *Great Man*. Il l'accuse d'avoir vendu l'univers de la Cacophony à un public plus large : « Il a créé un produit qui se vend et dont les gens ont besoin » (entretien, 2024). Il regrette également l'invisibilisation du rôle des femmes dans l'historicité de la création de Burning Man alors qu'elles ont joué un rôle effectif important, ce qui sera détaillé dans la section ci-après.

1996 : Le dernier grand impact Cacophonist : le Smiley prank et l'œuvre Helco

John Law quitte l'organisation après l'édition de 1996, n'étant pas d'accord avec l'évolution de Burning Man vers un modèle plus hiérarchisé et proche de la culture de masse dite *mainstream*. Cette édition fut marquée par des tensions relationnelles importantes entre les organisateurs. Un grave accident de moto, survenu juste avant le début de l'événement, causa la mort d'une personne sur la route menant au site. Certains organisateurs furent profondément choqués, tandis que Larry Harvey se préoccupait surtout de la bonne poursuite de la semaine de Burning Man. Les désaccords s'accentuèrent au cours de la semaine. Dans la continuité des *pranks* de la Cacophony Society (Chapitre 1), John Law réalise cette année-là la « *Smiley Man prank* », en infiltrant un *smiley* lumineux dans la tête du Man. Furieux, Larry Harvey ordonne son retrait immédiat (Chapitre 3).

Enfin, le dernier grand acte anarchiste et cacophoniste de cette période s'incarne dans l'installation artistique phare de Burning Man 1996 : HELCO, créée par Flynn Mauthe et Kal Spelletich. Cette œuvre symbolisait une critique explicite du monde capitaliste et de la société de consommation. La tour, recouverte de logos parodiant de grandes entreprises pétrolières comme Shell (Figure A.3.1) est mise à feu. Elle était accompagnée d'un scénario spectaculaire dans lequel Larry Harvey, invité par HELCO à vendre Burning Man, refuse publiquement en déclarant : « Je ne peux pas signer ! Je ne possède pas Burning Man ! Burning Man est à vous ! C'est à vous de décider ! » (Larry Harvey, *The Early Years: Reflections on Interactive Performance*, Burning Man.org, traduit de l'anglais). John Law, par sa performance, réalise une action à forte portée politique : vêtu d'un long manteau de style western, il s'élance sur une tyrolienne depuis la tour en flammes pour venir s'écraser dans un panneau de tubes néon illuminés portant le mot « CONSUME » (Consomme). Il s'en sort indemne : « John Law savait faire toutes ces choses qu'il ne faut jamais essayer chez soi sans risquer de se tuer ou de tuer quelqu'un d'autre » (Doherty, 2014, loc. 106-107, traduit de l'anglais)[246].

---

[245] « L'inspiration est venue d'une femme nommée Carrie Galbraith. C'est elle qui a inspiré toute l'idée du *Zone Trip*, qui consistait à quitter San Francisco pour aller dans un lieu magique où tout pouvait arriver. C'est cela, l'idée du Zone Trip. Les lieux physiques où nous allions n'étaient que des lieux matériels. Mais l'essentiel, c'est que c'était un concept, quelque chose dans votre esprit : vous alliez vers un lieu exceptionnel où tout pouvait se produire. C'est la véritable philosophie de Burning Man dans le désert » (John Law, entretien, 2024).

[246] « John Law, héros de western vêtu d'un long manteau blanc, écrasa son cigare et bondit vers son devoir, les flammes vibrant tout autour de lui. Il escalada le flanc de la tour Helco jusqu'à son sommet, à plus de douze mètres de haut. Tenant dans une main une fusée éclairante allumée, il fit exploser une gigantesque charge de poudre installée par Kimric Smythe au sommet, tira sur une corde qui renversa un seau d'essence placé à mi-hauteur, puis fit tomber un autre seau en haut de la tour. Celle-ci était gorgée de chutes de bois et de bidons de plastique remplis d'essence. En une seconde, elle s'embrasa dans un immense jet de flammes orange et blanches s'élevant à plus de douze mètres. Le public n'en crut pas ses yeux — il était encore là-haut ! Peut-être une seconde de plus (un vrai

Cet épisode clôt la première ère de Burning Man, marquée par l'esprit anarchiste et expérimental de la Cacophony Society. À partir de 1997, une nouvelle organisation se met en place, jalonnée par une série de clashs successifs décrits dans le paragraphe 4, marquant l'entrée de Burning Man dans une phase de structuration et de professionnalisation, ainsi que la naissance du Department of Public Works (DPW).

Figure A.3.1. Installation artistique thématique de 1996, HELCO, créée par Flynn Mauthe, Kal Spelletich et Seemen.
Photo : inconnu.
Source : *Burning Man Timeline 1996,* https://burningman.org/timeline/1996/.

showman sait combien de temps il faut rester dans la lumière), puis John Law se jeta en arrière depuis la tour, plongeant dans une atmosphère presque solide de cendres et de chaleur. Il saisit la poignée d'une tyrolienne, glissa à une vitesse vertigineuse et vint s'écraser à travers une enseigne au néon portant l'ordre "CONSUME", avant de toucher le sol. Vanessa l'attendait avec un extincteur, au cas où il aurait pris feu » (Doherty, 2014, loc.106-107, traduit de l'anglais).

Le rôle des femmes, des **girlfriends***, invisibilisé dans l'historicité de Burning Man*

Les femmes ont été nettement invisibilisées dans l'histoire de Burning Man, comme me l'ont fait remarquer John Law et Diane*, un membre de la Cacophony Society et du DPW, dans leurs entretiens. Diane met en lumière le rôle important de Danny Girl dans le Circus Redickuless :

> « La plupart des hommes de la Cacophony Society, ils avaient des copines. Leurs copines faisaient presque tout. Avec Chicken John et Danny Girl's Circus Redickuless – qui est maintenant appelé Chicken John's Circus Redickuless – tout était à peu près organisé, maintenu et financé sur la carte de crédit de Danny Girl. Danny Girl ne veut pas prendre le crédit, alors maintenant, c'est Chicken John's Circus Redickuless. C'est une parenthèse, mais le Circus Redickuless faisait partie des premières bases du DPW » (entretien, 2016*).

Dans l'historicité même de Burning Man, l'histoire « commune » retient que « Michael Mikel a formé les Black Rock Rangers, alors que c'est vraiment Vanessa Kuemmerle qui a initié les Rangers avec Michael Mikel. En effet, pour répondre aux exigences du BLM (Bureau of Land Management) formulées en 1991, Burning Man se structure, s'organise et crée les Rangers en 1992. C'est un groupe de bénévoles « façonné sur le modèle des Texas Rangers » (Chen, 2009, loc. 374, traduit de l'anglais)[247]. John Law précise le rôle clef qu'a joué Vanessa Kuemmerle, la petite amie de John Law à l'époque, dans la fondation des Rangers :

> « Vanessa, maintenant, elle est modeste. Elle a conçu des chapeaux pour le président Obama. Elle et Danger Ranger ont fondé les Rangers. Ensemble. Ce n'était pas juste Danger Ranger. C'était elle et Danger Ranger. […] Elle tenait toutes les réunions à notre maison et elle a formé personnellement toutes les personnes » (entretien, 2024).

Les Rangers sont formés aux premiers secours de personnes en danger, mais aussi à la résolution de conflits. Ils constituent aujourd'hui un département entier au sein de Burning Man, impliquant des centaines de bénévoles. Le manager actuel, Crow, vit à Gerlach toute l'année[248].

En outre, Marian Goodell, anciennement l'amie de Larry Harvey, aujourd'hui PDG de Burning Man, a également joué un rôle central depuis le départ de John Law et plus encore depuis la mort de Larry Harvey en 2018 : « En ce qui concerne Burning Man, Marian Goodell gère Burning Man. Et elle l'a toujours fait, depuis que John Law est parti. Marian était la petite amie de Larry Harvey » (Diane, entretien, 2016*).

Diane souligne également l'importance des couples dans la dynamique de Burning Man et l'apport effectif primordial de ces « femmes de » restées trop souvent dans l'ombre de leurs hommes : « Je veux dire, Will Roger et Crimson Rose, Larry Harvey et Marian Goodell, John Law et Vanessa Kuemmerle, Flash et Dana Albany. Vous savez, tout le monde avait sa copine ou son copain ici qui pensait être le leader de tout ça, et les garçons prenaient toujours le crédit tandis que les filles s'en fichaient un peu. C'était un peu comme ça ici. Mais les gens reconnaissent cela maintenant. Marian dirige Burning Man. Et Harley aussi, vous savez ? »

---

[247] « En 1992, Mikel a fondé les Black Rock Rangers, un groupe de bénévoles inspiré des Texas Rangers. Les Rangers participaient à des opérations de recherche et de sauvetage pour les participants perdus dans le désert » (Chen, 2009, loc. 374, traduit de l'anglais).

[248] Une « story » du Ranger retraité, Jynx est disponible sur dpwstorybook.com. Il y parle de sa vision des résolutions de conflits.

(entretien, 2016). Effectivement, Harley Dubois, largement invisibilisée de la communication officielle de Burning Man, est cofondatrice de Burning Man et a été longtemps responsable de la direction des opérations. Toutefois, Diane conclut en reconnaissant que, malgré ces défaillances en termes de reconnaissance historique, les femmes restent majoritaires sur le terrain : « Ça a toujours été… légèrement à majorité féminine sur le terrain, bien que le DPW ne compte qu'un membre féminin au sein du Council of Darkness pour l'instant. Je pense que c'est juste une question de hasard » (entretien, 2016*).

Les grands clashs et accords après 1996

Après 1996, s'ensuit une série de clashs et d'accords à la fois entre organisateurs et entre organisateurs et participants, marquant l'évolution de Burning Man, dont voici un aperçu succinct :

- **1997** : Devant l'accroissement du nombre de participants (environ 10 000) et les besoins croissants de structuration, est créée l'entreprise à but lucratif Black Rock City Limited Liability Company (LLC). Cette entreprise arrive tout juste un an après le scénario HELCO anticapitaliste et anti-propriété présenté à Burning Man.
- **1998** : Le DPW est officiellement formé.
- **2004** : Larry Harvey rédige les *10 Principles*. Certains membres de la Cacophony Society dénoncent alors un plagiat des *12 Chaotic Principles* de la Cacophony, qui sont présentés dans le point III (*infra*).
- **2005** : Une pétition-manifeste intitulée *We Have a Dream* dénonce la sélection des projets artistiques et l'attribution des financements par la tête de Burning Man uniquement. Le manifeste réclame « la démocratisation de l'attribution des financements de *Burning Man* Art *Program* » et propose un processus électoral incluant « toute personne figurant dans la base de données de Burning Man du fait d'un achat de billet ou d'un projet artistique antérieur » (burningman.org, 2005). La réponse de Larry Harvey fut négative et la sélection repose encore aujourd'hui sur un *Art Grant Committee* interne à l'organisation de Burning Man[249].
- **2007 (tentative de retour et échec de la Cacophony)** : En acte de protestation contre l'orientation à but lucratif de Burning Man et sa transformation en *rave*, Paul Addis, ancien membre de la Cacophony Society, met le Man à feu plus tôt que prévu. Jerry James, présent cette année-là sur la construction du Temple, témoigne qu'après son arrestation, Addis fut poursuivi pour crime, condamné à deux ans de prison, puis se suicida tragiquement en se jetant sous les rails du BART à San Francisco[250].
- La même année, John Law intente une action en justice contre ses anciens associés Larry Harvey et Michael Mikel pour contester la propriété du nom et du logo « Burning Man », détenus conjointement au sein de Paper Man LLC. Sa plainte n'aboutit pas, et il perd le procès. Depuis 1997, l'événement continue d'être produit sous Black Rock City LLC.

[249] Document d'archive détaillant la polémique concernant l'attribution des financements artistiques : https://burningman.org/about/history/brc-history/event-archives/2005-2/borg2-response/

[250] L'article de SFgate explique le suicide de Paul Addis alors qu'il a été condamné en justice par Burning Man : https://www.sfgate.com/news/article/Burning-Man-arsonist-dies-on-BART-tracks-3994692.php.

- **2011** : Burning Man entame un long processus de transformation pour devenir une organisation à but non lucratif, un protocole qui durera plusieurs années.
- **2013** : Marian Goodell, ancienne compagne de Larry Harvey et membre du bureau de Burning Man depuis 1997, dont le premier *burn* remonte à 1995, est nommée PDG (CEO). Ses pairs lui font confiance pour assurer la transition de l'entreprise de LLC à non-profit, reconnaissant son expérience préalable en management chez *Ford.com*[251].
- **2018** : Mort de Larry Harvey. Marian Goodell poursuit la direction de Burning Man, cherchant notamment à renforcer son implantation à l'international. Une polémique éclate cependant la même année lorsqu'elle soutient la création d'un événement : *Where The Sheep Sleeps* aux Pays-Bas. Ce faisant, elle évince une communauté locale déjà active sur place. Le débat reste vif jusqu'en 2024 : après de vives discussions lors de *l'European Leadership Summit* (ELS) autour d'un siège de Burning Man aux Pays-Bas, l'édition 2024 de *Where The Sheep Sleeps* est finalement annulée.

[251] L'article revient sur le parcours professionnel de Marian Goodell et ses compétences en entreprise : https://blogs.goucher.edu/magazine/love-and-dust-a-partial-history-of-burning-man/

ANNEXE 4 - LES 12 *CHAOTIC PRINCIPLES* DE GARY WARNE (*SUICIDE CLUB*, 1977) : SOURCE D'INSPIRATION DES 10 PRINCIPES DE BURNING MAN

Larry Harvey a proclamé les dix principes de Burning Man en 2004. Pour John Law, il s'agit d'un plagiat : « Larry Harvey a eu l'idée de ses dix principes directement à partir des douze *Chaotic Principles* écrits en 1977 [par Gary Warne du Suicide Club]. Mais personne n'en a jamais entendu parler » (entretien, 2024). Les 10 principes sont les suivants : *Radical Inclusion* (Inclusion radicale), *Gifting* (Don), *Decommodification* (Décommercialisation), *Radical Self-Reliance* (Autonomie radicale), *Radical Self-Expression* (Expression de soi radicale), *Communal Effort* (Effort collectif), *Civic Responsibility* (Responsabilité civique), *Leaving No Trace* (Ne laisser aucune trace), *Participation* (Participation), *Immediacy* (Immédiateté). De nombreux *burners* s'approprient ces principes en créant des *gifts* (cartes postales, cartes de visite, autocollants, objets imprimés) énumérant les dix principes ou leurs symboles graphiques.

À l'accueil des *Regional Burns*, les événements affiliés à Burning Man à l'international, les *greeters*, ceux qui accueillent les arrivants rappellent les 10 principes. Ils sont généralement inscrits dans les livrets *What Where When*, répertoires des activités proposées par les *Theme Camps*. Sur le site de Burning Man, ces principes sont décrits comme « des lignes directrices pour le tout nouveau réseau régional. Ils n'ont pas été conçus comme une injonction sur la manière dont les gens devraient être ou agir, mais comme un reflet de l'éthique et de la culture communautaires telles qu'elles s'étaient développées organiquement depuis la création de l'événement » (*10 Principles*, Burning Man.org)[252]. Le détail de ces principes est facilement accessible en ligne et repris par de nombreux chercheurs et journalistes, c'est pourquoi je ne m'y attarderai pas ici. En revanche, les 12 *Chaotic Principles* sont beaucoup moins connus.

C'est Gary Warne, fondateur du Suicide Club, en 1977, soit 27 ans avant les 10 principes de Larry Harvey, qui a écrit 12 *Chaotic Principles*. Pour John Law, ces principes ont été rédigés au second degré, dans l'esprit du Suicide Club, à l'inverse de Burning Man qui, selon lui, se prend trop au sérieux. Ils ont été conçus à la suite d'incidents survenus lors des actions du Suicide Club et doivent être compris comme des formes de remédiations constructives à ces expériences[253]. Par exemple, deux principes, très réalistes, reposent sur la possibilité d'un échec

[252] https://burningman.org/about/10-principles/.

[253] « Chaque principe, en quelque sorte, était une plaisanterie, car au Suicide Club, nous ne nous prenions pas au sérieux à la manière des organisateurs de Burning Man. C'était donc une façon humoristique de formuler les choses. Gary a choisi des incidents et des événements précis que nous avions réalisés au Suicide Club et qui ne s'étaient pas déroulés comme prévu, qui avaient, pour ainsi dire, explosé en plein visage. Il a essayé de comprendre ce qui avait mal tourné, pourquoi cela avait mal tourné. Ensuite, il a rédigé un principe à partir de cette expérience, comme "Stick Together" (Restez unis), qui exprimait une idée simple : rester ensemble. Lorsque vous organisez un événement, vous devez tous convenir de rester unis du début à la fin, afin d'en faire une expérience collective, avec la force du groupe. C'est très intelligent lorsqu'on agit dans un environnement urbain en entreprenant des actions qui sortent des cadres autorisés. D'autres principes, comme "Don't Be an Asshole" (Ne sois pas un crétin), signifiaient simplement qu'il ne fallait pas se battre avec les autorités ni avec d'autres personnes. L'un des principes était **"**The Validity of Other People's Experience Is Just as Strong as Yours**"** (La validité de l'expérience des autres est aussi forte que la tienne). Cela veut dire, par exemple, que si vous faites du théâtre de rue — car nous en faisions beaucoup — et que quelqu'un n'aime pas votre performance, s'en offusque et vous frappe, cette réaction est tout aussi légitime que votre action. Il faut comprendre que l'expérience des autres ne peut pas être effacée. Vouloir le faire, c'est précisément l'antithèse d'une pensée libre ; c'est, au contraire, le signe d'une logique

de l'expérience sociale ou théâtrale dans l'espace public, et sur la reconnaissance de la confrontation potentielle avec la colère, l'indifférence ou l'agressivité du « spectateur » dans cet espace : *Allow People the Validity of Their Own Emotions* (Reconnais aux gens la validité de leurs propres émotions) et *The More Extreme the Act, the More Extreme and Varied the Response Will Be* (Plus l'acte est extrême, plus les réactions seront extrêmes et variées).

Les similitudes les plus évidentes entre les 12 *Chaotic Principles* et les 10 principes de Burning Man apparaissent entre les principes suivants : *Chaotic Principle: Solidarity Is a Necessity* (Suicide Club/Cacophony) et *Communal Effort* (Burning Man) ; *Chaotic Principle: You Will Never Be Totally in Control* (Suicide Club/Cacophony) et *Immediacy* (Burning Man). Les principes de Burning Man : *Participation*, *Radical Inclusion* et *Leave No Trace* ne figurent pas dans les 12 *Chaotic Principles* de Gary Warne, mais ils faisaient partie intégrante des pratiques du Suicide Club puis de la Cacophony Society.

En effet, la participation active est l'un des principes effectifs de la Cacophony Society, qui se recoupe également avec les pratiques de Desert Siteworks (Chapitre 1). Cela explique l'héritage doublement important de cette pratique de participation active et immersive sur le Burning Man actuel. *Participation* se retrouve dans l'adage *No Spectators*, inscrit sur un bus à Burning Man en 1990, puis affiché sur la structure du Center Camp en 1997. Heather*, membre du DPW et de la Cacophony, évoque cet impact cacophoniste sur Burning Man : « Je pense que Burning Man a beaucoup copié la Cacophony. La Cacophony représentait quelque chose d'important pour les gens, une manière d'agir qui ne consistait pas simplement à rester debout dans un bar à boire ou à consommer. Tu vois, "tu faisais réellement partie du spectacle" » (entretien, 2016*). Les actions de la Cacophony, telles que *Santa Con* (Chapitre 1) ou les *Zone Trips*, impliquaient en effet que tous les volontaires participent activement à l'expérience. Il aurait été difficilement envisageable que certains fassent le « show » pendant que d'autres se contentent de regarder en « touristes ».

Concernant le principe proclamé par Burning Man d'« inclusion radicale » (*Radical Inclusion*), John Law estime qu'il s'agit également d'une copie directe d'un principe déjà présent au sein de la Cacophony : « À cent pour cent, [Burning Man a copié certains des *Chaotic Principles* de Gary Warne], et notamment l'inclusivité radicale. Nous ne l'appelions pas ainsi, mais c'est exactement ce que nous faisions. Tout le monde était égal, tout le monde participait et était inclus. Cela venait directement du Suicide Club » (entretien, 2024). En effet, toute personne était encouragée à rejoindre le Suicide Club ou la Cacophony, puis à organiser ses propres actions et événements, à l'image de Mary Grauberger, membre des débuts du Suicide Club, qui fut inspirée et encouragée à créer ses propres rassemblements sur la plage de Baker Beach à San Francisco lors des solstices d'été (Chapitre 1).

Il en va de même pour le principe de Burning Man *Leave No Trace* (Ne laisser aucune trace), rédigé par Larry Harvey en 2004. Pour John Law, il s'agit là encore d'une reprise directe d'un principe déjà en vigueur au sein du Suicide Club et de la Cacophony :

> « Leave No Trace ; cela vient du Suicide Club. La raison en est que nous pénétrions dans des environnements sans jamais les modifier ni les endommager. Nous escaladions des infrastructures publiques comme des ponts, et nous faisions en sorte que personne ne sache

cultuelle. Et dans bien des aspects, Burning Man a adopté une forme de *cultic thinking* (pensée de type cultuel), un mécanisme qui soutient et protège les hiérarchies » (John Law, entretien, 2024).

que nous étions passés par là. Nous allions dans des bâtiments abandonnés pour y organiser des événements, mais nous nettoyions toujours une fois terminés. Nous ne laissions rien derrière nous. C'était ça, "*Leave no trace*". Cela vient directement du Suicide Club » (entretien, 2024).

L'énumération des 12 *Chaotic Principles*[254] ci-dessous est tirée du livre *Tales of the San Francisco Cacophony Society* (pp. 6-9) et traduite en français :

PRINCIPE CHAOTIQUE n° I : DÉFAIS-TOI DE TOUTE ATTENTE. Assure-toi que les personnes avec qui tu fais quelque chose savent autant encaisser que donner. Si ce n'est pas drôle quand cela leur arrive, alors tu n'as pas affaire à des farceurs, mais des sadistes. Initie-les pour t'assurer qu'ils ont de l'autodérision. Ne présuppose jamais la réaction qu'un événement va susciter : tu seras forcément déçu. *Ergo.*
PRINCIPE CHAOTIQUE n° II : TU NE SERAS JAMAIS ENTIÈREMENT AUX COMMANDES.
PRINCIPE CHAOTIQUE n° III : SOIS UN IMBÉCILE, PAS UN SADISTE. TU DOIS ÊTRE CAPABLE D'ENCAISSER AUTANT QUE DE FAIRE.
PRINCIPE CHAOTIQUE n° IV : RECONNAIS AUX GENS LA VALIDITÉ DE LEURS PROPRES ÉMOTIONS (L'HUMOUR EST UNE CHOSE TRÈS SÉRIEUSE). Quand tu fais enfin ce que tu veux vraiment faire, peut-être pour la première fois, accorde aux autres la réalité de leurs émotions et la sincérité de leurs réactions. Ne sois ni choqué ni découragé si l'on t'ignore, si l'on te frappe ou si l'on t'arrête. On ne peut pas s'attendre à ce que tout le monde trouve tes blagues drôles. Leurs réactions n'en sont pas moins légitimes que les tiennes.
Semaine nationale du clown, 9 août 1974. Douze clowns sont entrés dans une agence de la Bank of America à Powell & Market en chantant *We're in the Money* et ont essayé de déposer des poissons, des fleurs, des balles de jonglage et des bandes dessinées aux guichets. Les gardes sont arrivés, furieux, prêts à frapper le meneur. J'étais déguisé en policier Keystone, avec un énorme badge argenté, un casque britannique, une canne et un long manteau bleu. J'ai soufflé dans mon sifflet, arrêté le clown principal et l'ai traîné dehors — il était enragé — pendant que les autres, déjà en fuite, éclataient de rire. On s'est enfuis. C'était terrifiant, mais c'était *leur* territoire, *leurs* valeurs et *leur* travail. Accepte toute réaction, elle est réelle. Le fait que le groupe ait rompu les rangs fut réellement effrayant. Rappelle-toi du principe n° III.
PRINCIPE CHAOTIQUE n° V : LA SOLIDARITÉ EST UNE NÉCESSITÉ. Chaque fois que nous changions d'endroit au cours d'une soirée de bizarreries, nous perdions des gens. Cela devint une loi infaillible d'entropie pour les actions futures. Ce n'est pas bon. Les gens ont besoin les uns des autres pour l'énergie et le soutien, et il est relativement dangereux de sortir en groupe pour

[254] *1. Divest Yourself of Expectations.*
2. You Will Never Be Totally in Control
3. Be a Fool, Not a Sadist.
4. Allow People the Validity of Their Own Emotions.
5. Solidarity Is a Necessity.
6. Play It Out to the End (Anything Goes).
7. The More Extreme the Act, the More Extreme and Varied the Response Will Be.
8. Humour Is as Relative as Anything Else.
9. Fear Is a State of Mind: The Fear/Risk Ratio Is Not Proportional.
10. We Have Many Things to Risk Besides Our Lives.
11. We Subconsciously Believe We Have Experienced Things When We Have Only Watched Them.
12. When We Test Our Fantasies of Ourselves. We Fall Short – So We Do Not.

faire des farces, tout peut arriver. Si tu commences quelque chose, termine-le. *Corollaire : rien n'est jamais fini quand tu crois que ça l'est.*

PRINCIPE CHAOTIQUE n° VI : JOUE LA SCÈNE JUSQU'AU BOUT (TOUT EST PERMIS). Un désastre : il portait bien son nom. Les gens ne pouvaient pas se faire confiance à cause de ce que chacun avait apporté et fait pour ou contre les autres sans vraiment se connaître. Un objectif commun, défini à l'avance, est préférable, même si certains ne peuvent aller jusqu'au bout ; ce sera alors une faiblesse intérieure plutôt que de la paranoïa. En dehors des initiations, et malgré le principe n° II, il vaut mieux s'accorder à l'avance sur ce que l'on veut faire.

PRINCIPE CHAOTIQUE n° VII : PLUS L'ACTE EST EXTRÊME, PLUS LES RÉACTIONS SERONT EXTRÊMES ET DIVERSES. VOYAGE VERS UNE AUTRE PLANÈTE. Nous nous sommes divisés en trois groupes pour imaginer à quoi ressemblerait la vie sur d'autres planètes. Puis, nous avons bandé les yeux de vingt-cinq personnes et les avons conduites dans deux environnements inhabituels, l'un naturel et l'autre artificiel. Nous leur avons dit que, lorsqu'on leur retirerait le bandeau, elles ne pourraient pas utiliser de noms propres ni de références terrestres pour décrire ce qu'elles verraient. Elles devaient décider de ce que c'était, pourquoi cela existait, et à quoi cela servait, comme si elles le découvraient pour la première fois. Nous les avons emmenées dans le tunnel de Judah Street, sous la Great Highway, et leur avons ôté le bandeau dans le noir. Elles ont dû marcher vers la sortie, côté mer, comme si elles atterrissaient sur une autre planète, et "décider" de ce qu'était l'océan. Leurs descriptions, fantasmes et hallucinations furent incroyables. Je ne verrai plus jamais l'océan de la même façon ! Ensuite, nous les avons rebandées et conduites à Alcoa Plaza, à minuit, dans le ventre du monstre : *Ripple's*, un bar du XXIe siècle. Des télévisions alignées le long du comptoir diffusaient les vagues s'écrasant sur le rivage, des écrans géants projetaient un groupe de musique invisible, et des écrans au-dessus des urinoirs montraient des femmes se déshabillant. C'était un endroit si délirant qu'aucune imagination n'aurait pu aller plus loin.

COURS DE BLAGUES Nous avons organisé des cours de blagues pendant deux ans, jusqu'à notre catalogue *Deathskool*, quand les gens ont fini par être trop confus et que nous avons arrêté. Quelqu'un s'était inscrit à chaque cours, aussi absurde soit-il. Pour le cours *Hara-kiri*, où il était demandé aux participants de se suicider, certains ont poliment demandé si c'était "pour de vrai". Pour *Possession démoniaque*, d'autres nous ont demandé à voix basse si nous avions "des connexions". Lorsque nous avons proposé *La paranoïa comme état de conscience accrue*, nous avons dû tout repenser. Seize personnes s'étaient inscrites, certaines rejetées par d'autres secrétaires. Beaucoup ne voulaient suivre *que* ce cours et refusaient de remplir la fiche d'échange de compétences. Le texte de présentation était atroce, mais les gens le voulaient. La blague devint trop réelle. Personne n'osait accueillir la séance chez soi. Finalement, huit mois plus tard, quelqu'un qui quittait son logement accepta d'y tenir la réunion. Ce fut une soirée intense, où nous avons partagé nos peurs. Notre première blague était devenue réelle.

PRINCIPE CHAOTIQUE n° VIII : L'HUMOUR EST AUSSI RELATIF QUE TOUT LE RESTE.

Nuit d'aventures – Catalogue Deathskool, printemps 1975. Description : Apportez vos aventures prêtes à vivre. Laissez votre orgueil à la maison, surtout si elles semblent trop dangereuses ou trop ennuyeuses. Doivent se dérouler à San Francisco. Vingt-cinq personnes se sont inscrites, trois sont venues avec des idées d'aventures. Après discussion, certains ont commencé à inventer des farces, mais je ne savais pas s'ils les improvisaient ou s'ils les avaient déjà préparées. Il y avait un cours de farces dans le catalogue, sans enseignant ; personne ne s'y inscrivit (tout le monde avait peur d'être le premier et de devoir offrir sa maison). Nous avons planifié deux des trois aventures pour la première soirée. La première, la mienne, consistait à traverser le tunnel de Judah Street, de Duboce Park à Cole & Carl. La moitié du groupe rentra chez elle sur-le-champ et ne revint jamais. D'autres refusèrent d'y aller mais attendirent de l'autre côté.

PRINCIPE CHAOTIQUE n° IX : LA PEUR EST UN ÉTAT D'ESPRIT : LE RAPPORT PEUR / RISQUE N'EST PAS PROPORTIONNEL. La plupart de nos peurs concernent des choses qui ne nous sont jamais arrivées, que nous n'avons vues qu'à travers les médias ou nos fantasmes. Nous ne savons donc pas ce que c'est que de vivre une expérience réelle, et nos peurs nous empêchent de le découvrir.

PRINCIPE CHAOTIQUE n° X : NOUS AVONS BIEN PLUS À RISQUER QUE NOS VIES. Nos aventures et nos fantasmes sont faits d'un mélange d'excitation et de peur, et les aventures des autres nous effraient souvent davantage que les nôtres, parce qu'ils ont la motivation et nous non — il ne nous reste que la peur. L'un de ceux qui avait refusé de traverser le tunnel fut justement celui qui organisa la manifestation *Fur Sale*, qui m'a terrifié mais ne l'a pas du tout perturbé.

PRINCIPE CHAOTIQUE n° XI : NOUS CROYONS INCONSCIEMMENT AVOIR VÉCU DES CHOSES QUE NOUS N'AVONS QU'OBSERVÉES. NOUS NE LES AVONS PAS VÉCUES.

PRINCIPE CHAOTIQUE n° XII : QUAND NOUS METTONS À L'ÉPREUVE NOS PROPRES FANTASMES, NOUS NOUS RENDONS COMPTE QUE NOUS NE SOMMES PAS À LA HAUTEUR — ALORS NOUS NE LES TESTONS PAS.

RÉSUMÉ

Construire et déconstruire Burning Man : travail et fête au sein du Department of Public Works (DPW)

Burning Man, souvent décrit comme un festival complètement déjanté et inégalable sur le plan artistique, rassemble chaque année plus de 70 000 personnes appelées *burners* dans le désert de Black Rock, au Nevada, aux États-Unis. Cette thèse est consacrée à un collectif méconnu du grand public : le Department of Public Works (DPW). Ce groupe, composé d'environ 500 personnes, est chargé de la construction de la ville éphémère de Black Rock City. En détaillant les cinq grandes étapes de leur saison de plus de deux mois, le tracé de la ville, la construction, la semaine de Burning Man, le démontage et la restauration du site (le ramassage des micro-déchets), je montre que leur travail, extrêmement complexe et minutieusement orchestré, est indissociablement articulé à des dispositifs plus ou moins ritualisés. Cette ethnographie met en évidence à quel point l'esthétique, les pratiques et l'*ethos* de cette communauté marginale contrastent radicalement avec ceux des *burners,* et révèle ainsi la dualité constitutive de Burning Man.

MOTS-CLÉS

Burning Man, Department of Public Works (DPW), Anthropologie du rituel, Anthropologie de la fête, Anthropologie du festival, Communautés.

ABSTRACT

Constructing and Deconstructing Burning Man: Work and Festivity within the Department of Public Works (DPW)

Burning Man, often described as a wildly eccentric festival, unmatched in its artistic scope, gathers each year more than 70,000 people called *burners* in the Black Rock Desert of Nevada, United States. This dissertation focuses on a collective little known to the general public: the Department of Public Works (DPW). This group of about 500 people is in charge of the construction of the ephemeral city of Black Rock City. By looking at the five main stages of their season of more than two months, the surveying of the city, the construction, the week of Burning Man, the dismantling, and the restoration of the site (the collection of micro-trash), I show that their work, extremely complex and meticulously orchestrated, is inseparably articulated with more or less ritualized frameworks. This ethnography highlights how the aesthetics, practices, and ethos of this marginal community radically contrast with those of the *burners* and therefore reveals the constitutive duality of Burning Man.

KEYWORDS

Burning Man, Department of Public Works (DPW), Anthropology of ritual, Anthropology of festivity, Festival anthropology, Communities.