



HAL
open science

Introduction

Véronique Dassié

► **To cite this version:**

Véronique Dassié. Introduction. Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable, 2022, 10.4000/books.cths.16261 . hal-03798221

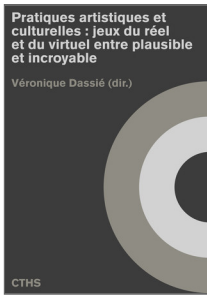
HAL Id: hal-03798221

<https://hal.science/hal-03798221>

Submitted on 5 Oct 2022

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.



Véronique Dassié (dir.)

Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable

Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques

Introduction

Véronique Dassié

DOI : 10.4000/books.cths.16261

Éditeur : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques

Lieu d'édition : Paris

Année d'édition : 2022

Date de mise en ligne : 6 septembre 2022

Collection : Actes des congrès nationaux des sociétés historiques et scientifiques

EAN électronique : 9782735509324



<http://books.openedition.org>

Référence électronique

DASSIÉ, Véronique. *Introduction* In : *Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable* [en ligne]. Paris : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2022 (généré le 12 septembre 2022). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/cths/16261>>. ISBN : 9782735509324. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.cths.16261>.

Ce document a été généré automatiquement le 12 septembre 2022.

Introduction

Véronique Dassié

Je remercie chaleureusement Gaspard Salatko et Sophie Chevalier pour leurs relectures attentives et leurs apports très riches et complémentaires sur ces questions. Ces échanges augurent de féconds développements sur ce thème que cette modeste contribution n'entend absolument pas avoir épuisé.

- 1 Appréhender le réel est sans doute une question qui se pose aux humains dès qu'ils tentent de le comprendre, le transformer, voire le manipuler. Dès l'Antiquité, la philosophie s'est ainsi penchée sur la définition du réel et de l'illusion, à travers l'idée d'une métaphysique qui pense l'être et les conditions d'ordonnement de l'esprit et de la matière. Avec l'émergence des sciences, promotrices de la raison, la compréhension du fonctionnement des corps, de la biologie, de la physique ou des sociétés a fait du réel le substrat de toute démarche scientifique, la nécessaire objectivation des faits soumis à leur compréhension s'appuyant alors sur l'empirisme et la méthode expérimentale. Il s'agit désormais d'établir ce qui peut faire vérité, autrement dit emporter une adhésion consensuelle à propos du sens à donner aux situations soumises à notre entendement, enjeux d'autant plus importants à l'heure où la propagation des rumeurs, *fake news* et lectures complotistes du présent mettent en lumière la fragilité des interprétations du réel et les conflictualités qu'elles peuvent susciter. En rupture avec une approche naturaliste essentialisante, qui reviendrait à considérer réalité et virtualité comme deux données distinctes dotées de particularités propres, il s'agit donc ici d'envisager la construction de la virtualité et de la réalité comme processus conjoints, qui se nourrissent mutuellement pour faire advenir un sens commun.

Le réel comme substrat de vérité

- 2 L'adhésion autour d'une lecture univoque du réel dépend toutefois de la possibilité de partager un socle commun permettant d'identifier et de catégoriser des phénomènes perçus : il ne suffit pas que je voie un morceau de calcaire pour que je sache qu'il s'agit d'une pierre, il faut aussi que nous nous soyons collectivement accordés sur la

possibilité d'individualiser ce type de substance et sa quantité pour qu'elle puisse entrer dans la catégorie des pierres. L'impossibilité d'insérer ce qui est vu et plus largement perçu dans un ensemble impliquant l'appartenance à une même classe d'objets pose d'ailleurs des difficultés sociales cruciales. C'est le cas par exemple du malade rencontré par Olivier Sacks qui, du fait d'une atteinte neurologique, se trouve incapable d'identifier un gant alors qu'il peut décrire l'objet comme une surface continue repliée sur elle-même avec cinq excroissances pouvant contenir quelque chose (Sacks 1888 : 30). Bien que ses aptitudes perceptives ne soient pas altérées, son quotidien se trouve profondément bouleversé. Établir une vérité implique donc l'accord préalable autour de procédures d'identification et de classification, procédures que, comme l'a mis en évidence depuis longtemps Claude Lévi-Strauss (1962), chaque société configure à sa manière par le biais de mises en récit et de créations symboliques.

- 3 Mais l'identification partagée ne suffit pas pour autant à fonder une vérité. Celle-ci suppose également de pouvoir établir des relations entre des éléments *a priori* disparates selon une logique d'ordonnement partageable. Or, les anthropologues ont aussi démontré qu'une proposition ne peut être considérée comme vraie qu'à condition de pouvoir répondre à des critères de véracité tenus pour légitimes dans une société donnée. Ces critères, qui renvoient aux « positions d'énonciations fondées sur un rapport causal entre un certain domaine de réalité et le discours qui le vise » (Boyer 1986), font système et impliquent des hiérarchisations qui elles-mêmes dépendent de postures d'autorité. La caution scientifique peut ainsi être mobilisée pour établir une vérité dans certaines situations alors que dans d'autres elle apparaîtra illégitime. Le réel est donc aussi prétexte à débats quant au vrai et par là même sur les fondements des cadres d'une réalité collectivement identifiée et instituée, ce à quoi semble paradoxalement mieux échapper le virtuel.

Dialogues du réel et du virtuel

- 4 Dans le langage courant, le virtuel est bien souvent pensé en opposition au réel dans la mesure où il apparaît intangible et concerne un potentiel, ce qui est à « l'état de simple possibilité » selon le dictionnaire. De ce fait, le virtuel pose moins la question du vrai que celle du vraisemblable, de ce que des conventions sociales et culturelles permettront d'envisager comme faisant sens. En conséquence, à travers le virtuel, il ne s'agit pas tant d'indiquer ce qui est établi, posture ontologique, que de considérer ce qui pourrait être, posture que l'on pourrait qualifier *a contrario* de téléologique. Gaspard Salatko envisage ainsi la production du plausible comme une mécanique de mise en cohérence, qui « suppose l'acceptation de propositions qui ne sont toujours pas vérifiables factuellement » (Salatko 2022 : 18). Le virtuel implique dès lors un processus de transformation qui emprunte au réel de manière partielle. Dans une certaine mesure, tout acte créateur joue de ces potentiels dans la mesure où l'œuvre créée ne rencontre l'adhésion qu'à condition d'avoir su transfigurer le réel pour faire sens. La fable et la fiction, comme les mythologies, tiennent en tant que *mimésis* du réel car, comme le souligne Jean-Marie Schaeffer, « en dernière instance c'est toujours la plausibilité (pour un lecteur donné) de la modélisation fictionnelle qui décide du plaisir qu'il prend à sa lecture et du profit qu'il peut en tirer » (1999 : 261). N'est-ce pas *in fine* à l'usage de ce potentiel modélisateur du virtuel qu'invite Gilles Deleuze (1968 : 133), en

le considérant comme dépouille du réel ? Le virtuel peut donc aussi s'offrir comme relecture, voire critique d'une réalité envisagée sous l'angle du mieux, de l'idéal ou du pire, se muer en utopie ou en dystopie.

- 5 Par conséquent, le projet de restitution du réel, en tant que forme concrète produite pour le rendre intelligible, se trouve également mêlé aux enjeux de la virtualisation. Accéder au réel et le comprendre appelle en effet sa déconstruction ; en rendre compte et le partager implique sa reconstruction, formelle, narrative, visuelle, voire expérientielle. L'écriture du réel se heurte par conséquent d'emblée aux contraintes de la forme narrative. À propos du réalisme littéraire Philippe Dufour souligne ainsi qu'il ne tend pas tant à représenter une réalité qu'à en magnifier l'insupportable ; le virtuel porte en lui la « négation du réel » (1998 : 315). À l'autre bout du prisme de l'écriture du réel, celle, descriptive, des ethnologues soucieux – à l'instar d'Alfred Métraux –, de rendre compte de la vie d'une société « en usant des points de vue et des procédés du roman » (cité par Debaenne 2013), jongle avec cette même contrainte de construction de la cohérence. Le plausible, en tant que fabrication, apparaît alors condition du crédible, en tant que réception. Du mentir-vrai, cher à Aragon (1964) qui puise dans son histoire personnelle ce qui lui permet de fabriquer une fiction crédible, à l'idée qu'une création puisse mieux rendre compte d'une vérité qu'une reconstitution documentaire ou une étude historique, il n'y a donc qu'un pas. Or, entre « crédible » et « vérité », la restitution du réel engage celle ou celui qui le manipule et celui qui y croit. L'histoire vécue empruntée pour rendre compte d'une réalité profonde à travers l'artifice du roman place son auteur sur le curseur de la sincérité alors que l'histoire inventée, mais présentée comme vraie, place son narrateur dans le rôle de l'imposteur. Réel et virtuel oscillent sur une frontière entre imposture et sincérité, car pour être admise comme crédible, la forme donnée au réel doit être conforme à ce qui peut être tenu comme possible, apparaître pertinente et par conséquent renvoyer à des plausibles sur le plan structurel quitte à se déployer à travers les registres de la fiction, du mythe, du conte, du fantastique ou du réalisme. Mais, chacun le sait également, il arrive que le réel apparaisse incroyable et dépasse la fiction. L'incroyable suppose alors l'étrange, l'invraisemblable, bref, ce qui échappe à l'entendement ordinaire. Il implique une distorsion entre ce qui se passe ou apparaît et ce qui se déroule habituellement. Et pour autant, l'incroyable peut aussi être réalité.
- 6 Considérer le réel et le virtuel pose donc à l'évidence non seulement des questions de portée épistémologique cruciales, mais nous interroge aussi à propos des manières dont une société ou une culture peuvent être repensées voire transformées à la lumière de leurs productions virtuelles, pour rebattre les cartes de ce qui peut faire norme en apparaissant normal. Entre la réalité, vue comme construction sociale (Berger et Luckman 1966), et la fiction, outil de traduction du réel, le virtuel s'offre en effet comme interface pour penser le vrai, l'incroyable, l'impensable voire l'immoral. Les articulations entre réel et virtuel rendent par conséquent sensibles des enjeux éthiques, moraux, des idéaux qui finalement questionnent en arrière-plan l'idée d'une mise en ordre culturelle à la fois sociale, morale, équitable et donc politique.
- 7 L'essor des dispositifs numériques amène chacun d'entre nous à pouvoir et devoir jongler en permanence avec le réel, sa représentation et des imaginaires : cela concerne aussi bien la virtualisation de nos « amis » sur des plateformes de réseaux sociaux, que la rencontre avec des services publics devenus numériques, le recours à des avatars de présence du contrôle à distance ou le stockage démultiplié de nos mémoires sur le web

voire dans des médiathèques domestiques que sont les téléphones, tablettes et autres supports informatiques. Envisager comment les pratiques culturelles ordinaires ou artistiques composent avec ces registres offre donc des clefs de compréhension de la manière dont chacun peut donner sens aux éléments constitutifs du monde qui l'entoure. Mais ces enjeux se posent aussi au cœur des pratiques scientifiques elles-mêmes dans la mesure où elles entendent se saisir du réel pour lui donner sens.

Enjeux épistémologiques du réel comme trace

- 8 Si l'objet scientifique n'implique pas nécessairement sa concrétude physique, le tournant matérialiste a toutefois entériné pour les sciences humaines l'exigence de traces à même d'en faire la preuve dans une démonstration scientifique. Les ontologies et présences ont ainsi fait irruption dans la pensée anthropologique comme modalité de compréhension de réalités divergentes, parfois concurrentes. Mais leurs démultiplications numériques reconfigurent les conditions d'élection des traces au rang de patrimoine commun. La mise en représentation d'une culture revient dès lors moins à conserver des restes ou des vestiges, qu'à sélectionner, au milieu d'un ensemble quasiment infini, ce qui n'apparaît digne d'intérêt et sera surtout susceptible de le rester. Aussi, Louise Mereau voit-elle dans la traçabilité numérique les conditions d'une inversion du rapport aux traces :

« La prolifération des traces numériques introduit de fait une inversion anthropologique du rapport entre mémoire et oubli, où ce n'est plus l'enregistrement mais l'effacement des données qui demande attention, investissement, volonté. » (Merzeau 2011)

- 9 La « dématérialisation » des mémoires apparaît donc dans ce contexte comme l'indice d'une rupture dans le rapport à la disparition du réel, qui devient soumis à la multiplicité de ses représentations. Au-delà des questionnements relatifs à l'ingénierie du patrimoine et des aspects techniques liés aux conservations numériques, c'est toute l'expérience du rapport à la traçabilité du présent en tant que principe narratif d'une culture qui se trouve de la sorte mise en cause. Or, l'aptitude mnésique d'une trace semble elle-même directement liée à sa matérialité, les traces étant le moyen « de saisir une réalité plus profonde, impossible à atteindre autrement » (Ginzburg 1989 : 147), comme le souligne l'historien à propos de l'émergence du paradigme indiciaire à l'œuvre dans les sciences humaines depuis le XIX^e siècle. Mais toute trace ne devient pas indice pour autant. Il lui faut avant tomber sous le regard d'un individu ou d'un groupe apte à en décrypter l'importance et à lui donner sens, c'est-à-dire à l'ériger en preuve. Ce n'est qu'une fois cette procédure de reconnaissance de l'indice effectuée que l'existence d'une réalité nommée et donc normée¹ s'imposera comme évidence. Dès lors, la disparition de la trace devient menace d'effacement d'un monde. Les situations de conflits en révèlent toute la portée symbolique : en détruisant les Bouddhas de Bamiyan (Afghanistan) en 2001, les talibans ne renvoyaient pas que renvoyer des pierres à leur matérialité, ils signaient un acte iconoclaste de portée mondiale (Centlivres 2001). La multiplication des destructions de ce type a d'ailleurs conduit l'ONU à voir dans la destruction délibérée du patrimoine un crime de guerre (résolution 2347 du 24 mars 2017), signe de la volonté d'anéantir une culture que la trace virtualise et rend tangible tout à la fois.

Le numérique face aux pratiques culturelles et artistiques

- 10 Les traces et créations numériques sont souvent assimilées au virtuel, comme si elles étaient en elles-mêmes porteuses d'une réalité contestable. Or, si certaines formes numériques, telles que les jeux vidéo ou les sites web, renvoient effectivement à la création de mondes ou d'identités fictifs dans des environnements inventés, ni les expériences qui en sont faites ni leurs supports ne sont virtuels à proprement parler. Le numérique possède en effet une matérialité propre, qui permet certes de virtualiser une chose concrète mais cela au même titre que toute production écrite et création plastique, scénique ou musicale, ni plus ni moins. La confusion entre les deux termes n'est toutefois pas anodine. Elle renvoie aussi aux craintes d'un défaut de fiabilité lié à l'usage de ces supports, suspects d'être moins solides et plus éphémères. Il y aurait donc un déficit de matérialité inhérent au numérique qui tendrait à rendre ses propositions plus virtuelles. Mais le numérique n'en est pas moins un outil de virtualisation accessible à tous et qui ouvre un potentiel de créativité individuel quasi infini : il devient possible à chacun, chez soi, de devenir le chef d'un orchestre constitué d'instruments de musique du monde entier, de recomposer des sons, des images, des textes pour créer des « Réels » sur des plateformes de réseaux sociaux en ligne telles que *TikTok*, *Instagram* ou *Facebook* ou d'appliquer des filtres photographiques qui permettent de se voir sur des *selfies* non pas tel qu'on est mais comme on voudrait être.
- 11 La mise en perspective des pratiques culturelles et artistiques étudiées par les auteurs de ce volume démontre avec force les glissements perpétuels qui s'opèrent entre les deux registres de la pratique, culturelle et artistique, au prisme du numérique. Pourquoi les mettre en perspective ? Prise au sens ethnologique du terme, la pratique culturelle renvoie à l'ordre des techniques du quotidien, de l'ordinaire et bien souvent du subalterne alors que les pratiques artistiques semblent concerner *a contrario* des pratiques légitimes, reconnues, instituées et codifiées par des instances du pouvoir économique-politique. Si la notion d'art populaire indique depuis longtemps la porosité des frontières entre les deux, le numérique la rend d'autant plus fragile et fluctuante. Mais l'objectif de l'ouvrage n'est pas tant de se centrer sur la créativité des acteurs mise à l'épreuve du numérique que d'envisager comment des expériences culturelles variées mettent en dialogue le réel et le virtuel. Si le numérique y intervient souvent dans les exemples évoqués, d'autres montrent aussi qu'il n'en est pas pour autant une condition.
- 12 Pour tenter de saisir les fondements et les rouages du dialogue entre réel et virtuel, ce volume propose donc le contraste d'études de cas offertes par des situations qui exemplifient la portée du virtuel dans le réel. Pour ce faire, une première partie est consacrée aux pratiques artistiques, partant du constat que les artistes, spécialistes de tels bricolages, sont à même de produire des artifices qui questionnent avec une acuité particulière les décalages et les jeux entre réel et virtuel. Les dernières contributions sont à l'inverse dédiées aux créativités ordinaires, à la manière dont les individus incorporent des possibles et agissent en vue d'infléchir ce qui devrait arriver, et, ce faisant, éclairent les mécanismes psychiques, sociaux et culturels à l'œuvre dans les dynamiques de changement.

Détournements du réel comme impulsion du doute

- 13 Les manipulations du réel par les artistes révèlent ainsi le jeu de décalage possible entre réel et virtuel : l'artiste contemporain Damien Hirst, dont Monique Jeudy-Ballini analyse l'œuvre « Trésors de l'épave de l'Incroyable », se fait l'inventeur fictif d'une collection archéologique sous-marine qu'un film corrobore, en retraçant la prétendue campagne de fouille censée l'avoir mise à jour. René Magritte, nous rappelle Jean-Baptiste Pisano, a quant à lui joué dans ses œuvres avec les écarts absurdes établis par la superposition de visuels graphiques et d'images d'objets. Dans les deux cas, les artistes amènent à penser le décalage entre le faux et le vrai, le premier en produisant du faux qui semble vrai, le second en mettant en évidence que toute réalité peut être trompeuse. Les artistes jouent avec le simulacre, l'artifice, parfois jusqu'à l'absurde.
- 14 Mais, comme le souligne Monique Jeudy-Ballini, il s'agit moins pour Hirst de procéder à une *mimêsis* qui tenterait de prendre la place du réel en se faisant passer pour vrai que de montrer l'acte créateur lui-même afin de mettre une réalité à distance : il importe que le spectateur sache qu'il entre dans une fiction à travers sa propre confrontation au geste parodique de l'artiste. Le spectateur doit par conséquent pouvoir accéder au récit d'une histoire construite de toutes pièces que le film de Hirst vient en quelque sorte à la fois attester et simuler dans le cas du trésor fictif de l'Incroyable. La réalité de l'œuvre appelle la projection du spectateur dans un virtuel en posant les conditions d'un questionnement et donc du doute : « Il semble que le virtuel réside dans ce brouillage qui dote une même réalité d'un statut hybride ou incertain, en lui donnant pour ainsi dire la capacité de se distancier ou de différer d'elle-même » (Jeudy-Ballini), substituant l'impensable du réel à l'incroyable de la fiction.
- 15 Les œuvres de Magritte procèdent en quelque sorte à rebours de ce type de construction narrative puisqu'elles interrogent au contraire le rapport sémiotique entre les mots et les images. Le peintre y a mis en scène ce que produit le décalage entre une image, représentation d'un réel, et un nom, supposé désigner par convention un autre réel. Leur superposition produit une discordance. La portée sémiologique de l'image est pour ainsi dire déconstruite par le verbe. Le peintre, remarque Jean-Baptiste Pisano, invite le spectateur à faire appel à son propre imaginaire en faisant « comme si » une autre lecture des choses était possible. Ce monde virtuel dans lequel il est invité à entrer se déploie grâce à « l'action perturbatrice du peintre [qui] ne s'exerce pas sur les choses, mais sur les rapports qu'elles entretiennent entre elles », comme le souligne l'auteur. Il ne s'agit toutefois pas de produire un monde plausible, mais de mettre en scène ce qui justement à l'évidence ne l'est pas, ce qui est incohérent et revendique la tromperie. Pourtant, finalement, comme dans le cas de Hirst, il s'agit aussi d'obliger le spectateur à envisager une discordance pour se questionner et pouvoir remettre en cause ce qui pourrait sembler évident pour envisager d'autres possibles.

Mondes virtuels et dystopiques comme critiques culturelles

- 16 Et si d'autres mondes étaient effectivement possibles ? Les matérialités numériques offrent à d'autres créateurs la possibilité d'en inventer et de leur donner forme. Dans

son analyse iconologique des esthétiques digitales du *seapunk* et du *vaporwave*, Kévin Bideau nous entraîne ainsi vers des créations qui ne sont pas cette fois individualisées, comme dans le cas des artistes précédents, mais qui procèdent par l'invention de codes partageables au sein d'une communauté d'internautes. L'adhésion à une esthétique visuelle et sonore commune, mise en ligne grâce à des manipulations numériques, montre comment des images tirées de représentations du réel permettent de composer des mondes virtuels. Ces créations empruntent aussi bien aux formes esthétiques du graphisme web du *xx^e* siècle qu'à la statuaire antique. Le catapultage des temps du passé permet d'inventer des cyber-hétérotopies tournées vers un futur dystopique. Pour autant, « à la *réalité virtuelle* [...] se superpose [...] une *virtualité réelle* qui reconnecte les cyberspaces avec le monde "IRL" (*in real life*) » nous dit Kévin Bideau. Ce lien avec le réel du présent persiste donc, cette fois sous la forme d'une critique politique puisqu'il s'agit de remettre en cause le modèle capitaliste.

- 17 Le cas de *Dollhouse* exploré par Isabelle-Rachel Casta met également en scène, par le biais cette fois d'une série télévisuelle, une autre fiction dystopique. Les personnages, joués par des acteurs bien réels, se trouvent aux prises avec des identités multiples qui donnent à voir des formes d'hybridations transhumanistes dysphoriques. Les multiplications identitaires des héros de la série ont des incidences psychiques et morales qui, selon une lecture psychiatrique de la dissociation mentale, affectent les personnages mais ne sont pas dénuées d'implications morales pour autant, ce que le spectateur peut appréhender au fil des épisodes. Comme le remarque Isabelle-Rachel Casta, si chaque acteur a bien l'apparence du réel qu'il incarne en tant qu'individu, « la série elle-même devient un objet sémiotique composite, assez comparable à un puzzle » qui ouvre la voie vers la contestation d'un modèle, dans le cas présent de sa portée eschatologique, et permet de reconsidérer le réel du présent.

Bricolages virtuels et transformations du réel

- 18 Si la créativité donne accès à des mondes fictifs, virtuels, plausibles ou incroyables, qu'en est-il dans le quotidien des acteurs ? Quels effets le virtuel peut-il avoir sur le réel ordinaire ? En interrogeant les fans de l'artiste italienne Dolcenera, Elena Nesti met en lumière la portée de ces bricolages bien au-delà de la seule sphère de la créativité artistique. Si l'artiste chanteuse peut, sur scène et dans les images qu'elle diffuse, être considérée comme un personnage virtuel, c'est dans le quotidien d'individus ordinaires que se jouent les interactions du réel et du virtuel. Les performances scéniques de l'artiste et la démultiplication de ses présences sur les réseaux sociaux numériques constituent en effet pour ses fans autant d'occasions d'interactions avec elles. Or, les lieux de ces interactions, *via* les réseaux sociaux, permettent aussi aux fans d'alimenter leurs « profils », mises en scène d'identités elles-mêmes virtuelles dans la mesure où elles ne traduisent pas leur mal-être du moment, mais révèlent ce vers quoi ils voudraient tendre. Comme l'analyse Elena Nesti, ces profils traduisent donc un autre décalage : celui entre une existence réelle et une identité possible, qui reste virtuelle faute d'accomplissement personnel. Les interactions répétées avec les présences, virtuelles, de l'artiste interviennent alors comme des leviers de transformation personnelle. L'actualisation des sensations au fil des rencontres virtuelles, *via* les notifications et commentaires en ligne, permet de faire advenir un moi du fan plus conforme et ressenti comme plus « vrai » explique Elena Nesti :

« À chaque actualisation, au fur et à mesure des interactions, le sujet acquerra une détermination formelle toujours nouvelle. Des actualisations réitérées sont autant d'incrémentations du gradient d'existence du sujet, c'est-à-dire de l'intensité de présence. »

Incorporation du virtuel et façonnages idéologiques

- 19 Finalement, ce processus de mise en conformité est-il si éloigné des processus patrimoniaux que réglementent les politiques publiques lorsqu'entre en jeu la reconnaissance d'une pratique culturelle ? Le cas de la danse Odissi analysé par Barbara Čurda montre qu'un processus d'actualisation similaire intervient à travers la relecture utopique d'un passé révolu. Il y a un « entrelacement de faits légendaires et historiques issus de cadres temporels variés pour exposer les origines supposées de la danse », explique-t-elle. Les enjeux de cette reconstitution s'avèrent chargés d'une forte dimension idéologique puisqu'il s'agit de renouer avec un idéal perdu. La justification historique du présent qu'autoriserait leur reconnaissance collective donne donc une portée nouvelle à ces danses. L'auteur analyse la construction discursive qui s'appuie sur des récits du passé supports d'une véritable mise en ordre moral de la société contemporaine, fut-ce au prix d'un « nettoyage » qui évacue ce qui pourrait être jugé comme signe d'une décadence. Si la relecture du passé à des fins idéologiques n'est pas chose nouvelle, l'intérêt de l'enquête de Barbara Čurda est d'en montrer les rouages – mécanique qui passe par l'intériorisation par les acteurs eux-mêmes de valeurs associées aux danses –, ce qui donne corps à une réalité et lui confère une portée collective d'autant plus forte.
- 20 Comme le montre la réflexion de Valérie Feschet, ces enjeux débordent largement le cadre des pratiques culturelles instituées. À travers « le rêve olympien des sports de boules » porté par les fédérations sportives dans le cadre d'une candidature aux Jeux olympiques, l'ethnologue montre qu'un projet, qui par définition implique la construction d'une réalité autre, à venir et donc virtuelle, revient à établir la conformité d'une pratique avec des attentes plus larges, en l'occurrence celles des sports olympiques, et en redéfinir la norme. C'est en suivant toutes les stratégies d'intégration de la pratique dans les attentes olympiques et surtout les vicissitudes du dossier de candidature que Valérie Feschet montre le jeu permanent des discours et des images pour que le virtuel puisse devenir réel. Or, alors que toute la rhétorique de la modernité, qui implique une internationalisation de la pratique, sa dimension éthique, écologique et inclusive, est assurée, reste finalement l'écueil d'une mise en image qui se heurte à un déficit de spectacularité, alliance de jeunisme et d'interculturel, requis pour une diffusion télévisuelle. La pratique se trouve ainsi brutalement renvoyée aux calendes d'un passéisme traditionaliste qui semble contredire l'idéologie progressiste et libérale attendue par les organisateurs de jeux, et en amont, par les médias.
- 21 Le bricolage du réel et du virtuel s'immisce donc en profondeur dans tous les rouages de la vie sociale comme le montre Sophie Chevalier dans son chapitre qui est issu de sa conférence d'ouverture du congrès de Marseille.
- 22 Les paris sportifs qu'elle étudie en offrent un dernier exemple révélateur dans cet ouvrage, rappelant finalement que tout espoir est lui-même fondé sur la promesse d'un avenir meilleur et que chacun jongle à sa manière pour tenter de l'infléchir de manière favorable. Au-delà du monde des paris, sportifs et autres, tout projet n'est-il pas

finalement une forme de pari sur l'avenir ? Ne s'agit-il pas d'envisager au présent ce que pourra être le futur si l'on agit de telle ou telle manière ? À tout âge, chacun se trouve ainsi confronté à la délicate « prise en main de son destin » (Dassié et Dagot 2004), élaborant des projets que les incertitudes sur l'avenir rendent d'autant plus nécessaires qu'aléatoires. Par conséquent, la pratique des parieurs en constitue un modèle saillant puisqu'elle exemplifie la projection de l'individu dans un futur virtuel, supposé meilleur en cas de gain. « En pariant, on se bat contre le sort, son sort et on prend des risques », souligne Sophie Chevalier. Dans ce cas, c'est l'espoir de la réussite, elle-même portée paradoxalement dans le cas des parieurs par le gage du travail accompli, qui engage les individus dans le virtuel. Et, là encore, le recours au numérique en élargit les modalités puisque l'accès aux courses en ligne leur permet d'ouvrir leur sphère relationnelle en établissant une co-présence avec des parieurs lointains. Les parieurs entrent dans un monde de relations virtuelles et de rencontres possibles, quand bien même elles ne seront peut-être jamais confirmées.

- 23 Le virtuel, comme le souligne Sophie Chevalier, dans une réflexion plus générale, est donc bien ouverture sur la possibilité de « faire advenir une autre réalité, un monde en puissance parmi les dimensions qui lui sont propres ». *In fine*, la crainte ou l'espoir d'un futur pire ou meilleur, pensable à travers sa virtualisation, amène chacun à s'arranger pour tenter d'infléchir le réel au présent, par le recours à la fiction ou à l'absurde qui constituent des moteurs du doute et du débat et peuvent enclencher une impulsion transformatrice du réel ou justifier des gestes conjuratoires dont il ne reste qu'à espérer qu'ils permettront d'infléchir un destin. Si la fiction apparaît liée à la possibilité d'établir un récit garant de l'élaboration d'une cohérence, le déploiement du virtuel sur un plus large spectre, que favorisent les créativités numériques, offre la possibilité d'une expérience immédiate, d'un ressenti apte à changer aussi bien l'individu que la société dans laquelle il évolue par le biais du partage d'expériences. Aussi anodins, anecdotiques, futiles ou éthérés puissent-ils sembler, ces bricolages du réel s'avèrent donc en fait être de précieux révélateurs des rouages de redéfinitions des normes culturelles et dynamiques politiques qui reconfigurent les sociétés contemporaines.

BIBLIOGRAPHIE

ARAGON Louis, 1980, *Le mentir-vrai. Nouvelles*, Paris, Gallimard.

BERGER Peter L. et LUCKMANN Thomas, 1966, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York, Anchor Books.

BOYER Pascal, 1986, « Tradition et vérité », *L'Homme*, t. 26, n° 97-98, p. 309-329.

CENTLIVRES Pierre, 2001, *Les Bouddhas d'Afghanistan*, Lausanne, Favre.

DASSIÉ Véronique et DAGOT Céline, 2014, « L'injonction au projet chez les jeunes en baccalauréat professionnel : entre soumission et prise en main fragile de son destin », *Formation emploi*, n° 128, vol. 4, p. 7-29.

DELEUZE Gilles, 1968, *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France.

DUFOUR Philippe, 1998, *Le Réalisme. De Balzac à Proust*, Paris, Presses universitaires de France.

DEBAENE Vincent, 2013, « Les deux livres de l'ethnographe. Ethnologie et littérature en France entre 1930 et 1955 », *Recherches & Travaux*, éd. numérique, n° 82, [URL : <http://journals.openedition.org/recherchestravaux/579>]

GINZBURG Carlo, 1989, *Mythes, emblèmes, traces. Morphologie et histoire*, Paris, Flammarion.

LÉVI-STRAUSS Claude, 1962, *La pensée sauvage*, Paris, Plon.

MERZEAU Louise, 2011, « Embeded memories : patrimonialisation des traces numériques », [hal.archives-ouvertes.fr/... /Merzeau-embeded-memories.pdf](http://hal.archives-ouvertes.fr/.../Merzeau-embeded-memories.pdf).

NÉGRI Vincent et SCHULTE-TENCKHOFF Isabelle, 2021, « Des mots pour nommer et normer le patrimoine », *Droit et cultures*, éd. numérique, n° 81-1, [URL : <http://journals.openedition.org/droitcultures/7067>]

SACKS Olivier, 1988, *L'homme qui prenait sa femme pour un chapeau*, Paris, Seuil.

SALATKO Gaspard, 2022, *Démocratie des images : une anthropologie des mondes plausibles*, Projet de recherche en vue du concours du CNRS.

SCHAEFFER Jean-Marie, 1999, *Pourquoi la fiction*, Paris, Seuil.

NOTES

1. À l'instar de ce que mettent en évidence Vincent Néгри et Isabelle Schulte-Tenckhoff à propos des glissements sémantiques et de l'uniformisation des mots du patrimoine qui s'opèrent au gré des transformations catégorielles juridiques (2021).

AUTEUR

VÉRONIQUE DASSIÉ

Ethnologue, chargée de recherche au CNRS, membre d'Héritages (UMR 9022, CNRS/ministère de la Culture/Cergy Paris Université)