



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

Véronique Dassié

► To cite this version:

Véronique Dassié (Dir.). Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable. 2022, 10.4000/books.cths.16251 . hal-03798233

HAL Id: hal-03798233

<https://hal.science/hal-03798233>

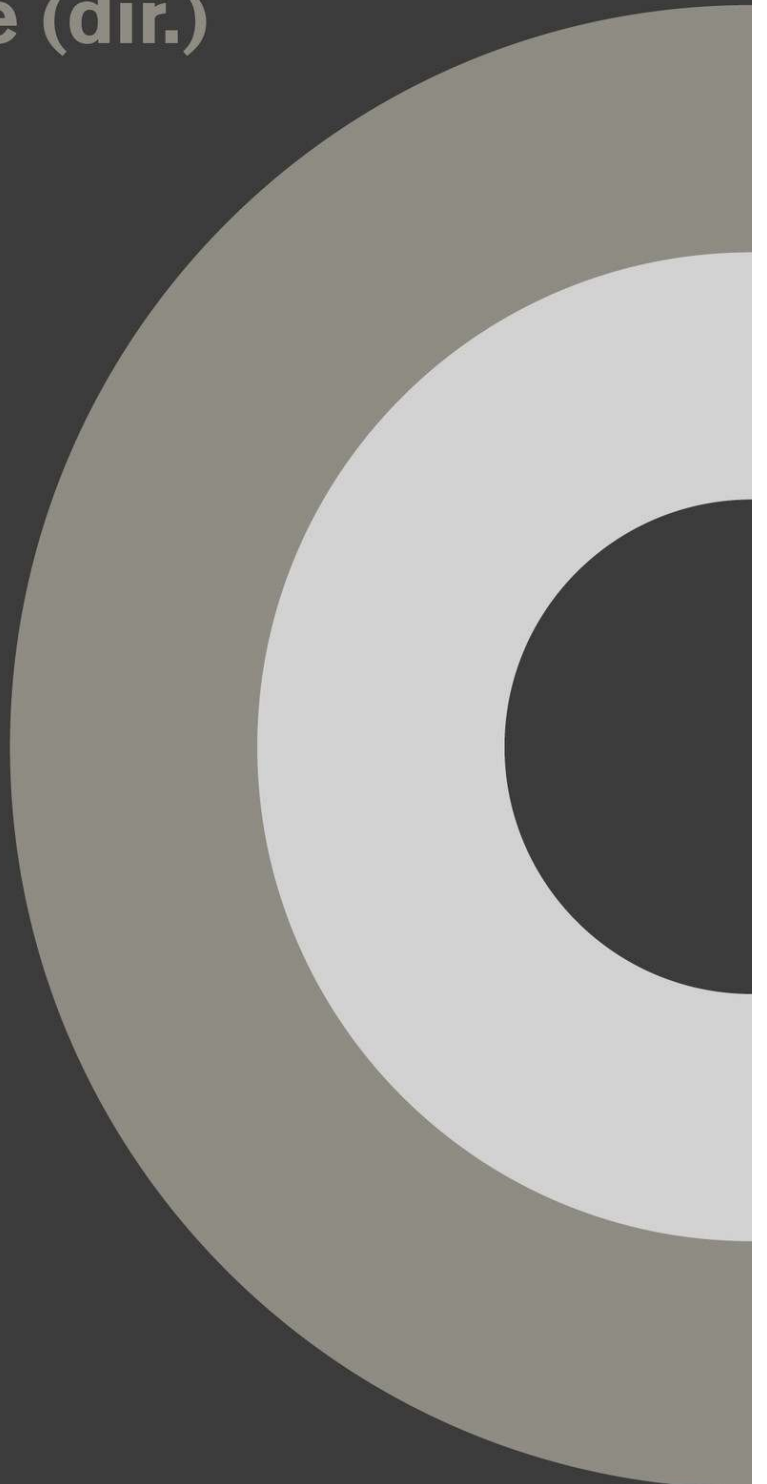
Submitted on 14 Oct 2022

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.

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

Véronique Dassié (dir.)



CTHS



Éditions du Comité des travaux historiques et
scientifiques

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

Véronique Dassié (dir.)

DOI : 10.4000/books.cths.16251

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



<https://books.openedition.org>

Référence électronique

DASSIÉ, Véronique (dir.). *Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable*. Nouvelle édition [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/16251>>. ISBN : 9782735509324. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.cths.16251>.

Ce document a été généré automatiquement le 12 septembre 2022.

© Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2022

Conditions d'utilisation :

<http://www.openedition.org/6540>

RÉSUMÉS

À l'heure où la propagation des rumeurs, *fake news* et lectures complotistes du présent mettent en lumière la fragilité des interprétations du réel, il s'agit d'établir ce qui peut faire vérité, d'envisager la construction de la virtualité et de la réalité comme processus conjoints, se nourrissant mutuellement pour faire advenir un sens commun. Les contributions réunies dans ce recueil offrent des clefs de compréhension sur la manière dont chacun peut donner sens aux éléments constitutifs du monde qui l'entoure.

Le Congrès national des sociétés historiques et scientifiques rassemble chaque année universitaires, membres de sociétés savantes et jeunes chercheurs. Ce recueil est issu de travaux présentés lors du 144^e Congrès sur le thème « Le réel et le virtuel ».

VÉRONIQUE DASSIÉ (DIR.)

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

NOTE DE L'ÉDITEUR

Les articles de cet ouvrage ont été validés par le comité de lecture des Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques dans le cadre de la publication des actes du 144^e Congrès national des sociétés historiques et scientifiques tenu à Marseille en 2019.

SOMMAIRE

Introduction

Véronique Dassié

Le réel comme substrat de vérité
 Dialogues du réel et du virtuel
 Enjeux épistémologiques du réel comme trace
 Le numérique face aux pratiques culturelles et artistiques
 Détournements du réel comme impulsion du doute
 Mondes virtuels et dystopiques comme critiques culturelles
 Bricolages virtuels et transformations du réel
 Incorporation du virtuel et façonnages idéologiques

Un cas de mentir-vrai : l'Incroyable, selon Damien Hirst

Monique Jeudy-Ballini

Scénariser le faux
 De quelques difficultés artistiques
 L'art de la collection

Images en mots : le surréalisme de Magritte et ses déclinaisons

Jean-Baptiste Pisano

L'articulation réel-virtuel
 La transgression de la logique rationaliste

Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles

Kévin Bideaux

Descriptions de deux genres visuo-musicaux
 (Re)composer le monde entre réel et virtuel : la fabrique de cyber-hétérotopies
 Esthétique accélérationniste et nostalgie anticipatrice : une critique de la société de consommation

De la poupée de chair à la femme puissante, « ECCE ECHO » : Dollhouse, une virtualité transhumaniste ?

Isabelle-Rachel Casta

On ne désire pas ce qu'on ne connaît pas (*Nulla ignoti cupido*, Ovide, *L'Art d'aimer*, III, 397)
 Que chacun pense et agisse à sa guise : la mort ne manquera pas d'en faire autant (*Ciascuno pensi ed operi a suo talento : e anche la morte non mancherà di fare a suo modo*, Giacomo Leopardi, *Petites œuvres morales*, 1826-1827)
 « Avant que le destin jaloux ne te réduise en cendres » (Léopold Sédar Senghor, *Femme noire*, *Chants d'ombre*, 1945)

Fans de musique : l'intensification de la présence virtuelle de l'artiste pour l'accomplissement et la préservation de soi

Elena Nesti

Les profils *Instagram* des fans : en tension vers l'actualisation de sensations et l'accomplissement de soi
 « Me retrouver un peu » : de la présence diffuse de l'artiste à la présentification de soi *via* Dolcenera
 La réactualisation de la présence de Dolcenera et du « vrai soi » à travers les interactions sur les plateformes et la vision des performances
 Se sentir exister et développer son propre potentiel, *via* l'analogie

Le « réel », le « virtuel », et les mythes d'antiquité des danses « classiques indiennes » : le cas de la danse Odissi

Barbara Ćurda

Le mythe d'antiquité dans le cas de la danse Odissi
 Une reconstitution de danses du passé ?
 Revisiter le mythe de fondation en prenant en compte les constructions sociales du temps

La pétanque aux Jeux olympiques : la candidature boules-sport aux JO de Paris 2024

Valérie Feschet

Les boules aux Jeux de Paris de 1900

Une pétanque discrète au début du xx^e siècle

L'ancrage des doutes

« Boules-sport » recalés : jeunisme et sponsoring

Le « plan B »

Boules-sport : un sport, trois disciplines

La Confédération mondiale sport boules (CMSB)

Tenue correcte exigée

Skateboard et break dance, des cousins éloignés

D'un registre à l'autre : de la prégnance du réel, de la force de l'imaginaire

Sophie Chevalier

Le réel & le virtuel, donc...

Des questionnements partagés et souvent anciens

À propos d'une enquête en anthropologie : les paris hippiques

Petite histoire de l'institutionnalisation des paris : entre condamnations morales et contrôle

étatique lucratif

Le travail des opérateurs de pari : construire des représentations des courses, construire un marché des paris

Pratiques de parieurs : passer d'un registre à l'autre, du réel au virtuel

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'ordonnancement 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 faisaient 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 Négri 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)

Un cas de mentir-vrai : l'Incroyable, selon Damien Hirst

Monique Jeudy-Ballini

- 1 « Le visiteur ne sait pas si les œuvres qu'il voit sont restées 2 000 ans au fond de l'eau ou si elles sont le résultat du travail de l'artiste », affirma Martin Béthenod, directeur du Palazzo Grassi et de la Punta della Dogana, les deux lieux de la Fondation Pinault abritant à Venise, en 2017, l'exposition de Damien Hirst, *Treasures from the Wreck of the Unbelievable*. « Est-ce lui qui les a faites ou est-ce lui qui les a découvertes ? » interrogeait de son côté Elena Geuna, commissaire de l'exposition, pour donner à entendre que l'incertitude était propice au rêve¹. Même en s'y appliquant, pourtant, on peinerait à se méprendre.
- 2 Le doute sur la réalité, s'il se veut ici un atout artistique, n'est pas toujours évalué aussi positivement. Ainsi, peu avant l'inauguration de l'exposition, des militants d'une association défendant la cause animale² protestèrent contre la venue de Damien Hirst à Venise en déposant devant le Palazzo Grassi du crottin de cheval et une banderole adressée à l'artiste avec cette injonction :
Beccati Questa Opera d'Arte ! « Prends-toi cette œuvre d'art »
- 3 La vidéo qu'ils tournèrent de cette manifestation sur le mode d'une opération commando fut discréditée par Martin Béthenod, qui la dénonça comme un scénario monté de toutes pièces. À des journalistes, il déclara que ce n'était « pas un documentaire mais une pure fiction avec un script³ ». Ce pourrait être la définition de l'œuvre présentée par Hirst à Venise.
- 4 De fait, son intérêt semble d'abord tenir à ce qu'elle n'est pas, à savoir une exploration archéologique à vocation documentaire qui, bien qu'authentique serait relativement banale en son principe. L'œuvre se veut au contraire une fiction assumée, même si l'imaginaire ou le fantasme qui l'inspire – la découverte d'un trésor – revêt aussi en son genre un caractère banal.
- 5 Ici, la fiction imite moins le réel qu'elle ne renvoie à une idée romanesque du réel : celle d'un vaisseau qui, parce qu'il fit naufrage il y a 2 000 ans dans l'Océan indien, recèlerait forcément des trésors – au lieu de ne transporter, par exemple, que de simples

matériaux de construction. Sont ainsi exposées des pièces uniques de toutes natures (armes, sculptures, bijoux, monnaies...), de toutes tailles (de minuscules à monumentales...), de toutes matières (or, malachite, bronze, polyester, jade, marbre, cristal, agate, résine...) et d'origines multiples (méditerranéennes, africaines, orientales, amérindiennes...); des pièces composant la collection de l'esclave affranchi qui commandait le vaisseau mythique et portait le nom de Cif Amotan II – anagramme de « I am a fiction⁴ ».

- 6 La fiction, en l'occurrence, ne cherche pas à donner le change et c'est bien ce qui la rend opératoire. En effet, à ce qu'observe Jean-Marie Schaeffer :

« Une fiction artistique demande à être reconnue comme fiction pour pouvoir fonctionner correctement. [...] Ses "conditions de félicité" sont celles du caractère satisfaisant ou non de notre immersion dans l'univers qu'elle crée et de notre appréciation esthétique de ses propriétés mimétiques et artefactuelles⁵. »

Scénariser le faux

- 7 Hirst présente donc une histoire cousue de fil blanc et déploie des ressorts considérables pour montrer qu'elle est un dispositif artistique interdisant tout malentendu. En cela, elle est une proposition « incroyable » dans les deux acceptions de ce terme, soit non-crédible en même temps qu'extravagante : non-crédible, on le constate d'emblée en découvrant les objets présentés en vitrine – figures de la pop culture, concrétions de coquillages en bronze, crâne de licorne, autoportrait sculpté... ; extravagante aussi par ses années de préparation, un faramineux budget de superproduction, sa durée d'installation, le nombre d'assistants mobilisés, la quantité d'objets présentés, les prouesses techniques requises ; soit, en somme, une inflation de moyens pour monter avec démesure et sur un mode quasiment réaliste la mise en scène d'un naufrage factice. À cet égard, on pourrait dire de l'entreprise de Hirst ce qu'Emmanuel Grimaud écrivait à propos des effets spéciaux dans le cinéma indien, à savoir qu'ils correspondent à des « actions techniquement parlant beaucoup plus compliquées à réaliser pour de faux qu'à accomplir pour de vrai » ; procédures amenant à définir « un *trick* comme un artefact complexe, une élaboration technique supérieure qui repose sur un mécanisme d'allusion plus que d'illusion⁶ ».

- 8 Pour rendre compte de cette dimension de jeu prégnante dans la conception d'ensemble, on pourrait également convoquer l'expression de « feintise ludique » employée par Jean-Marie Schaeffer⁷ à propos du fait :

[qu'] « il ne s'agit pas d'induire en erreur, mais de mettre à la disposition de celui qui s'engage dans l'espace fictionnel des amorces qui lui permettent d'adopter l'attitude mentale du "comme si", c'est-à-dire de se glisser dans l'univers de fiction. »

- 9 Plutôt que d'exposer simplement des œuvres signées en tant que réalisations personnelles, Hirst feint donc d'en nier la contemporanéité et la paternité pour leur fabriquer l'image de créations anonymes porteuses d'une biographie imaginaire d'objets antiques sauvés des profondeurs sous-marines. Mais les sculptures de Mickey et de Dingo illustrant la dimension de dérision ou d'ironie liée à sa démarche témoignent que s'il feint, c'est en tenant à le montrer.
- 10 Le concret de ces fonds, lui, existe bien et à l'instar des plongeurs qui le prospectent pour remonter en surface les objets exhumés, ceux qui visionnent le film sont conviés à

jouer le jeu de l'artiste en déplaçant constamment la frontière séparant le vrai du simulacre.

- 11 Si les objets faussement rescapés de ce naufrage incroyable interpellent, ce n'est pas seulement par le biais de cette mise en scène jouant simultanément sur les deux tableaux du vrai et de l'artifice, de la science et de la farce, voire du chic et du kitsch. C'est aussi en raison de ce qu'ils expriment de la mythologie personnelle de Damien Hirst et en particulier de son rapport à la collection, au faux et à la conservation.
- 12 La collection esthétiquement et matériellement disparate que forment les pièces de l'*Incroyable*, à la fois véritables sculptures et faux vestiges, évoque ainsi celle des faux Picasso achetés par Hirst sur eBay quelques années auparavant. Le journaliste Bernard Génès qui rapporte l'anecdote indique qu'en raison de la quantité conséquente que Hirst était parvenu à acquérir, l'ensemble formait « une collection qui, du coup, avait une valeur plus grande que la simple somme des achats successifs⁸ ». Cette collection de contrefaçons se donnait en l'occurrence pour ce qu'elle était, à savoir un rassemblement parodique d'œuvres ayant prétendument survécu à la mort de leur génial créateur.
- 13 En dépit de leur hétérogénéité, les trésors de l'*Incroyable* forment eux aussi une collection de fausses survivances, une totalité dont la valeur artistique apparaît sans rapport avec les propriétés empiriquement vérifiables d'ancienneté ou d'authenticité des éléments qui la composent. Elle est une construction, un scénario avalisé par le monde de l'art, dans lequel l'opposition entre vérité et artifice n'a plus lieu d'être. 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.

De quelques difficultés artistiques

- 14 En matière d'art contemporain – et peut-être parce que les fonds marins (sorte de métaphore du « fond des âges ») sont propices à penser une certaine altérité temporelle ou spatiale –, l'archéologie sous-marine a inspiré des artistes dont le travail s'effectue aussi avec la collaboration de scientifiques. C'est notamment le cas du sculpteur Jason deCaires Taylor qui, estimant que la place de ses œuvres n'est pas dans des galeries, a choisi depuis plusieurs années de les installer au fond de la mer. S'il est possible d'apercevoir depuis la surface ces pièces qui deviennent peu à peu un support de biodiversité marine, il faut de préférence se déplacer sous l'eau pour mieux les découvrir.
- 15 Plus encore, toutefois, qu'avec les artistes des milieux subaquatiques, la démarche de Hirst peut suggérer trois rapprochements. Le premier concerne le film de Clément Cogitore, *Biélutine. Dans le jardin du temps*⁹. Réalisé en 2011, il propose une immersion dans le ténébreux appartement d'Ely et Nina Biélutine, vieux couple moscovite vivant reclus au milieu de ses chats, de ses bibelots et d'une mystérieuse collection de centaines d'œuvres de peintres de la Renaissance : Michel-Ange, Léonard de Vinci, Vélasquez, le Titien, Rubens, Le Caravage, Van Eyck... Uni par un délire commun, ce couple habite :
« Un monde qui n'existe que pour eux, et où il n'est pas possible de démêler le vrai du faux, un monde où l'art et le mensonge ont peu à peu pris le pas sur la réalité. »

16 De fait :

« Avec Ely et Nina Biélutine [...], on ne sait jamais comment voir ce qu'ils montrent ou croire ce qu'ils disent : le vrai, le plausible et le faux deviennent indiscernables¹⁰. »

17 Là aussi, la distinction importe peu. De leur vie elle-même ils ont fait une œuvre ni plus vraie ni plus fausse que toutes les œuvres qui les entourent. Et peut-être le virtuel réside-t-il là encore dans cette situation baroque, indécidable, en quelque sorte sans qualité et à jamais ouverte, actualisant le lien qui concilie des interprétations contradictoires entre lesquelles il n'est, à leurs yeux en tout cas, ni utile ni pertinent ni nécessaire de trancher...

18 Le deuxième rapprochement suggéré par l'œuvre de Hirst est avec le *Déjeuner sous l'herbe* (2011) de Daniel Spoerri, membre du mouvement des Nouveaux Réalistes. On en connaît la genèse, la table d'un banquet ayant rassemblé une centaine de personnes est enterrée avec tout ce qui la recouvrait : nappe, couverts, bouteilles, reliefs alimentaires, vases de fleurs, cendriers, objets personnels des convives... Vingt-sept ans plus tard, une équipe d'archéologues dirigée par Jean-Paul Demoule est invitée à fouiller le lieu pour mettre au jour ce qui a survécu matériellement de cet événement. Comme dans le cas de *l'Incroyable*, la fouille – par sa méthode scientifique et ses résultats – est techniquement archéologique. « C'est la sérieux avec laquelle c'est fait qui le rend sérieux ! » remarque Spoerri¹¹ ; ou, selon la formulation de Demoule, « faire sérieusement quelque chose d'absurde¹² » : ce constat qui s'applique au cas de Hirst, Spoerri s'y était déjà préparé avec ses « tableaux-pièges » constitués d'objets insignifiants tels que les reliefs d'un repas collés sur un support, ensuite redressé à la verticale. Un « Pompéi mental », disait de ces compositions le critique d'art Alain Jouffroy¹³. De fait, chez Spoerri comme chez Hirst, les œuvres exposées se donnent en tant que restes, vestiges exprimant un rapport au temps et à la disparition. Le geste artistique réside dans ce double mouvement qui consiste à les ôter puis à les rendre à une existence visible ; ou, faudrait-il dire, à les ôter pour les rendre à une existence visible. Ainsi s'agit-il de ne faire une chose qu'à seule fin de se donner les moyens de faire la chose inverse. Moins une contradiction ici qu'une sorte d'action de balancier, une seule action en deux temps dont chacun prend sens en regard de celui qui l'a précédé ou lui a succédé.

19 Déployer à grands frais une technologie scientifique pour remonter des fonds marins (Hirst) ou sortir de terre (Spoerri) des objets qu'on y a volontairement déposés : le mouvement peut-il se poursuivre ? Spoerri émet le désir qu'au terme des expositions prévues, le *Déjeuner sous l'herbe* soit à nouveau enfoui afin que les objets échappent au marché de l'art¹⁴. On ignore si Hirst a pareillement l'intention de faire que les trésors de *l'Incroyable* se trouvent eux aussi ré-engloutis sous la mer, action qui conforterait sans doute ceux des critiques voyant dans l'œuvre exposée à Venise un pied de nez au monde de l'art. Ainsi de Thibaut Wychowanok qui écrit :

« La seule vérité qui vaille pour le marché de l'art, c'est que "ça vaut de l'argent". Et la surenchère d'or et de matériaux précieux est là pour rassurer sur la valeur des pièces. Comme à son habitude, Damien Hirst met un grand coup dans la fourmilière de l'art. »

20 Ainsi encore de Roxana Azimi qui, de son côté, dit de Hirst que « la politique n'a jamais été son propos. La bêtise du monde de l'art, si¹⁵ ». À ce jour, l'incertitude demeure de savoir si Hirst compte leur donner raison – une fiction d'incertitude, toutefois, puisque

la plupart des objets exposés par Hirst ont été fabriqués en plusieurs exemplaires ayant déjà rejoint pour certains des collections privées...

L'art de la collection

- 21 Si les objets mis en scène par Spoerri appartiennent au domaine trivial du quotidien, à la différence de ceux conçus par Hirst pour figurer les précieuses survivances d'un naufrage¹⁶, les deux artistes ont en commun d'être des collectionneurs ; des collectionneurs à l'instar du couple de reclus filmé à Moscou par Clément Cogitore ; à l'instar aussi du romanesque Cif Amotan II, dont le vaisseau sombra avec sa collection d'« incroyables » trésors – laquelle dut aux moyens tout aussi « incroyables » déployés par un autre collectionneur, François Pinault, d'être visible à Venise...
- 22 La référence à la pratique de la collection peut inspirer un troisième rapprochement : celui avec l'œuvre d'Orhan Pamuk, *Le Musée de l'innocence*, à la fois roman (2008) et musée (2012). Dans son récit, le narrateur raconte comment, des années durant, il rapporta de chaque visite rendue à une femme dont il était passionnément épris un objet qui lui était associé : boucle d'oreille, tasse, mouchoir, ticket, mégot de cigarette, emballages divers... Au total, plus d'un millier d'objets ordinaires et néanmoins traités comme autant de trésors exposés dans un musée inauguré par l'écrivain quatre ans après la publication de son livre. « Collecter dans un musée les vrais objets d'un récit fictionnel et écrire un roman fondé sur ces objets », déclare Pamuk, cité par Patrizia Ciambelli et Claudine Vassas dans l'article qu'elles consacrèrent à l'œuvre¹⁷. Encore que les « vrais objets d'un récit fictionnel » ne le soient pas « pour de vrai », justement, puisque Pamuk, observent-elles, achète parfois des objets étrangers au roman :
- [ou] « N'hésite pas pour ceux qui demeurent introuvables ou imaginés *ad hoc* à les commander à des artistes ou à des artisans. Les objets ainsi réalisés deviennent donc des pièces uniques tout en ayant le statut de faux [...] Uniques ou multiples, authentiques ou faux, copies ou imitations, tous prennent à ses yeux le statut de "vrais objets imaginaires" dotés d'une âme.¹⁸ »
- 23 Il n'est donc jusqu'à leur statut de restes ou de traces du passé qui ne puisse être une invention assumée, à l'instar des figures de Kate Moss ou de Mowgli sauvées par Hirst d'un naufrage vieux de 2 000 ans. Tout comme Pamuk quand il choisit d'exposer, entre autres pièces, quelques milliers de mégots de cigarettes, Hirst recourt aux codes de la valorisation muséographique pour présenter une accumulation d'antiquités factices accompagnées de cartels fantaisistes. Objets ordinaires ou faux reçoivent ainsi le traitement muséographique qui sied habituellement à des pièces anciennes ou précieuses. Dans les deux cas, et comme il est désormais fréquent dans la démarche artistique, le geste curatoriel est cautionné par l'existence d'un catalogue que redouble celle d'un roman pour l'un (Pamuk) ou d'un film pour l'autre (Hirst).
- 24 Deux ans après l'exposition des trésors de *l'Incroyable*, l'épave renflouée d'un bateau ayant sombré en 2015 dans la Méditerranée avec un millier de migrants à son bord fait l'objet de l'exposition *Barca Nostra* de l'artiste Christoph Büchel, à la Biennale 2019 d'art contemporain de Venise. Sur les corps des victimes qui tentaient de rejoindre l'Europe ont été trouvés des documents originaux du Bangladesh et de plusieurs régions

d'Afrique subsaharienne, ainsi que des objets comme des sachets contenant de la terre de leur pays et le bulletin scolaire cousu par un adolescent dans ses vêtements¹⁹. Ici, nulle fiction ; plutôt de l'affliction face à une situation humaine où l'incroyable a cédé la place à l'impensable...

BIBLIOGRAPHIE

AZIMI Roxana 2017, « À Venise, Damien Hirst revient avec une exposition incroyable », *Le Quotidien de l'art*, n° 1267, avril.

CIAMBELLI Patrizia et Claudine VASSAS 2015, « La consolation des objets. Esthétique de la nostalgie dans l'œuvre d'Orhan Pamuk », *Terrain*, n° 65, septembre, p. 114-137.

DEMOULE Jean-Paul 2013, *Les Nouvelles de l'archéologie*, n° 134, décembre, p. 25-29.

GRIMAUD Emmanuel 2006, « Têtes multiples et jeux d'optique. Ou l'art de truquer les dieux hindous », *Terrain*, n° 46, mars, p. 85-106.

JOUFFROY Alain 1964, *Une révolution du regard. À propos de quelques peintres et sculpteurs contemporains. Recueil de textes de 1953 à 1964*, Paris, Gallimard.

PAMUK Orhan 2012, *L'Innocence des objets. Musée de l'innocence*, Paris, Gallimard, p. 15.

SCHAEFFER Jean-Marie 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, n° 175-176, juillet/décembre, p. 19-36.

NOTES

1. Elena Geuna about Damien Hirst Treasures from the Wreck of the Unbelievable.
2. L'association Animalisti protestait contre l'utilisation qu'il avait faite à plusieurs reprises auparavant d'animaux tronçonnés et placés dans du formol (*The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living, Mother and Child Divided, Loin du troupeau*, etc.).
3. « On les voit ainsi arriver directement au ponton devant le Palazzo Grassi comme si les militants de 100 % Animalisti étaient des conquistadors. Or, ce ponton a été démonté, il y a un mois et demi, pour l'installation monumentale de l'exposition Damien Hirst... ».
4. Cette indication est relevée par plusieurs commentateurs.
5. Schaeffer 2005, p. 21.
6. Grimaud 2006, p. 88 et p. 106.
7. J.-M. Schaeffer, « De l'imagination à la fiction », « Feintise ludique » : « Ceci est très bien exprimé par les enfants, lorsqu'ils disent que quelque chose "est pour de faux et non pour de vrai". Ce "pour de faux" est celui de la feintise ludique, et il consiste dans la production d'amorces mimétiques, de leurres, qui permettent l'immersion

mimétique dans l'univers fictionnel. C'est ainsi qu'un récit de fiction imite le mode d'énonciation d'un récit factuel, que la poupée de l'enfant imite un bébé réel, etc. » (*Ibid.*).

8. Voir : Le trésor retrouvé de Damien Hirst à Venise.

9. Voir : Biélutine. Dans le jardin du temps.

10. Voir : Fictions réelles. Cycle cinéma autour de Braguino ou la communauté impossible.

11. Déclaration de Spoerri dans le film *Le déjeuner sous l'herbe*.

12. J.-P. Demoule citant Spoerri, À propos du « Déjeuner sous l'Herbe » de Daniel Spoerri.

13. Jouffroy 1964, cité par J.-P. Demoule 2013, p. 26.

14. J.-P. Demoule, « À propos du Déjeuner sous l'herbe de Daniel Spoerri ».

15. Azimi 2017. L'artiste conceptuel Jonathon Keats écrit pour sa part : « In a world where truthiness has metastasized into fake news – and alternative facts are as common in the White House as the tabloids – a Barnum-scale assault on credulity may be more important than aesthetic subtlety or even artistic originality. »

16. Toutefois, dans d'autres expositions, Hirst ne fit pas exception à l'une des tendances de l'art contemporain de composer avec des objets trash ou triviaux : déchets divers, cendrier, mégots, bouteilles vides, couverts sales, restes de viande, médicaments...

17. Ciambelli et Vassas 2015, p. 125.

18. *Ibid.*, p. 128.

19. Voir : L'épave d'un bateau où a péri un millier de migrants en Méditerranée exposée à la Biennale de Venise.

RÉSUMÉS

Lors de la Biennale de Venise en 2017, l'artiste Damien Hirst exposa une grande quantité de pièces réalisées par ses soins, mais présentées comme des objets issus de la collection d'un esclave affranchi dont le bateau aurait fait naufrage au début de notre ère. Le film qui accompagne cette exposition montre les conditions dans lesquelles des plongeurs explorant les fonds sous-marins remontèrent ces antiquités à la surface avant qu'elles soient nettoyées pour être offertes à la contemplation du public de la Biennale. Le texte proposé analyse la manière dont est traité le rapport à la fiction et les rapprochements qu'inspire cette mise en scène avec les œuvres d'autres artistes.

AUTEUR

MONIQUE JEUDY-BALLINI

Directrice de recherche au CNRS, Laboratoire d'anthropologie sociale UMR 7130, Collège de France

Images en mots : le surréalisme de Magritte et ses déclinaisons

Jean-Baptiste Pisano

- 1 En diffusant une émission le 24 août 2019 sur l'entrée de l'art dans l'espace d'internet, espace tout à la fois réel et immatériel, Arte nous incite à réfléchir à la façon dont l'art s'arroe une nouvelle place dans l'espace public, tout en jouant d'une présence virtuelle¹.
- 2 Il y a 80 ans de cela, l'association de la nuque et d'un visage au titre peu explicite, *La maison de verre*², permet à René Magritte de réinterpréter complètement l'articulation banale entre le réel et sa représentation. C'est là une production de son imaginaire, qui s'apprécie à l'aune des processus cognitifs en regard de ce que le spectateur est capable d'en reformuler, associant la dénomination à un objet innommable. Si avec l'avènement du numérique la possibilité de virtualisation a largement étendu son champ d'expression, la création artistique est presque par essence, l'espace même de la confrontation entre réel et virtuel.
- 3 En ce sens, on peut comprendre le qualificatif de subversif accolé à l'œuvre de René Magritte. Sa peinture associe l'image à un titre qui ni ne révèle, ni ne dévoile, ni ne définit, et jamais ne circonscrit la représentation sur la toile. Ce nom qui n'a pas besoin d'objet s'efforce de définir un objet qui n'a pas besoin de nom, donnant lieu à un espace d'interprétation entre le réel et sa représentation, entre le réel et l'imaginaire.
- 4 Dans cette confrontation entre le mot et l'image, entre le titre et l'œuvre se fait jour le « comme si », donnant à apprécier ce visuel qui ne renvoie pas à un identique visible et lisible. S'ouvre par là tout un espace d'interprétations propres à la mise en lumière des correspondances qui déterminent au final la représentation comme ne pouvant être qu'une simple vision des choses. Cabrel peut ainsi chanter « Un ciel qu'on dirait de Magritte³ » ; les dispositifs mis en œuvre par le peintre belge font se juxtaposer sans s'interpénétrer des figures de pensée qui ont la capacité d'évoquer et imaginaire poétique.

L'articulation réel-virtuel

- 5 Qui se souvient ainsi du film de Zach Helm *Le Merveilleux Emporium de M. Magorium* ? Étrange et merveilleuse échoppe que ce magasin de jouets où tout prend vie, même le magasin. Mais cet Emporium où semblent s'entremêler réel ordinaire et réel surréel oblige ses clients à y croire pour voir au-delà de la réalité familière des choses. Du reste, l'affiche déjà contient une référence explicite à l'univers magrittien⁴. Elle est construite à partir de la citation d'une toile sur laquelle une pomme remplace le visage d'un homme coiffé d'un chapeau melon. Un film dont l'intrigue renvoie à la question de savoir si le consultant venu apporter ses compétences à la gestion de la boutique est un « juste un⁵ » ? Là, le langage ne désigne plus, seules les sensations le peuvent⁶.
- 6 « Juste un », « comme si », réel, virtuel, la démarche de Magritte s'apparente à celle du réalisateur. Pourquoi ? Son apparente fidélité aux apparences n'est jamais qu'une ruse, un piège.
- 7 À la façon dont Merleau-Ponty définit l'invisible non comme le contraire du visible, mais comme son revers, Magritte développe des expériences sémiotiques articulées sur l'impact des mots et des images. C'est ce pouvoir poétique propre au langage qui a retenu et captivé le regard de Magritte⁷. L'intérêt d'une telle œuvre réside dans la porosité entre frontières du réel et virtuel que le peintre organise en faisant se répondre, sans se faire se correspondre, le texte et l'image. Ainsi son *Éloge de la dialectique*⁸, dont le titre est emprunté à la philosophie de Hegel, illustre à sa manière la pensée du philosophe selon laquelle :

« Un intérieur qui n'aurait pas d'extérieur ne serait pas même un intérieur⁹. »
- 8 Dans une œuvre où le visuel ne renvoie pas à un identique visible et lisible, se dévoile alors tout un espace propre au « comme si », qui se déploie au travers des correspondances entre le titre et la chose peinte¹⁰.
- 9 Dès la période de son séjour parisien, entre 1927 et 1930, Magritte travaille à établir un rapport nouveau entre les mots et la peinture. *La clef des songes*¹¹, sans doute l'œuvre la plus connue de la série des « peintures alphabets » lui offre de mettre en scène la confrontation entre des énoncés linguistiques et des vignettes illustratives. Dans cette série, les mots participent ainsi à l'appréhension de nouvelles images, par la remise en cause de la relation spontanée communément admise entre mots et images : sous l'image d'un verre est écrit « l'orage », sous celle d'une bougie « le plafond » et un chapeau melon est légendé par « la neige ».
- 10 Cette création picturale s'accompagne d'une réflexion publiée en décembre 1929 dans la *Révolution surréaliste*, article intitulé « Les mots et les images¹² ». C'est là une mise en peinture de l'idée de Magritte selon laquelle « Il y a des objets qui se passent de nom¹³ ». En jouant de la confrontation linguistique entre les objets, leur image et leur nominalisation (nom), Magritte joue de l'écart entre le visuel graphique de l'image, et l'acoustique propre au langage. Pour cela, il place notre regard face à une comparaison entre des énoncés linguistiques avec des vignettes illustratives. Immédiatement, les titres de Magritte paraissent contester la représentation¹⁴. Là, un verre surmonté d'un nuage blanc inscrit sa silhouette translucide dans le paysage. L'expression qui vient du langage musical opère un décalage avec la réalité de la chose créée, tout en signifiant bien l'émotion. Ils obligent ainsi à appréhender la discordance, et à réfléchir à l'apparence des choses.

- 11 Le plaisir du spectateur est ainsi dans le fait de feindre de croire à la réalité d'images. En ce sens, on peut dire que le titre *Faux miroir*¹⁵ annonce d'emblée la couleur. La toile nous place en gros plan face à l'œil d'un homme, dont la pupille semble un simple trou noir quand l'iris reflète un ciel nuageux.
- 12 « Tout serait vrai en ce monde/S'il n'y avait notre regard », peut ainsi écrire la poétesse Azadée Nichapour¹⁶. Ces titres participent à donner l'impression qu'il peint avant tout l'écart lui-même. Conformément à sa définition, le surréalisme naît de l'infidélité au miroir pictural. Regard éminemment sensible, ce *Faux miroir* amplifie l'espace perçu au risque, magistralement chanté par Alain Bashung de s'y perdre¹⁷.
- 13 L'articulation réel-virtuel se fonde chez Magritte dans la philosophie du signe et du langage visuel. André Breton souligne ainsi l'originalité extrême de la démarche de Magritte :

« Distendre, au besoin jusqu'à les violer, ces rapports de grandeur, d'alternance, de substance, de mutuelle tolérance, c'est nous introduire dans une figuration seconde qui transcende la première par tous les moyens que la rhétorique énumère comme les figures de mots et les figures de style¹⁸. »
- 14 L'appréhension de l'œuvre ne peut ainsi être normée pas plus que normative. Il montre que l'action perturbatrice du peintre ne s'exerce pas sur les choses, mais sur les rapports qu'elles entretiennent entre elles.
- 15 *La clef des champs* en 1936¹⁹ en constitue sans doute l'exemple achevé²⁰. Tout particulièrement en raison de la liberté prise par Magritte par rapport à la réalité, qu'il redouble ici de façon consciente au travers du choix du titre de l'œuvre. L'expression employée suggère en premier lieu la liberté et l'affranchissement des contraintes.
- 16 Sur la toile, le peintre développe une représentation d'une fenêtre à travers laquelle on voit un paysage. Mais la vitre est brisée. Et chacun des morceaux de verre qui jonchent le sol porte en lui-même des fragments de ce paysage.
- 17 Au moyen de son vocabulaire graphique, Magritte introduit ainsi une confusion entre l'intérieur et l'extérieur, entre l'illusion et la réalité palpable. Cette interrogation du réel est soutenue par une représentation objective des quelques éléments représentés sur la toile, dont la banalité du propos est inversement proportionnelle à la force de la démarche interprétative issue de l'évocation que fait naître la lecture du titre.
- 18 La photographie contemporaine reprendra le même vocabulaire graphique. Christian Vogt emploie ce procédé pour créer des empreintes, des traces que le corps laisse sur le papier photosensible.
- 19 Ainsi pour sa série de huit photographies²¹ de *In Camera ; Nu féminin*, on voit une femme nue crever littéralement une paroi de papier noir obturant un passage en passant à travers l'obstacle. Une fois le papier déchiré, une fois l'empreinte du corps révélée sur le papier photosensible, des lambeaux de papier adhérant encore à son corps portent l'image du corps. La femme ainsi dédoublée, support et empreinte se confondent.
- 20 Mais, dans la dernière image de la série, le modèle alors évanoui, l'objectif photographique n'enregistre plus que l'hymen déchiré de la paroi de papier. Le travail photographique contemporain de Vogt adapte ainsi l'héritage de *La clef des champs*, elle-même variante d'une autre œuvre de René Magritte : *La condition humaine*²², peinte en 1933, où un tableau posé sur un chevalet est placé devant une fenêtre. Ce tableau est censé représenter exactement la portion du paysage qu'il recouvre : ainsi peinture et paysage se confondent.

- 21 Au travers de cet entre-deux, Magritte révèle les ambiguïtés de la relation entre la « réalité » et sa transposition picturale. Le tableau sur le chevalet qui se confond avec un paysage aboutit à une image ultime : l'œuvre de Magritte, ou réel et virtuel se redistribuent sans cesse. Avec toujours présente à l'esprit l'interrogation du passage de l'un à l'autre. À rebours des questions l'artiste en vient parfois à affirmer :
- « Ceci n'est pas une pipe²³ ! »
- 22 L'expérience du visuel nous donne l'occasion de saisir l'image d'une pipe. Nuance de taille... Simple discours relevant de la sémiologie ?
- 23 Bien plus que cela, Magritte nous invite à redéfinir la relation aux choses qui nous entourent. La virtualité de l'objet représenté, sa potentialité ou non d'existence, est le chemin qui mène de l'autre côté des apparences.

La transgression de la logique rationaliste

- 24 La permanence de la transgression de la logique rationaliste perdure jusque dans les années 1960. Pendant de *La clef des champs*, *Le soir qui tombe*²⁴, délaisse en 1964 toute vue rationalisée du paysage, pour une appréhension poétique d'une réalité spatiale au-delà de celle que nous sommes habituellement convenus de nous accorder : ordonnée, voire coordonnée, topographique...
- 25 Cette réalité connexe contrefait la perception du réel. En quelque sorte, l'impression de l'artiste détermine une réalité au-delà de celle que nous sommes convenus de définir, une réalité connexe, une « sur-réalité » qui contrecarre nos références visuelles et intellectuelles, et qui intéressera évidemment au premier chef la création photographique contemporaine. Au travers de son projet IMPACT, l'artiste digital Erik Johansson joue à fragmenter, dissoudre, recomposer les éléments capturés par le prisme de l'appareil photographique²⁵.
- 26 Chaque œuvre de Magritte trouble la perception des objets représentés²⁶. Ou plus encore celle des limites entre sa réalité et sa virtualité. Si l'on cherche alors la solution dans le titre, nous nous heurtons à une nouvelle confrontation entre ce que nous voyons et ce que nous croyions avoir vu. Le peintre peut ainsi affirmer :
- « Mon titre n'explique pas mon tableau, comme mon tableau n'explique pas mon titre [...] Mes tableaux sont des images. La description valable d'une image ne peut être faite sans l'orientation de la pensée vers sa liberté... La description de l'image peinte, devenue image spirituelle dans la pensée, doit être perfectible indéfiniment... J'estime comme étant valable l'essai de langage consistant à dire que mes tableaux ont été conçus pour être des signes matériels de la liberté de la pensée²⁷. »
- 27 Ainsi, non content de bouleverser notre rapport traditionnel de l'image à la réalité, Magritte rompt le rapport entre le titre et l'œuvre. Et ce, alors qu'il est lui-même capable de puiser son inspiration aux sources de la tradition la plus établie.
- 28 *Le blanc-seing*²⁸ (1965) peut s'apprécier de prime abord, en regard de l'œuvre d'un Sacha Sosno²⁹. Néanmoins, elle est avant tout débitrice de celle d'Edgard Degas, qui au travers de sa passion pour les champs de courses³⁰ peint en 1879 *Jockeys avant le départ sous les drapeaux*³¹. Une toile dans laquelle le peintre impressionniste joue sur une certaine « plasticité » du regard³², principe que développe et accentue Magritte dans son *Blanc-seing*.

- 29 De toute évidence, *L'Empire des Lumières*³³ constitue l'œuvre la plus aboutie, celle où se déploient les linéaments protéiformes d'une pensée où la convergence du réel et du virtuel finit par créer un espace atemporel. La toile ne vise pas ainsi à appréhender la succession du jour et de la nuit. Tout au contraire, elle laisse se déployer la représentation hors du cadre normé de la temporalité habituelle, en jouant de la simultanéité des deux phases d'une journée. La nuit et le jour sont représentés de concert³⁴, dans une atemporalité latente donc, que redouble l'ordonnancement de l'organisation spatiale dans le cadre peint. Graduellement on passe du jour à la nuit, en laissant notre regard tomber du ciel à la terre. Le paysage s'inversant dans le plan d'eau du premier plan pour souligner le caractère cyclique d'une alternance que l'imaginaire traduit en coexistence.
- 30 Le spectateur en sort toujours un peu désorienté. D'autant que Magritte ne dédaigne pas parfois de se revendiquer pleinement d'une image peinte qui, en tant que production de l'imaginaire, peut créer une abstraction³⁵ par rapport à la réalité. Elle offre alors au regard, un réel totalement libéré de ses contingences.
- 31 L'artiste fait sourdre l'ambiguïté à partir de la représentation d'objets les plus usuels, pomme³⁶, chaussure³⁷, goutte de pluie³⁸... laissant au banal la capacité à articuler réel et virtuel. L'intervalle séparant chaque fois le titre donné à l'œuvre de sa représentation accuse cet insolite jusqu'à l'absurde. Ce faisant, il dissout les frontières ténues entre présence de la réalité ou de l'apparence, de la chose même ou de son image trompeuse.
- 32 Au travers du mode de représentation où cadre et couleurs induisent la perception, l'artiste façonne et remodèle jusqu'à l'identité des êtres³⁹ et des choses⁴⁰. L'œuvre de Magritte tisse en quelque sorte la trame des fils du surréalisme, puisqu'il conjugue l'essence littéraire propre à André Breton, à travers une expérimentation du langage développée dans les titres de ses tableaux, avec celle des arts plastiques. L'ensemble des éléments du tableau (titre + image) autorise ainsi des lectures multiples faisant naître de l'écart entre le réel du titre et le virtuel de la chose peinte, ou entre le réel de la chose peinte et la virtualité de son titre, cette « énigme »⁴¹ selon le terme employé par De Chirico pour caractériser son œuvre.
- 33 Images et mots à leur manière spécifique opposent, dans la *Trahison des images* s'achevant sur sa mise en abyme dans *Les Deux mystères*, le simulacre de pipe de sa réalité. Et même peinte de la manière la plus réaliste qui soit, un tableau ne reste qu'une virtualité. De la même façon, selon le sémiologue américain William James⁴² :
- « Le mot "chien" ne mord pas. »
- 34 En se jouant du réel, et en se parant de ses oripeaux pour mieux créer, le peintre invente un rapport particulier entre l'objet, son identification et sa représentation qui se retrouve dans plusieurs tableaux dès la fin des années 1920⁴³.
- 35 Chaque fois que Magritte peint des mots ou des phrases, il combine la capacité de différenciation propre au lisible à la capacité de différenciation propre au visible⁴⁴ et, montrant ces deux écarts, il joue sur l'écart des écarts en supprimant, à la manière de Borges, le socle qui les ferait s'identifier ou se correspondre.
- 36 Au final, ce sont les identités mêmes⁴⁵ qui se trouvent en être ébranlées... Quelques toiles peuvent bien jouer de simples oppositions⁴⁶, d'une quelconque antinomie⁴⁷, ou d'une contradiction banale⁴⁸. Mais souvent l'œuvre transpose, graphiquement et visuellement, une représentation en pensée. Deux toiles sont caractéristiques de l'aboutissement de l'articulation réel/virtuel. D'une part, *La Tentative de l'impossible*⁴⁹,

qui en 1928 s'attache à la question du réel et de sa représentation, d'autre part, *La clairvoyance*⁵⁰, qui huit ans plus tard, remet en scène l'autoportrait de Magritte peignant un œuf posé sur une table. Fruit de son esprit ? L'œuf est déjà oiseau. Peindre le réel⁵¹ équivaut à le penser par l'image, au moyen d'une trahison féconde.

- 37 On conçoit ainsi que l'image publicitaire⁵² en particulier, constituée d'un enchevêtrement de systèmes signifiants⁵³, puisse s'être souvent inspirée de Magritte⁵⁴. L'articulation réel/virtuel dans la peinture de Magritte se déploie donc selon des modalités consubstantielles à l'œuvre. La réflexion de Jean-Louis Weissberg à propos de l'informatique va du reste dans le même sens. Parlant de la simulation, il note par ailleurs que :

« La nôtre (i. e. époque) a ceci de particulier qu'elle a fait naître des entités hybrides situées entre ce qui est réel (selon le mode de l'objet) et ce qui ne l'est pas (selon le mode de la représentation)⁵⁵. »

- 38 Mettant en relation des mots avec l'image, il juxtapose des espaces imaginaires pour mieux les confronter. Ce faisant, il abolit la notion de différence qui dans le virtuel comme dans le réel est étroitement liée à celle de l'identité.
- 39 Cette reconfiguration du réel qu'il développe finit par suggérer un art étrange, dans lequel l'enjeu des œuvres peintes n'est pas celui d'une reproduction conforme à la réalité. Si le peintre lui-même prétend que : « Toute chose ne saurait exister sans son mystère⁵⁶ », il s'applique sciemment, au moyen des différents éléments perturbateurs qu'il met en scène dans ses œuvres, à abolir la distinction entre réel et virtuel.

- 40 Au final, réalités physiques et « virtuelles » ne sont plus seulement les deux faces opposées – avers et revers – de la perception du regard, ou deux catégories antinomiques issues de l'expérience de l'écart entre réalité et interprétation, mais finissent par s'apprécier, selon les termes de Balthus⁵⁷, comme un « espace secret enfin perçu »...

BIBLIOGRAPHIE

Art&Pub : art et publicité 1890-1990, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1990.

BARTHES Roland, « Le message publicitaire, rêve et poésie », dans *Les Cahiers de la publicité*, n° 7, p. 91-96.

BOUÉ Rachel, « Lieux et figures de la sensation dans l'œuvre de Nathalie Sarraute », *Littérature*, Année 1993, 89, p. 58-67.

BRETON André, *Le surréalisme et la peinture*, Paris, Gallimard, 2002.

BRETON André, *La clef des Champs*, Paris, Les Éditions du Sagittaire, 1953.

- Collectif, *Une salve d'avenir : l'espoir, anthologie poétique*, préface d'Edgar Morin, Paris, Gallimard, 2004.
- Collectif, *La révolution surréaliste*, Catalogue d'Exposition, Paris, Centre Georges Pompidou, 2002.
- CONSTANT Isabelle, *Les mots étincelants de Christiane Rochefort : langages d'utopie*, Rodopi, 2004.
- DUROZOI Gérard, *Histoire du mouvement surréaliste*, Paris, Hazan, 1997.
- FOUCAULT Michel, *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1984, t. IV, texte 360.
- GASSIOT-TALABOT Gérard, « La figuration narrative dans l'art contemporain », dans Gassiot-Talabot Gérard, *La Figuration narrative*, textes présentés par Jean-Louis Chalumeau, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2003, p. 17-41.
- GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983.
- GEORGES Fanny, « Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 », *Réseaux*, 2009/2, p. 165-193.
- HEGEL, *Phénoménologie de l'esprit*, 1991, Bibliothèque philosophique, Aubier.
- JOHANSSON Erik, *Impact*, 2016, Photographie.
- JONGEN René-Marie, *René Magritte ou la pensée imagée de l'invisible : Réflexions et recherches*, Publication des Facultés Universitaires Saint Louis de Bruxelles, 1994.
- MAGRITTE René, *Les mots et les images : choix d'écrits*, préface de Jacques Lenep, lecture d'Éric Clémens, Bruxelles, Labor, 1994.
- MAGRITTE René, « Les mots et les images », *La Révolution surréaliste*, n° 12, décembre 1929, p. 37-38.
- MAGRITTE René, *La pensée et les images, Écrits Complètes*, Paris, Flammarion, 2016, texte n° 108, p. 376.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, « Tel », 1979, Texte établi par Lefort Claude.
- PISANO Jean-Baptiste, « Sosno, l'art à trous, lecture pleine », dans M. Corbier et G. Sauron (dir.), *Langages et communication : écrits, images, sons*, Paris, Éditions du CTHS, 2017.
- PISANO Jean-Baptiste, « L'innommable peinture de Monsieur Magritte », dans *Ci-Dit*, IV^e Colloque International, éd. numérique, 2009.
[URL : <https://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/3162>]
- ROE Sue, *In Montparnasse, The Emergence of Surrealism in Paris, from Duchamp to Dali*, Londres, Penguin Books Ltd, 2019.
- ROQUE Georges, *Ceci n'est pas un Magritte. Essai sur Magritte et la publicité*, Paris, Flammarion, 1983.
- TODOROV Tzvetan, *Perspectives sémiologiques*, *Communications*, année 1966, 7, p. 139-145.
- VIDAL Henry, *La clef des songes, ou les cinq livres de l'interprétation des songes, rêves et visions*, Paris, Éditions de la Sirène, 1921.
- VIRCONDELET Alain *Mémoires de Balthus*, Monaco, Éditions du Rocher, 2016.
- VOGT Christian Nudo *femminile, Série in camera ; nu féminin, 1975-1980*, Photographie.
- D'URSO Andréa, « Sémiotique matérialiste, sémiotique surréaliste, sémiotique révolutionnaire. Entre Breton et Rossi-Landi », dans *L'Homme & la Société*, 2011/1-2 (n° 179-180), pages 279 à 299.
- WEISSBERG Jean-Louis, « Réel et virtuel », *Multitudes*, mars 1992.

YU Myongja, *Magritte : Une poétique des mots et des images (1927-1930)*, *Textyles*, éd. numérique, 13 | 1996.
[URL : <http://journals.openedition.org/textyles/2136>]

ANNEXES

R. Magritte, *La maison de verre*, 1939, Gouache sur papier, 35,5*40,5, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

R. Magritte, *La grande guerre*, 1964, Huile sur toile, 116*89, Collection particulière.

R. Magritte, *Éloge de la dialectique*, 1937, Huile sur toile, 65*54, National Gallery of Victoria, Melbourne.

R. Magritte, *La clef des songes*, 1930, Huile sur toile, 81*60, Collection particulière.

R. Magritte, *La corde sensible*, 1960, Huile sur toile, 114*146, Collection particulière.

R. Magritte, *Faux miroir*, 1928, Huile sur toile, 54*80,9, Museum of Modern Art, New York.

R. Magritte, *La clef des champs*, 1936, Huile sur toile, 80*60, Fundacion Coleccion Thyssen-Bornemisza, Madrid.

C. Vogt, *Nudo femminile*, Série in camera ; nu féminin, 1975-1980, Photographie.

R. Magritte, *La condition humaine*, 1933, Huile sur toile, 100*81, National Gallery of Art, Washington.

R. Magritte, *La trahison des images*, 1929, Huile sur toile, 59*65, Musée d'art du comté de Los Angeles.

R. Magritte, *Le soir qui tombe*, 1964, Huile sur toile, 162*130, The Menil Collection, Houston.

E. Johansson, *Impact*, 2016, Photographie.

R. Magritte, *Le palais de rideaux*, 1928-1929, Huile sur toile, 81,2*116,4, Museum of Modern Art, New York.

R. Magritte, *Le blanc-seing*, 1965, Huile sur toile, 81*65, National Gallery, Washington.

E. Degas, *Chevaux de course à Longchamp*, 1871, Huile sur Toile, 30*40, Museum of Fine Art, Boston

E. Degas, *Avant la course*, 1882, Huile sur toile, 26,5*34,9, Sterling and Francine Clark Art Institute at Williamstown, MA.

E. Degas, *Jockeys avant le départ sous les drapeaux*, 1879, Huile sur toile, 180*74, Barber Institute of Fine Arts, Birmingham.

R. Magritte, *L'Empire des Lumières*, 1954, Huile sur toile, 146*114, Musées Royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.

R. Magritte, *Le tombeau des lutteurs*, 1960, Huile sur toile, 89*117, Galerie Harry Torczyner, New York.

R. Magritte, *Le prêtre marié*, 1960, Huile sur toile, 46*55, Collection particulière, ou encore *Le prêtre marié*, 1966, Gouache sur papier, 28,8*41, Collection particulière.

R. Magritte, *Le modèle rouge*, 1937, Huile sur toile, 180*134, Musée Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

R. Magritte, *Golconde*, 1953, Huile sur toile, 81*100, Menil Collection, Musée d'art moderne et contemporain, Houston, Texas

R. Magritte, *Hommage à Mack Sennet*, 1937, Huiles sur toile, 73*55, Ville de La Louvière, Belgique.

R. Magritte, *Les Deux mystères*, 1966, Huile sur toile, 60*80, Collection particulière.

Giorgio De Chirico, *Portrait prémonitoire de Guillaume Apollinaire*, 1914, Huile sur toile, 81,5*65, Musée national d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Paris.

R. Magritte, *La clef des songes*, 1927, Huile sur toile, 38*55, Staatsgalerie moderner Kunst, Munich.

R. Magritte, *La Fée ignorante* ou *Portrait de Anne-Marie Crowet*, 1956, Huile sur toile, 50*65, Collection particulière.

R. Magritte, *La grande famille*, 1963, Huile sur toile, 100*81, Utsunomiya Museum of Art, Utsunomiya city, Tachigi.

R. Magritte, *Le modèle rouge*, 1937, Huile sur toile, 180*134, Musée Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

R. Magritte, *La tentative de l'impossible*, 1928, Huile sur toile, 116*81, Toyota Municipal Museum of Art, Japon.

R. Magritte, *La clairvoyance*, (*Autoportrait*), 1936, Huile sur toile, 54*65, Galerie Isy Brachot, Bruxelles.

R. Magritte, *La voix du sang*, 1948, Huile sur toile, 50*60, Collection particulière.

NOTES

1. Arte traite de cette question dans le cinquième volet de son émission *L'art sort du cadre* dont le thème est « Virtuel et réel », 24 août 2019.

2. R. Magritte, *La maison de verre*, 1939, Gouache sur papier, 35,5*40,5, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

3. F. Cabrel, « L'ombre au tableau », dans *Des Roses et des orties*, 2008.

4. R. Magritte, *La grande guerre*, 1964, Huile sur toile, 116*89, Collection particulière.

5. Par ses compétences comptables, le consultant a seulement la capacité à appréhender les choses pour ce qu'elles sont, et non pas pour ce qu'elles devraient être.

6. R. Boué, « Lieux et figures de la sensation dans l'œuvre de Nathalie Sarraute », *Littérature*, Année 1993, 89, p. 58-67.

7. J.-B. Pisano, « L'innommable peinture de Monsieur Magritte ».

8. R. Magritte, *Éloge de la dialectique*, 1937, Huile sur toile, 65*54, National Gallery of Victoria, Melbourne.

9. G. W. F. Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*.
10. Voir la réflexion inaugurale autour des signes et des symboles, et des conditions d'expression dans T. Todorov, p. 139-145.
11. R. Magritte, *La clef des songes*, 1930, Huile sur toile, 81*60, Collection particulière.
12. R. Magritte, *Les mots et les images*.
13. Une réflexion sur l'osmose du pictural et du scriptural dans M. Yu, *Magritte : Une poétique des mots et des images (1927-1930)*.
14. Pour un seul exemple parmi des dizaines d'œuvres, R. Magritte, *La corde sensible*, 1960, Huile sur toile, 114*146, Collection particulière.
15. R. Magritte, *Faux miroir*, 1928, Huile sur toile, 54*80,9, Museum of Modern Art, New York.
16. Collectif, *Une salve d'avenir : l'espoir, anthologie poétique*.
17. À partir des mots de son parolier Boris Bergman, il chante ainsi : « Mes yeux sont dans le miroir où je les ai laissés » dans A. Bashung, « Toujours sur la ligne blanche », *Roulette russe*, Philips, 1979.
18. A. Breton, *Le surréalisme et la peinture*.
19. R. Magritte, *La clef des champs*, 1936, Huile sur toile, 80*60, Fundacion Coleccion Thyssen-Bornemisza, Madrid.
20. Du reste, sous le même titre, André Breton édite un recueil d'articles, *La clef des Champs*, en 1953.
21. Voir en particulier, C. Vogt, *Nudo femminile*.
22. R. Magritte, *La condition humaine*, 1933, Huile sur toile, 100*81, National Gallery of Art, Washington.
23. R. Magritte, *La trahison des images*, 1929, Huile sur toile, 59*65, Musée d'art du comté de Los Angeles.
24. R. Magritte, *Le soir qui tombe*, 1964, Huile sur toile, 162*130, The Menil Collection, Houston.
25. Pour un exemple, s'inscrivant dans la reformulation du travail de Magritte, E. Johansson, *Impact*, 2016, Photographie.
26. Un exemple, entre autres, R. Magritte, *Le palais de rideaux*, 1928-1929, Huile sur toile, 81,2*116,4, Museum of Modern Art, New York.
27. R. Magritte, *La pensée et les images*, *Écrits complets*, p. 376. Des développements se retrouvent dans R-M. Jongen, *René Magritte ou la pensée imagée de l'invisible : Réflexions et recherches*.
28. R. Magritte, *Le blanc-seing*, 1965, Huile sur toile, 81*65, National Gallery, Washington.
29. J. B. Pisano, « Sosno, l'art à trous, lecture pleine ».
30. Parmi un grand nombre d'œuvres citons E. Degas, *Chevaux de course à Longchamp*, 1871, Huile sur Toile, 30*40, Museum of Fine Art, Boston ou encore *Avant la course*, 1882, Huile sur toile, 26,5*34,9, Sterling and Francine Clark Art Institute at Williamstown, MA.
31. E. Degas, *Jockeys avant le départ sous les drapeaux*, 1879, Huile sur toile, 180*74, Barber Institute of Fine Arts, Birmingham.

32. Il invite le spectateur à déployer un regard libre avec l'emploi d'un poteau traversant l'image au premier plan, qui donne à voir, et qui en même temps s'efface.
33. R. Magritte, *L'Empire des Lumières*, 1954, Huile sur toile, 146*114, Musées Royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.
34. C'est du point de vue du temps ce que relève Michel Foucault pour l'espace, lorsqu'il écrit : « juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces », dans M. Foucault, *Dits et écrits*.
35. R. Magritte, *Le tombeau des lutteurs*, 1960, Huile sur toile, 89*117, Galerie Harry Torczyner, New York.
36. R. Magritte, *Le prêtre marié*, 1960, Huile sur toile, 46*55, Collection particulière, ou encore *Le prêtre marié*, 1966, Gouache sur papier, 28,8*41, Collection particulière.
37. R. Magritte, *Le modèle rouge*, 1937, Huile sur toile, 180*134, Musée Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.
38. R. Magritte, *Golconde*, 1953, Huile sur toile, 81*100, Menil Collection, Musée d'art moderne et contemporain, Houston, Texas
39. R. Magritte, *Hommage à Mack Sennet*, 1937, Huiles sur toile, 73*55, Ville de La Louvière, Belgique.
40. R. Magritte, *Trahison des images*, 1929, Huile sur toile, 59*65, Musée d'art du comté de Los Angeles ou encore, *Les Deux mystères*, 1966, Huile sur toile, 60*80, Collection particulière.
41. G. de Chirico, *Portrait prémonitoire de Guillaume Apollinaire*, 1914, Huile sur toile, 81,5*65, Musée national d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Paris.
42. I. Constant, *Les mots étincelants de Christiane Rochefort : langages d'utopie*, p. 91.
43. Une première version dans R. Magritte, *La clef des songes*, 1927, Huile sur toile, 38*55, Staatsgalerie moderner Kunst, Munich. Sans doute le titre est emprunté à l'ouvrage d'Henry Vidal édité en 1921 à Paris. H. Vidal, *La clef des songes, ou les cinq livres de l'interprétation des songes, rêves et visions*.
44. M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*.
45. F. Georges, « Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 », *Réseaux*, 2009/2, p. 165-193.
46. Celle de l'ombre et de la lumière pour *La Fée ignorante* ou *Portrait de Anne-Marie Crowet*, 1956, Huile sur toile, 50*65, Collection particulière.
47. Avec le solide qui devient gazeux, dans R. Magritte, *La corde sensible*, 1960, Huile sur toile, 114*146, Collection particulière, ou encore, *La grande famille*, 1963, Huile sur toile, 100*81, Utsunomiya Museum of Art, Utsunomiya city, Tachigi.
48. Le vivant et l'inanimé dans R. Magritte, *Le modèle rouge*, 1937, Huile sur toile, 180*134, Musée Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.
49. R. Magritte, *La tentative de l'impossible*, 1928, Huile sur toile, 116*81, Toyota Municipal Museum of Art, Japon.
50. R. Magritte, *La clairvoyance, (Autoportrait)*, 1936, Huile sur toile, 54*65, Galerie Isy Brachot, Bruxelles.
51. Il est notable de relever que dans ces deux cas, à travers l'autoportrait, la question du réel renvoie à l'identité.
52. G. Roque, *Ceci n'est pas un Magritte. Essai sur Magritte et la publicité*.

53. R. Barthes, « Le message publicitaire, rêve et poésie », p. 91-96.
54. Un exemple parmi d'autres avec les multiples reformulations de *La voix du sang*, 1948, Huile sur toile, 50*60, Collection particulière. Dans, *Art&Pub : art et publicité 1890-1990*.
55. J.-L. Weissberg, « Réel et virtuel », *Multitudes*, mars 1992.
56. Extrait de l'interview donnée à Jean Neyens en 1965 : « Toute chose ne saurait exister sans son mystère. C'est d'ailleurs le propre de l'esprit que de savoir qu'il y a le mystère. (...) Une pomme, par exemple, fait poser des questions. (...) Dans un tableau récent, j'ai montré une pomme devant le visage d'un personnage. (...) Du moins, elle lui cache le visage en partie. Eh bien là, il y a donc le visage apparent, la pomme qui cache le visage caché et le visage du personnage. C'est une chose qui a lieu sans cesse. Chaque chose que nous voyons en cache une autre, nous désirons toujours voir ce qui est caché par ce que nous voyons. Il y a un intérêt pour ce qui est caché et que le visible ne nous montre pas. Cet intérêt peut prendre la forme d'un sentiment assez intense, une sorte de combat dirait-je, entre le visible caché et le visible apparent », dans *Les mots et les images*, p. 188.
57. A. Vircondelet, *Mémoires de Balthus*.

RÉSUMÉS

La peinture de Magritte associe la dénomination à un objet innommable. Ce nom qui n'a pas besoin d'objet s'efforce de définir un objet qui n'a pas besoin de nom, donnant lieu à un espace d'interprétation entre le réel et sa représentation, entre le réel et l'imaginaire. Dans la confrontation entre le mot et l'image, entre le titre et l'œuvre se fait jour le « comme si », donnant à apprécier ce visuel qui ne renvoie pas à un identique visible et lisible. S'ouvre par là tout un espace d'interprétations propres à la mise en lumière des correspondances qui déterminent au final la représentation comme ne pouvant être qu'une simple vision des choses.

AUTEUR

JEAN-BAPTISTE PISANO

Maître de conférences en Histoire de l'Art et du patrimoine à l'université Côte d'Azur, directeur d'étude à l'Institut d'administration des entreprises (IAE), master en management de l'art et de la culture, membre du Laboratoire d'anthropologie et de psychologie cognitives et sociales (LAPCOS, EA 7278)

Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles

Kévin Bideaux

- 1 Depuis leur création, les internets¹ sont devenus un terrain d'expérimentation pour créer de nouveaux modes de communication, de socialisation et d'expression. L'anonymat et la rapidité de diffusion y permettent l'émergence de cultures web, avec de nouvelles esthétiques, de nouvelles musiques ou de nouvelles modes². Le *seapunk* et la *vaporwave* en sont deux exemples : micro-genres de musique électronique, leur nom désigne aussi la production d'images fixes et en mouvement (GIF) réalisées à partir de montages numériques, qui leur est indissociable. Comme pour d'autres genres (hip-hop³, punk⁴), des esthétiques *seapunk* et *vaporwave* se sont en effet développées concomitamment à la musique, traduisant visuellement des thèmes, des rythmes ou des modes de production et de diffusion. Ne demandant pas d'outils ou de techniques particulières, la fabrication de ces images est proche du *do it yourself* punk⁵ : d'abord produites par les musicien•ne•s pour illustrer leurs albums ou leurs clips, elles le sont également par des internautes anonymes, qui les diffusent sur des plateformes communautaires. Ces esthétiques numériques sont ainsi en grande partie à l'origine de la popularisation des musiques : tandis que la musique est distribuée sur des plateformes telles que Brandcamp ou Soundcloud, ou sur l'hébergeur de vidéos YouTube, les cultures visuelles associées se sont propagées via la plateforme de *blogging* Tumblr et les forums de Reddit et 4chan. Le système de référencement des images par hashtags, les sections thématiques de Reddit (*subreddit*)⁶ ou les forums de partage d'images de 4chan (*imageboard*) ont favorisé les échanges de visuels entre internautes initié•e•s, contribuant à la popularisation du *seapunk* et de la *vaporwave*, tout en constituant, collectivement, une sous-culture numérique⁷.
- 2 Recomposant des mondes virtuels à partir d'images fragmentées tirées de représentations du réel, les esthétiques *seapunk* et *vaporwave* forment des espaces fictionnels au sein desquels se confrontent nostalgie et cynisme. J'en fais l'analyse iconologique, considérant les images autant pour ce qu'elles montrent que pour ce

qu'elles sont⁸. En lien avec les productions musicales qu'elles illustrent, il s'agit de montrer comment ces images sont les reflets culturels, sociaux et/ou politiques des générations nées entre les années 1980 et 2000 (les *Millennials*) qui les créent et les consomment.

Descriptions de deux genres visuo-musicaux

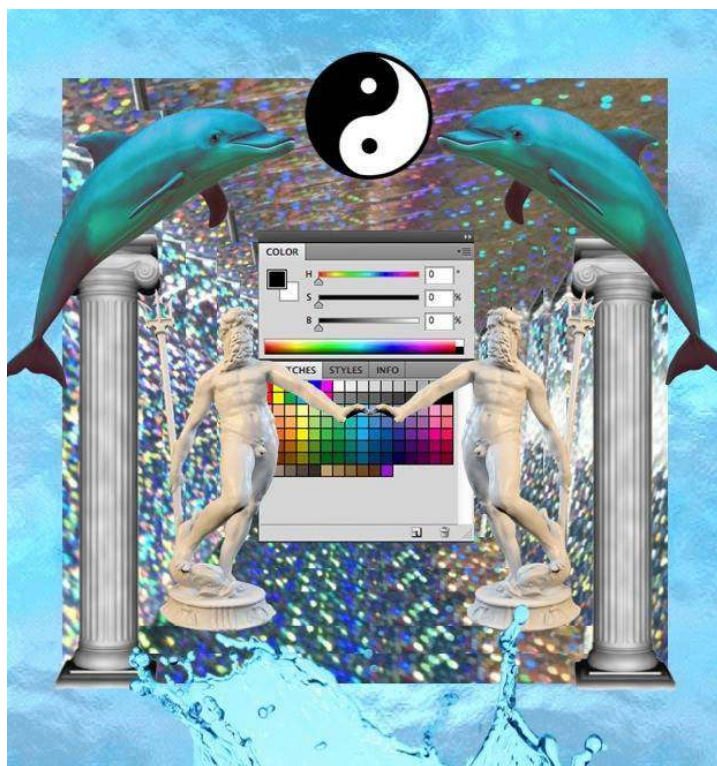
- 3 Née aux États-Unis, la musique *seapunk* s'inspire du hip-hop des années 1990, dont sont extraits des fragments (*samples*) servant à créer de nouveaux morceaux. On doit le terme *seapunk* au producteur de musique Lil Internet (de son vrai nom Julian Foxworth) qui, en juin 2011, a écrit sur le réseau social *Twitter* qu'il a rêvé d'une « veste *seapunk* en cuir recouverte de bernacles ». Le message a rapidement été partagé sur la toile durant l'été 2011, les musicien•ne•s Zombelle (Shan Beaste), Ultrademon (Albert Redwine) et Unicorn Kid (Olivier Sabin), proches de Lil Internet, énumérant sous forme de *tweets* étiquetés du *hashtag* #*seapunk* un vestiaire fantasque fait de boucles d'oreilles en pinces de crabe ou de costumes en filets de pêche⁹. Une esthétique *seapunk* se constitua alors sous forme de collages numériques grossièrement réalisés, mettant en relation l'univers aquatique (paysages sous-marins, dauphins, requins...), la statuaire et l'architecture antiques (bustes, colonnes...), avec des éléments issus de l'informatique (ordinateurs, icônes de bureau...) et des jeux vidéo (héro•ïne•s, consoles...) des années 1990 (fig. 1 ; fig. 2)¹⁰. Cette esthétique existait d'ailleurs avant que le nom ne soit inventé : Ultrademon concevait des images « pré-*seapunk* », qu'il diffusait sur sa page *Tumblr* quelques mois avant le *tweet* de Lil Internet, qui a donc pu être influencé par celles-ci¹¹.

Fig. 1. - Anonyme, s. t. [image *seapunk*], s. d [années 2010].



Creative Commons BY-NC-SA

Fig. 2. - Anonyme, s. t. [image *seapunk*], s. d [années 2010].



Licence inconnue, DR

- 4 La *vaporwave* est un autre micro-genre musical, né et diffusé sur les internets dans les années 2010. Au départ peu connue du grand public, elle s'inspire de musiques des années 1980 à 2000, se construisant à partir d'extraits de morceaux *funk*, *new age* ou *jazz*, mais aussi de musiques d'ambiance (*muzak*), de publicités ou de génériques d'*anime* japonais. Les musicien•ne•s fragmentent ces musiques en *samples*, les superposent (*mash-up*), les font tourner en boucle (*loop*) ou les passent au ralenti (*chopped and screwed*) pour composer de nouveaux morceaux au rythme lent et répétitif. Bien que ces caractéristiques soient présentes chez plusieurs musicien•ne•s (Chuck Person, James Ferraro, Fatima Al Qadiri...), il semble que ce soit l'Américaine Ramona Andra Xavier (connue sous différents pseudonymes) qui a véritablement popularisé la *vaporwave*. Sorti fin 2011 sous le pseudonyme MacIntosh Plus, le morceau « リサフランク 420/現代のコンピュー » (Lisa Frank 420/Modern Computing), extrait de son album フローラルの専門店 (*Floral Shoppe*), a été visionné plus de quarante millions fois sur YouTube¹². La *vaporwave* s'accompagne aussi d'une culture visuelle, appelée « *aesthetic* » (stylisé avec un espace entre chaque lettre), version plus aboutie du *seapunk*¹³. Toujours sous forme de collages numériques, les sculptures antiques se font plus discrètes voire absentes dans certains cas, laissant place à un univers informatique plus présent, fait de nombreuses références au système d'exploitation Windows (logo, fenêtres, icônes de bureau...) et au matériel technologique (écrans, souris, disquettes...) (fig. 3 ; fig. 4). Ces images diffèrent aussi du *seapunk* en substituant des ambiances crépusculaires violettes, roses et jaunes au bleu et au vert des paysages océaniques¹⁴.

Fig. 3. - Hugo Désautel-Robichaud, *Motivation//Vaporwave*, 2015.



Creative Commons BY-NC 4.0

Fig. 4. - Daniel Oliva Barbero, s. t. [visual vaporwave], 2019.



Creative Commons BY 2.0

- 5 Bien que remportant un vif succès, les musiques *seapunk* et *vaporwave* sont circonscrites aux cyberspaces¹⁵. Les esthétiques correspondantes ont toutefois inspiré des artistes populaires en dehors de ces cybercultures, devenant *mainstream*, c'est-à-dire grand public. En 2012, la chanteuse Rihanna projeta des compositions *seapunk* lors d'une performance dans l'émission *Saturday Night Live*, suivie par Azealia Banks qui publia sur *YouTube*, quelques heures plus tard seulement, son clip « Atlantis » à l'esthétique également *seapunk*. Cette exportation du *seapunk* en dehors des sphères confidentielles du web a soulevé la question de sa réappropriation, amenant à la fin du mouvement¹⁶. Du côté de la *vaporwave*, le changement d'identité visuelle de la chaîne MTV en 2015, qui en récupéra les éléments esthétiques¹⁷, posa la question de sa fin. Désormais portée à la connaissance d'un public plus large et quittant la confidentialité des plateformes internet où elle était diffusée, la *vaporwave* aurait perdu son authenticité et serait donc « morte »¹⁸. Fin 2015, quand l'artiste canadien *wosX* sort l'album *End of World Rave*, il confirme que la *vaporwave* est dépassée, laissant place à la *hardvapour* qui lui est antithétique : musique aux rythmes rapides, pas de *samples*, thèmes plus sombres et esthétique visuelle inspirée des cultures slaves et non plus asiatiques¹⁹. *wosX* est suivi quelques jours plus tard par *Sandtimer*, à travers son album ironiquement appelé *Vaporwave is Dead*.

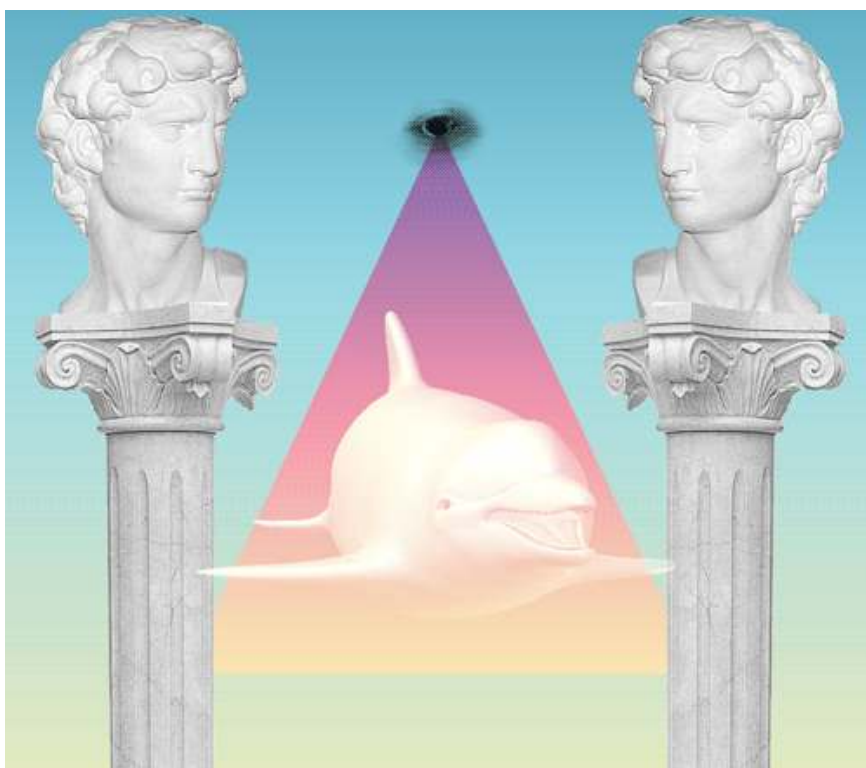
(Re)composer le monde entre réel et virtuel : la fabrique de cyber-hétérotopies

- 6 Les images *seapunk* et *vaporwave* sont produites par assemblages d'éléments hétérogènes. Elles répondent ainsi aux codes esthétiques de la génération Y, par et pour qui elles sont principalement produites. La sociologue Monique Dagnaud analyse ainsi :
- « On observe un acharnement à casser les codes esthétiques ou narratifs classiques, à embrasser sans concession la réalité quitte à déranger ou à choquer profondément, avec parfois une absence sidérante d'empathie ; une prise de distance que la texture nette et lumineuse de l'image numérique intensifie ; un talent à juxtaposer par des montages des sujets sans liens apparents entre eux, des formes culturelles ou des personnages les plus éloignés l'un de l'autre²⁰. »
- 7 Ces esthétiques s'ancrent également dans le « post-internet », terme désignant les créations d'artistes qui, né•e•s après 1980, sont profondément influencé•e•s par les internet et leurs applications. Le post-internet révèle la porosité entre mondes en ligne et hors-ligne, portant un vif intérêt à la distribution, la circulation et l'exploitation de l'information²¹. La pratique du collage peut ainsi s'appréhender comme la construction d'univers et de corps science-fictionnels, fusion du réel et du virtuel. Zombelle explique d'ailleurs que le *sea* de *seapunk* joue de la sonorité avec le « C », abréviation du terme anglais *cyber*, faisant du *seapunk* aussi un *C-punk*, un *cyberpunk*²². À la réalité virtuelle, évoquée par les nombreux éléments issus de l'univers vidéoludique, se superpose ainsi une *virtualité réelle* qui reconnecte les cyberspaces avec le monde « IRL » (*in real life*). Ces images hybrides s'apparentent alors à la figure du cyborg de Donna Haraway : la philosophe féministe s'appuie sur cette créature de science-fiction pour montrer que les distinctions entre vivant et machine, naturel et artificiel, physique et non-physique sont devenues vagues depuis la fin du xx^e siècle et le développement des technosciences²³. Effaçant les frontières et les dichotomies entre

réel et virtuel – tout en les affirmant paradoxalement –, les collages *seapunk* et *vaporwave* s'inscrivent ainsi pleinement dans les descriptions d'une chimère cyborgienne, une humanité fusionnant avec ses propres technologies.

- 8 Grâce à la pratique du copier-coller, *seapunk* et *vaporwave* construisent de nouveaux lieux aux architectures composites, autant de paradis perdus surgis simultanément du passé et du futur. La statuaire antique est associée au graphisme web des années 1990 pour devenir le décor de ruines numériques, une « archéologie futuriste » comme « une tentative d'ouverture vers un ici et un ailleurs²⁴ ». En particulier, associés aux paysages marins du *seapunk*, ces vestiges tendent à évoquer les ruines de l'Atlantide (fig. 2 ; fig. 5), faisant écho aux compositions musicales construites à partir de *samples* de morceaux passés.
- 9 Alors que le *seapunk* convoque le passé, c'est davantage le présent et le futur qui sont mis à l'honneur dans la *vaporwave* : des environnements inspirés de la Californie (palmiers, routes, plages) (fig. 6) ou d'une vision techno-orientaliste d'un Japon futuriste²⁵. L'écriture japonaise est d'ailleurs souvent employée, servant aussi à nommer les morceaux et les albums. Entre décors de la *West Coast* et d'autres néo-tokyoïtes, la *vaporwave* crée une impression d'ailleurs lointain, un entre-deux spatio-temporel, des « environnements brumeux – des endroits où tout est obscurci et incertain », où le temps semble arrêté²⁶.

Fig. 5. - Anonyme, *Seapunk* – Image #437,758, 2013.



Licence inconnue, DR.

Fig. 6. - Anonyme, s. t. [image *vaporwave*], s. d [années 2010].



Creative Commons BY-NC 4.0.

- 10 Selon la philosophe Silvia Mollicchi, l'omniprésence du bleu dans l'esthétique *seapunk* renvoie l'image d'un monde froid où la dématérialisation opérée par le web a dégradé les relations sociales²⁷. Le flou spatio-temporel à l'œuvre dans les images pourrait alors témoigner d'une insatisfaction du présent, tout en évoquant la crainte du futur à venir²⁸. Les paysages ultra-technologiques de la *vaporwave* sont à la fois fascinants et angoissants (fig. 7) : la surreprésentation de couchers de soleil (fig. 4 ; fig. 8) et le violet – couleur de l'occulte²⁹ – souvent présent renforcent cette impression. *Seapunk* et *vaporwave* seraient alors une manière d'apaiser ces peurs par résilience, en créant des images anticipatrices d'un monde submergé par les eaux, la technologie ou l'obscurité, mais dans lequel résistent encore des vestiges du passé (les sculptures antiques) et des reliques de l'enfance. Ces deux iconographies sont en effet ancrées dans l'enfance et l'adolescence de leurs acteurs et actrices, à commencer par les multiples références aux débuts des internets et au *retrogaming*. Plus particulièrement dans la *vaporwave*, les éléments paysagers renvoient à l'univers télévisuel dans lequel ont baigné les *Millennials* : plusieurs séries des années 1990 situent leur intrigue en Californie (*Beverly Hills 90210*, 1990-2000 ; *Melrose Place*, 1992-1999...), tandis que l'animation japonaise multiplie les scénarios de futurs dystopiques (*Akira*, 1988 ; *Neon Genesis Evangelion*, 1995-1996...). Artistes et internautes traduisent ainsi collectivement la potentialité d'un avenir désastreux, néanmoins rassurant, car construit sur les ruines du présent, des lieux refuges empreints de nostalgie, où se conjuguent monde réel et monde virtuel.

Fig. 7. - Anonyme, s. t. [image *vaporwave*], s. d [années 2010].



Creative Commons BY-NC 4.0.

Fig. 8. - Aaron Campbell ➡, *VAPOR WAVE* • '96 010111, 2016



Creative Commons BY-NC 4.0.

- 11 Construite à partir de *samples*, la musique *vaporwave* tisse aussi des liens avec le passé, comme si elle ramenait à la vie des fragments de morceaux composés plusieurs années plus tôt, le journaliste Galaad Wilgos décrit ainsi la musique *vaporwave* comme le fantôme du bruit de fond d'un centre commercial³⁰. Le musicien expérimental Grafton Tanner lui applique d'ailleurs – on pourrait en faire autant avec la musique *seapunk* – le concept derridien d'hantologie (initialement énoncé au sujet du communisme de Marx) : elle est un spectre du passé ravivé musicalement dans un temps présent³¹. Le critique musical Simon Reynolds précise :

« Tressage de moments mis en boucle comme autant de portails ouverts sur des époques et des lieux reculés, le collage de *samples* convoque un événement musical qui ne s'est jamais produit ; l'alliance d'un voyage temporel et d'une séance de spiritisme. La pratique implique l'usage d'anciens enregistrements pour en créer de

nouveaux, il s'agit d'un art musical reposant sur la coordination et l'arrangement des fantômes³². »

- 12 On peut faire le parallèle entre les musiques et les esthétiques associées. Dans les deux cas, il est question de nostalgie, du deuil d'une époque, d'une période de la vie ou d'objets, qui ont (partiellement) disparu et dont le souvenir est idéalisé. Hybrides, atemporels et dé-situés, le *seapunk* et la *vaporwave* (musiques et esthétiques comprises) construisent ainsi des formes de « non-temps » et de « non-lieux » qui s'apparentent aux hétérotopies décrites par Michel Foucault :

« Des lieux réels, des lieux effectifs, [...] 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 localisables³³. »

- 13 Les individu•e•s consignent dans ces cyber-hétérotopies leurs affects et leurs craintes d'un présent rongé par le capitalisme et son consumérisme, et plus encore d'un avenir qui les terrifie. Ces fictions s'inscrivent toutefois dans le monde réel du numérique, qui devient le lieu d'ancrage d'une culture, certes dématérialisée, mais bien réelle.

Esthétique accélérationniste et nostalgie anticipatrice : une critique de la société de consommation

- 14 À la fois portés par la mélancolie et la fascination, le *seapunk* et la *vaporwave* reviennent sur le mouvement pop de la fin du XX^e siècle, en pleine explosion de la consommation de masse et porté par l'essor technologique d'une utopie capitaliste³⁴. Développement de l'informatique, de la robotique, et des techniques marketings sont ainsi évoqués dans les images. Perçue comme un mouvement « punk digital³⁵ », la *vaporwave* en particulier s'en prend au capitalisme et à sa démesure : elle en fait une imitation cynique en produisant des morceaux semblables aux musiques d'ascenseur, de supermarché ou de bureau, dont l'objectif n'est autre que de pousser à la consommation ou à la productivité³⁶. Elle fait aussi référence à la naissance des internets et son rôle dans l'internationalisation des marchés, ainsi qu'au lancement de l'industrie vidéoludique, avatar d'une société du divertissement. La fusion du monde numérique aux technologies qui le génèrent (consoles, souris...) rend d'autant plus tangible le web, ramenant le virtuel dans le réel pour en dénoncer plus facilement les dérives consuméristes. La *vaporwave* fait en outre de nombreuses références au consumérisme et à la globalisation de la culture japonaise (l'animation et les jeux vidéo notamment³⁷) (fig. 9). La présence quasi systématique de la couleur rose vient enfin comme rappel à l'artificialité du plastique et à l'esthétique kitsch, caractérisée par l'inauthenticité, la surcharge et la médiocrité³⁸.

Fig. 9. - Anonyme, s. t. [image *vaporwave*], s. d [années 2010].



Licence inconnue, DR.

- 15 *Seapunk* et *vaporwave* sont pourtant produits par des personnes qui n'ont finalement que peu connu la période de la révolution numérique : il ne leur reste qu'une esthétique qui aura marqué leur enfance, et plus tard, les crises économiques qui ont succédé à cette époque. Elles ont donc une vision aussi ambiguë qu'inexacte, puisque nostalgique d'une période dont elles n'ont que de vagues souvenirs. Les sociologues Raphaël Nowak et Andrew Whelan analysent ainsi la *vaporwave* comme :

« Une sorte d'idiome expressif qui nomme, joue avec, parodie et subvertit l'esthétique et les affects ersatz des espaces de travail et de loisirs sous le capitalisme néolibéral³⁹. »

- 16 En traçant avec cynisme les contours d'univers ultra-capitalistes, artistes et internautes anonymes font ainsi la critique de la globalisation et de l'essor du consumérisme, un monde néolibéral dont ils et elles sont pourtant les héritier•ère•s et auquel ils et elles participent activement. Le critique musical Charlie Jones souligne d'ailleurs qu'il suffit de remplacer une lettre à *vaporwave* pour obtenir *vaporware*, un terme péjoratif désignant des projets de logiciels annoncés au public mais ne se réalisant finalement pas ; une allusion cinglante de ce que le capitalisme a à nous offrir : de la fumée⁴⁰.

- 17 Il est possible de tisser des liens, esthétiques et narratifs entre *seapunk* et *vaporwave* d'un côté, et la trilogie de films *Matrix* (1999-2003) de l'autre : une existence numérique entre le réel et le virtuel, la forte présence des machines, un rapport au jeu vidéo et à la réalité virtuelle, l'écriture japonaise – employée dans *Matrix* comme base d'un langage informatique –, ou encore l'analogie entre les ralentis filmiques (*bullet times*) et le

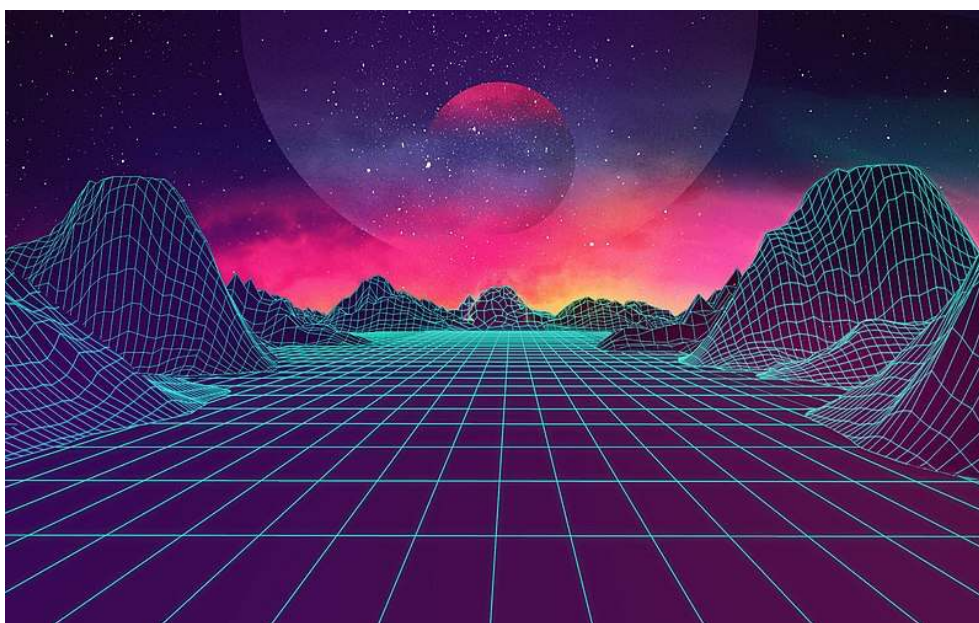
chopped and screwed employé dans la musique. Comme dans la matrice des sœurs Wachowski, les fictions représentées dans le *seapunk* et la *vaporwave* sont en réalité déjà là. Le philosophe Slavoj Žižek, qui regarde *Matrix* avec des yeux marxistes, fait déjà du monde consumériste « dé-spiritualisé » une fausse mise en scène de la vie « réelle », qui la « dé-matérilise » pour en faire un « spectacle spectral⁴¹ ». Une idée que l'on retrouve visuellement dans la *vaporwave* avec la présence de squelettes de modélisation qui révèlent et soulignent l'inconsistance d'univers hyperréalistes (fig. 4).

- 18 On retrouve encore la hantise déjà évoquée, mais aussi la logique contre-consumériste du *seapunk* et de la *vaporwave*, qui se sont conçus et propagés en dehors des circuits commerciaux habituels. Leur esthétique composite ne dépeindrait donc pas le futur mais, pour reprendre le philosophe Georgy Katzarov (au sujet de *Matrix* toujours), un « avenir passé » :

« L'essor technologique contemporain engendre donc cette idée, à première vue aberrante : notre avenir a déjà eu lieu. Ce qui nous attend, c'est notre passé... Cette aberration est peut-être le virtuel même... [...] C'est de l'avenir que notre passé fait retour⁴². »

- 19 C'est ainsi par télescopage temporel que le *seapunk* et la *vaporwave* parviennent à faire coexister un passé idéalisé par la nostalgie, la vision cynique d'un présent en crise et la projection d'un futur dystopique angoissant. Ces subcultures prophétisent à partir d'éléments passés vus du présent, un futur bâti avec des éléments du passé, les inscrivant alors dans une vision éternaliste du temps où le présent n'existe plus vraiment⁴³ (fig. 10).

Fig. 10. - Almudena6cv, s. t. [image *vaporwave*], 2020.



Creative Commons BY-SA 4.0.

- 20 Parce qu'elle utilise les produits du capitalisme pour le dénoncer, Jones qualifie la *vaporwave* – dans une moindre mesure, on peut en dire de même du *seapunk* – d'« accélérationniste », d'après le concept des géopoliticien•ne•s Nick Srnicek et Alex Williams :

« Nous voulons accélérer le processus d'évolution technologique. Mais nous ne promovons nullement une forme de techno-utopisme. Ne croyons jamais que la technologie suffira à nous sauver. Elle est certes nécessaire, mais jamais suffisante en l'absence d'action sociopolitique. La technologie et le social sont intimement liés, et les transformations de l'un rendent possibles et renforcent les transformations de l'autre. Alors que les techno-utopistes promeuvent l'accélération parce qu'elle supplanterait automatiquement les conflits sociaux, nous estimons que la technologie devrait être accélérée afin de nous aider à gagner ces conflits sociaux⁴⁴. »

- 21 *Seapunk* et *vaporwave* offrent ainsi une critique du capitalisme de l'intérieur, exagérant paradoxalement ses productions, comme un éloge à sa démesure. Projetant des éléments du monde réel dans les espaces virtuels, elles prennent la forme d'une archéologie fictive du futur, exhumant des objets technologiques et numériques dont l'apparence ludique et ironique, ainsi que leur assemblage souvent ridicule, permettent d'emprunter et de détourner les armes d'une société de divertissements pour en révéler l'ineptie. Cyber-reflet d'une société en proie au capitalisme, l'esthétique copiée-collée de ces deux genres visuo-musicaux superpose – voire amalgame – réel et virtuel, pour produire une vision prospective d'un monde ultra-capitaliste qui, peut-être, est déjà bien une réalité. L'artiste *hardvapour* Vlad considère toutefois que la démarche critique de la *vaporwave* est vaine, car présentant le néolibéralisme de manière esthétisante et humoristique. Avec *wosX*, il propose plutôt une esthétique « post-apocalyptique » davantage ancrée dans le réel : pour changer le monde, il faut « faire face à la vérité, et seulement la dure vérité⁴⁵ ».

BIBLIOGRAPHIE

BLUNT James, « Aesthetic », *Know Your Meme*, 2017.

[URL : <http://knowyourmeme.com/memes/aesthetic>

BOBTHEGHOST33, « Vaporwave is dead », message sur *Reddit*, 2015.

[URL : http://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2uotgu/vaporwave_is_dead

BROOMFIELD Matt, « Inside “hardvapour”, the internet’s latest microgenre », *Dazed*, 2016.

[URL : <http://www.dazeddigital.com/music/article/30896/1/inside-hardvapour-the-internet-s-latest-microgenre>

BURTON Justin D., « Azealia Banks, Seapunk and Atlantis: an embattled humanist mixtape », *Shima*, vol. 10, n° 2, 2016, p. 82-86.

<https://www.shimajournal.org/issues/v10n2/i.-Burton-Shima-v10n2.pdf>

CHANDLER Simon, « Antifur want to shake vaporwave out of its meaningless irony », *Brandcamp Daily*, 2016.

[URL : <https://web.archive.org/web/20161022163352/https://daily.bandcamp.com/2016/10/21/antifur-vaporwave-interview/>

CHEN Carl, « The Creation and meaning of internet memes in *4chan*: Popular internet culture in the age of online digital reproduction », *Habitus*, vol. 3, 2012, p. 6-19.

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=79512ECA6851B8A11115E3FA741FE15F?doi=10.1.1.363.7029&rep=rep1&type=pdf>

DAGNAUD Monique, *Génération Y. Les Jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Sciences Po, 2013.

FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, *Architecture, Mouvement, Continuité*, vol. 5, 1984, p. 46-49.

GARCIA Tristan, « Un autre ordre du temps. Pour une intensité variable du maintenant », *Revue de métaphysique et de morale*, éd. numérique, vol. 72, 2011, p. 469-486.
[URL : <https://doi.org/10.3917/rmm.114.0469>]

GENIN Christophe, *Kitsch dans l'âme*, Paris, Vrin, 2010.

GORIUNOVA Olga, « The Force of digital aesthetics. On memes, hacking, and individuation », *The Nordic Journal of Aesthetics*, éd. numérique, vol. 24, n° 47, 2016, p. 54-75.
[URL : <https://doi.org/10.7146/nja.v24i47.23055>]

HARAWAY Donna J., « A Cyborg Manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late Twentieth Century », *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, p. 127-148.

HEIN Fabien, *Do It Yourself! Autodétermination et culture punk*, Congé-sur-Orne, Le Passager clandestin, 2012.

HELLER Eva, *Psychologie de la couleur. Effets et symboliques*, Paris, Pyramyd, 2009.

JONES Charlie, « Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza », *Dummy*, 2012.
[URL : <http://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave>]

JONES Simon C., SCHUMACHER Thomas G., « Muzak: On functional music and power », *Critical Studies in Mass Communication*, éd. numérique, vol. 9, n° 2, 1992, p. 156-169.
[URL : <https://doi.org/10.1080/15295039209366822>]

KATZAROV Georgy, « Échos d'un avenir passé (quelques remarques sur *Matrix*) », *La Clinique lacanienne*, éd. numérique, vol. 20, 2011, p. 175-184.
[URL : <https://doi.org/10.3917/cla.020.0175>]

LAMY DE LA CHAPELLE Benoît, « De l'art "post-Internet" », 02, 2017.
[URL : <http://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet>]

LE NAY Pierre-Antoine, « De l'art de re-présenter l'archéologie », *Les nouvelles de l'archéologie*, éd. numérique, vol. 34, 2013, p. 30-33.
[URL : <https://doi.org/10.4000/nda.2245>]

Lil Internet, Lil Government, « Seapunk washes up », *Noisey*, 2012.
[URL : https://noisey.vice.com/en_us/article/r795xr/seapunk-washes-up]

MASSANARI Adrienne L., *Participatory Culture, Community, and Play. Learning from Reddit*, New York, Peter Lang, 2015.

MARTEL Frédéric, *Smart. Enquête sur les internets*, Paris, Stock, 2014.

MCLEOD Ken, « Vaporwave: Politics, Protest, and Identity », *Journal of Popular Music Studies*, éd. numérique, vol. 30, n° 4, 2018, p. 123-142.
[URL : <https://doi.org/10.1525/jpms.2018.300409>]

MITCHELL William John Thomas, *Iconologie : Image, texte, idéologie*, Paris, Les Prairies Ordinaires, 2009.

NGUYEN Clinton, « What the hell is MTV's new rebrand about ? », *Vice*, 2015.

[URL : http://www.vice.com/en_us/article/53989n/what-the-hell-is-mtv-s-new-rebrand-about]

NOWAK Raphaël, WHELAN Andrew, « "Vaporwave is (not) a critique of capitalism": Genre work in an online music scene », *Open Cultural Studies*, éd. numérique, vol. 2, n° 1, 2018, p. 451-462.

[URL : <https://doi.org/10.1515/culture-2018-0041>]

Nuke_Dukem, « The Original Macintosh Plus 420 video with 42 million views has been removed », message sur *Reddit*, 2018.

[URL : https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/8fhhi2/the_original_macintosh_plus_420_video_with_42/]

Respect Mag, « "You never thought seapunk would take it this far" – Zombelle talks Azealia Banks, Rihanna, & the week the second internet imploded », *Respect Mag*, 2012.

[URL : <http://respect-mag.com/2012/11/you-never-thought-seapunk-would-take-it-this-far-zombelle-talks-azealia-banks-rihanna-the-week-the-second-internet-exploded/>]

REYNOLDS Simon, *Rétromania. Comment la culture pop recycle son passé pour s'inventer un futur*, Marseille, Le Mot et le reste, 2012.

STRASSER Susan, *Satisfaction guaranteed. The Making of the American mass market*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1989.

STUHR-ROMMEREIM Helen, MOLLICCHI Silvia, « Limelight on the butterfly's wing: seapunk and other structural colorations », *Fungiculture*, 2014,

[URL : <http://www.fufufo.com/post/seapunk>] (lien invalide)

TADDEI-LAWSON Hélène, « Le Mouvement hip-hop », *Insistance*, éd. numérique, vol. 1, 2005, p. 187-193.

[URL : <https://doi.org/10.3917/insi.001.0187>]

TANNER Grafton, *Babbling Corpses. Vaporwave and the commodification of ghosts*, Alresford, Zero Books, 2015.

YANO Christine R., *Pink Globalization. Hello Kitty's trek accross the Pacific*, Durham/Londres, Duke University Press, 2013.

WILGOS Galaad, « Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé », *Slate*, 2017.

[URL : <http://www.slate.fr/story/142271/vaporwave-bande-son-hypercapitalisme>]

WILLIAMS Alex, SRNICEK Nick, « Manifeste accélérationniste », *Multitudes*, éd. numérique, vol. 56, 2014, p. 23-35.

[URL : [10.3917/mult.056.0023](https://doi.org/10.3917/mult.056.0023)]

ŽIŽEK Slavoj, « The Matrix or the two sides of perversion », texte présenté lors du colloque

« Inside the Matrix: international symposium at the Center for art and media » à Karlsruhe, 1999.

[URL : <http://www.lacan.com/zizek-matrix.htm>]

NOTES

1. Je désigne les internets dans leur pluralité, mettant l'accent sur les diversités d'accès, mais aussi de formes, que prennent les espaces numériques selon les territoires et les

possibles restrictions juridiques d'accès à certains sites, les compétences de leurs utilisateurs et utilisatrices, le matériel informatique disponible, etc. Voir F. Martel, *Smart. Enquête sur les internets*, p. 18-19.

2. O. Goriunova, « The Force of digital aesthetics ».
3. H. Taddei-Lawson, « Le Mouvement hip-hop ».
4. F. Hein, *Do It Yourself! Autodétermination et culture punk*.
5. *Ibidem*.
6. <https://www.reddit.com/r/seapunk> et <https://www.reddit.com/r/Vaporwave>.
7. Sur la formation des cultures web : C. Chen, « The Creation and meaning of internet memes in 4chan » et A. L. Massanari, *Participatory Culture, Community, and Play*.
8. Tel que le propose W. J. T. Mitchell, *Iconologie : Image, texte, idéologie*.
9. Lil Internet, Lil Government, « Seapunk washes up ».
10. Voir aussi le clip « Boys of Paradise » (2011) d'Unicorn Kid : <https://youtu.be/uzQU7KmwRoc>.
11. Respect Mag, « “You never thought seapunk would take it this far” ».
12. Nuke_Dukem, message sur *Reddit*. Supprimée de la plateforme, la musique a été republiée en 2015 : <https://youtu.be/bAgmGZ9iQ2Y>.
13. Pour une généalogie du terme : J. Blunt, « Aesthetic ».
14. Pour s'en rendre compte, faire une recherche sur *Google Images* avec les mots-clés « seapunk » et « vaporwave ».
15. Redwine a toutefois fait une vaine tentative de label physique (Coral Record Internazionale) en 2011.
16. J. D. Burton, « Azealia Banks, Seapunk and Atlantis ».
17. C. Nguyen, « What the hell is MTV's new rebrand about? ».
18. bobtheghost33, message sur *Reddit*.
19. M. Broomfield, « Inside “hardvapour”, the internet's latest microgenre ».
20. M. Dagnaud, *Génération Y*, p. 52-53.
21. B. Lamy de la Chapelle, « De l'art “post-Internet” ».
22. Citée par Respect Mag, « “You never thought seapunk would take it this far” ».
23. D. J. Haraway, « A Cyborg Manifesto ».
24. P. A. Le Nay, « De l'art de re-présenter l'archéologie », p. 33.
25. K. McLeod, « Vaporwave: Politics, Protest, and Identity ». La pochette de l'album 新しい日の誕生 (*Birth of a New Day*) (2015) de 2814 en est un bon exemple : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--18>.
26. INTERNET CLUB (Robin Burnett), cité par C. Jones, « Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza ».
27. H. Stuhr-Rommereim, S. Mollicchi, « Limelight on the butterfly's wing ».
28. Pour Zombelle, les immenses étendues d'eau du seapunk inspirent la peur qu'un jour l'océan nous avale, comme ce fut le cas pour l'Atlantide. Citée par Respect Mag, « “You never thought seapunk would take it this far” ».
29. E. Heller, *Psychologie de la couleur*, p. 168.
30. G. Wilgos, « Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé ».

31. G. Tanner, *Babbling Corpses*, p. 36.
 32. S. Reynolds, *Rétromania*, p. 349.
 33. M. Foucault, « Des espaces autres », p. 46.
 34. S. Strasser, *Satisfaction guaranteed. The Making of the American mass market*.
 35. G. Wilgos, « Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé ».
 36. S. C. Jones, T. G. Schumacher, « Muzak: On functional music and power ».
 37. Voir C. R. Yano, *Pink Globalization. Hello Kitty's trek accross the Pacific*.
 38. Voir C. Genin, *Kitsch dans l'âme*.
 39. R. Nowak, A. Whelan, « "Vaporwave is (not) a critique of capitalism" », p. 460.
 40. C. Jones, « Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza ».
 41. S. Žižek, « The Matrix or the two sides of perversion ».
 42. G. Katzarov, « Échos d'un avenir passé (quelques remarques sur *Matrix*) », p. 180.
 43. T. Garcia, « Un autre ordre du temps », p. 472.
 44. A. Williams, N. Srnicek, « Manifeste accélérationniste », p. 30.
 45. Cité par S. Chandler, « Antifur want to shake vaporwave out of its meaningless irony ».
-

RÉSUMÉS

Le *seapunk* et la *vaporwave* désignent des micro-genres de musiques électroniques qui se sont développés sur les internets dans les années 2010, mais aussi les esthétiques associées qui se sont déployées concomitamment. Ces images sont créées par assemblages numériques d'éléments hétérogènes – statuaire antique, paysages et animaux aquatiques, composés informatiques, références aux jeux vidéo –, dessinant des paysages de ruines futuristes à partir d'éléments passés, en particulier issus de l'Antiquité et des années 1990. Hybrides, a-temporels et dé-situés, *seapunk* et *vaporwave* construisent ainsi des hétérotopies virtuelles, refuges visuels et affectifs pour des individu•e•s nostalgiques, terrifié•e•s par un présent rongé par le capitalisme et son consumérisme, et plus encore par un avenir dystopique ultra-technologique.

AUTEUR

KÉVIN BIDEAUX

Docteur en arts et études de genre, Laboratoire d'Études de genre et de sexualité, LEGS, UMR 8238

De la poupée de chair à la femme puissante, « ECCE ECHO » : *Dollhouse*, une virtualité transhumaniste ?

Isabelle-Rachel Casta

À Guillaume S. et à Vincent V.

« Ni le ciel ni la terre ne les pleurèrent, et ils n'eurent aucun délai. »
(Le Coran, *Ad-Doukhan*, verset 29)

- 1 Dans *Dollhouse* (*La Maison de poupée*), une des séries du créateur, réalisateur et producteur Joss Whedon¹, l'histoire se déroule dans une forme sophistiquée de « bordel » où de riches clients louent, pour une prestation souvent sexuelle, une « poupée », mâle ou femelle, qui est un être humain à part entière vidé de sa mémoire pour lui implanter des personnalités temporaires à la demande d'un consommateur. La référence à la pièce de Ibsen², rémanente dans la série, associe la gravité d'une démonstration eschatologique (qu'en est-il de nos fins dernières, si nous ne finissons jamais ?) et l'excitation d'un substrat prostitutionnel toujours puissamment attirant. Ces mêmes ressorts se retrouvent d'ailleurs dans la série *The Girlfriend experience* (USA, Lodge Kerrigan et Amy Seimetz, 2015) qui raconte comment une étudiante en droit, bien sous tous rapports le jour, devient une prostituée de luxe la nuit, se louant à de riches protecteurs, et amassant les dollars avec une relative indifférence. Dans *Dollhouse*, nous allons voir cependant que cette hybridation des êtres est portée à son paroxysme dans la mesure où les frontières entre les différentes identités des personnages y deviennent de plus en plus poreuses. Notons que cette notion d'« identités multiples » est principalement une construction de la nosologie psychiatrique américaine, comme l'indiquent certains travaux de Hacking, qui dans *L'Âme réécrite*, développe une ontologie historique des troubles de la personnalité multiple, en analysant la manière dont les gens sont affectés par la description qui est faite d'eux, ce qu'il appelle « effets en retour » (*looping effect*).
- 2 Ce flou identitaire se donne ici à voir d'emblée à travers l'effacement des noms originels des personnages au profit d'identités sommaires – à dire vrai, de simples initiales développées – empruntées au domaine aéronaval militaire³ (Alpha, Echo,

Sierra, Victor, Whiskey, November..., dans la *dollhouse* de Los Angeles), ou à la cosmogonie grecque (Apollo...) dans une autre *dollhouse* (puisque chaque grande ville a la sienne). L'histoire se focalise sur Echo, incarnée par la comédienne Eliza Dushku, dont les multiples engagements vont déboucher sur l'implosion du système. L'effacement des identités précédentes ne fonctionnant plus sur elle, elle devient la proie d'identités multiples, entre lesquelles elle va s'habituer à muter en une fraction de seconde. L'immédiate constitution des communautés faniques qui accompagne ces séries amène d'ailleurs Matthieu Letourneux à y voir des sous-textes métafictionnels qui s'actualisent :

« Enfin, lorsque l'œuvre atteint une certaine extension, d'inévitables contradictions se font jour, imposant des discriminations entre les différentes versions composant cette "archidiégèse" pour déterminer celles qui apparaîtront les plus convaincantes dans l'économie d'ensemble de l'œuvre-monde⁴. »

- 3 L'autre en moi, l'autre moi, les états d'un moi qui ne se sait pas être multiple... interrogent le monde de représentations depuis – s'il faut une borne d'entrée – le roman de Mary Shelley *Frankenstein*. Or, la critique actuelle symétrise les mythes de Prométhée, de Pandore et de Frankenstein en une sorte de réflexion générique sur l'*hubris* humain, et son « sur-équipement » mental et physique : c'est sans doute là qu'interstitiellement se glisse *Dollhouse*, compromis sériel entre l'A.I. de Spielberg⁵ et le plus récent *Real Humans*⁶... Y circule en effet, à bas bruit, toute une arborescence de relations socialement proscrites (amour résiduel entre les « poupées », par exemple), ou attachement extradiégétique entre le public et les personnages – relations analysées par de nombreux spécialistes sériels, et que nous allons repérer.
- 4 Mais Echo (comme la nymphe, et par là même comme toutes les situations de résonance et de co-présence) ne se contente pas d'être le « morceau de cire » vierge sur lequel l'aiguille du gramophone à fantasma vient creuser les sillons successifs d'histoires à demi brisées ; elle porte aussi en elle la mémoire de ce qu'elle fut avant – l'activiste anti-vivisection Caroline Farrel –, et cette coexistence entre des instances absolument hétérodoxes l'une à l'autre contamine peu à peu toute la série. C'est en cela que la série donne à voir une actualisation transhumaniste⁷, car les constructions mentales premières des personnages ne disparaissent pas complètement, et se réveillent peu à peu, lorsque les demandes des clients deviennent exorbitantes, ou que l'humanité va vers sa fin... La science qui avait détruit ces âmes se retourne brusquement contre les maîtres de Rossum⁸, et en la personne de Tophér Brink, annule et annihile les puissances d'anéantissement à l'œuvre dans cette sombre Compagnie.
- 5 Trois étapes accompagnent cette hybridation vouée à l'autodestruction, puis à la reconstruction fragile de celle qui fut et qui redevient Caroline Farrell. Nous interrogerons d'abord les mécanismes d'imprégnation qui jalonnent les identités successives, exclusives les unes des autres ; puis nous verrons en quoi la systématisme mortifère des « locations » finit par ruiner la cybernétique de la *Dollhouse*, afin de conclure en observant le désastre irrémédiable qui vient clore, d'une façon palingénésique, l'histoire d'Echo, de ses 38 identités et de son couple anéanti avec Paul Ballard⁹, l'homme qu'elle aurait dû aimer. Le « savant fou » esseulé et sans morale mute en effet en sauveur de l'humanité, réarmant ainsi l'un des plus anciens schémas du devenir sotériologique, et accomplissant l'achèvement des processus, on peut dire dialectiques, de l'apocatastase.

On ne désire pas ce qu'on ne connaît pas (*Nulla ignoti cupido*, Ovide, *L'Art d'aimer*, III, 397)

- 6 Au sein d'une mystérieuse compagnie aux buts obscurs et conspirationnistes, la Rossum Corporation, une maquerelle de choc, Adelle DeWitt, un staff complet composé d'un geek, Topher Brink, jeune savant ultra-brillant et totalement amoral, d'un « gardien de l'ordre », M. Dominik, d'une femme médecin au visage balafré, Dr Sanders, de nombreux « protecteurs référents » (chacun étant lié, par un serment spécial¹⁰, à une poupée en particulier) et des jeunes « pensionnaires », qui ont accepté d'être des corps sans âme pendant cinq ans ou plus, contre la promesse de récupérer leur « vraie » identité à la sortie... forment le personnel humain de la *Dollhouse*. Cela rappelle les « geisha-robots » qui, dans *The Ghost in the Shell*, sont louées par les clients pour les prestations sexuelles et qui, infectées par un virus se mettent à tuer sauvagement les hommes dont elles devaient, programmatiquement, assouvir les fantasmes !
- 7 Dès le début pourtant, des signes de décrépitude ou de dysfonctionnement sont perceptibles : étrange flash-back d'un massacre, allusions voilées à un certain « Alpha », poupée dissidente tueuse, ou encore brefs souvenirs de scènes antérieures au dernier effacement. Entre deux engagements, les « réactifs » (les poupées bonnes à louer et à implanter) sont pris en charge dans un spa de luxe avant d'être plongés le soir dans une profonde narcose, à l'intérieur d'un sarcophage de verre dans lequel elles/ils s'allongent comme la Belle au bois dormant, après l'effacement de leur identité précédente effectué sur une « chaise » aux électrodes inquiétantes. En rouvrant les yeux, ils prononcent toujours la même formule « j'ai dû dormir un peu, je crois... », et obtiennent toujours la même réponse : « à peine quelques minutes... ».
- 8 Paul Ballard, un flic, obsédé par cette légende urbaine qu'est la *Dollhouse*, qui n'a bien sûr pas d'existence officielle mais suscite tous les fantasmes, est amoureux d'Echo sans la connaître, alors qu'il est lui-même désiré par une jeune voisine – ou ce qu'il croit être une jeune voisine, Mellie. Cette dynamique de reconduction désirante intervient comme une mise en abyme du procédé sériel qui devient une gigantesque *Dollhouse*. Le genre lui-même hébergerait récits et variations propices aux relations architextuelles liées à ce que Letourneux voit comme une « professionnalisation du marché¹¹ ».
- 9 Pourquoi cette course après soi ? Que le personnage ou la série éponyme soit une forme de projection généralisante du rythme feuilletonnant, n'est pas douteux ; du coup, on est constamment en tension entre l'éthos d'un genre spectaculaire et immersif, et l'*aïdos* d'une actrice aimée, et d'un personnage passionnant. En Echo se réarticule en effet ce que Marianne Chaillan appelle « la métaphysique des meurtres », en ce sens qu'on peut la doter de savoirs et d'expertises que n'importe lequel d'entre nous mettrait **une vie** à apprendre : grande choriste, agent secret, douce épouse, mère aimante ou « domina » sado-maso... le feuilleté d'*étants* que cela permet donne le vertige et la nausée. C'est de cette nausée qu'il convient de parler – la nausée de trop de possibles, de trop de lambeaux entrechoqués, qui se résolvent de moins en moins et grincent de plus en plus. Parler d'un terme aussi sartrien que « nausée » peut sembler déplacé, voire ridicule ; mais ce ressenti, plus affectif que simplement critique, permet aussi de souligner combien les spectateurs, vite devenus des alliés fantasmés, prêtent à ces caractères la « chaleur de leur propre vie », pour citer Serge Doubrovski. D'ailleurs dans leur ouvrage *L'aca-fan : aspects méthodologiques, éthiques et pratiques*, Cécile

Cristofari et Matthieu J. Guitton posent particulièrement bien les données du problème :

« Reconnaisant que de nombreux travaux académiques étaient initialement motivés par un investissement personnel de leur auteur dans la communauté étudiée, les universitaires investis dans les *fan studies* se sont tournés vers le concept d'aca-fan pour désigner ce positionnement spécifique, à mi-chemin entre investissement profane et intérêt universitaire¹². »

- 10 À la question que pose l'œuvre romanesque spéculative de Jules Verne, en de nombreuses occurrences « où étions-nous, quand nous n'étions pas encore ? », la série *Dollhouse* répond en quelque sorte qu'on naît/est toujours déjà... Mais qu'en exhumant cette permanence on ouvre la brèche au Monstre, et on s'abîme dans la putréfaction du passé. À ce titre, la trajectoire d'Echo réarme des pensées conjointement présentes chez Francis Fukuyama, Michael J. Sandel, ou Jürgen Habermas, que synthétise cette formule de Robert Maggiori :

« Le pouvoir politique, encore fasciné par le passé, les frontières, l'identité perdue, demeure dans l'ignorance des nouveaux pouvoirs de l'homme sur l'homme – accrus par ces nouvelles technologies regroupées sous l'acronyme NBIC : nanotechnologies, biotechnologies, informatique (...) et cognitivisme¹³. »

- 11 C'est dans l'épisode 10, saison 1, que l'interrogation métaphysique est la plus prégnante, car Echo accueille l'esprit d'une amie d'Adelle DeWitt, Margaret, qui vient de mourir. Cette dernière a souhaité enquêter sur son propre assassinat, qu'elle pressentait, et qui a bien eu lieu... Une conversation s'engage alors, entre Boyd, protecteur d'Echo, le jeune *nerd*¹⁴ surdoué Topher Brink et la maquerelle Adelle :

– Boyd : « Alors on peut donner la vie après la mort ? »
 – Topher : « Seulement si on vous estime beaucoup. »
 – Boyd : « La morale n'existe pas s'il n'y a pas la crainte de la mort. »
 – DeWitt : « Je ne prévois pas de diriger la fin de la civilisation occidentale. Cette situation est exceptionnelle. »

- 12 Contre toute attente, le fils de Margaret reconnaît sa mère dans le corps et sous les traits d'Echo (ses rituels, la confiance du cheval qu'elle montait, son dégoût quand il a essayé de la séduire...) ; cette déduction n'a été possible que parce qu'il est client d'une autre *dollhouse* (celle de Manhattan) : « La vie éternelle en passant de corps en corps, brillant ! » conclut-il. Mais au terme de son enquête, Margaret découvre que son fils est son assassin... et, affligée mais sereine, lui fait ses adieux à travers un testament post-mortem. À DeWitt, qui lui demande si elle a pensé s'enfuir avec/dans le corps d'Echo, elle répond :

« J'ai eu ma chance, et les personnes que j'aime poursuivent leur vie. »

- 13 Ces scènes, déchirantes si on entre dans la logique de la série, risibles si on lui reste extérieur, donnent à la série sa portée métaphysique aux yeux des spécialistes de la sérialité Nils C. Ahl et Benjamin Fau :

« Le nœud dramatique repose encore une fois presque entièrement sur la sexualité et le désir de ses personnages. Mais cette fois plutôt de lorgner vers Anne Rice, Joss Whedon tire son intrigue du côté de Philip K. Dick, la science-fiction plutôt que la littérature gothique, avec une dose de pulsion de mort moins déterminante mais plus d'angoisse existentielle¹⁵. »

- 14 Le constant souci d'adossement spirituel transforme chaque protagoniste en porteur de valeurs, ou de contre-valeurs, dont les multi-identités retracent en accéléré la cartographie mentale, comme nous allons le voir ; mais l'essentiel du message réside aussi dans la proclamation de la toute-puissance d'Echo :

« Votre corps est le vaisseau de l'immortalité, Echo. » (saison 2, ép. 12)

Que chacun pense et agisse à sa guise : la mort ne manquera pas d'en faire autant (*Ciascuno pensi ed operi a suo talento : e anche la morte non mancherà di fare a suo modo*, Giacomo Leopardi, *Petites œuvres morales*, 1826-1827)

- 15 Parmi les nombreuses journées critiques consacrées à *Dollhouse*, rappelons celle qui, en 2015, a réuni dans le cadre des « Philoséries¹⁶ » des spécialistes telles que Pascale Molinier ou Anne Besson. Elles ont débattu des, je cite, « hétérotopies amoureuses et corps multiples. Le cabinet du docteur Topher Brink ». Anne Besson avait choisi quant à elle de s'interroger sur le dispositif spéculaire qu'offre la série par rapport à sa propre discontinuité, en montrant l'endos de multiples identités en l'analogon du renouvellement épisodique, exhibant en effet ses cicatrices grossières comme condition même de son essence, au lieu de les gommer ou de les lisser par conformité à une fluidité narrative plus classique. En effet, la multiplicité des scénaristes, les tournants demandés par la production, les remontées des exigences des fans... contribuent à une réécriture permanente, et multiscalaire, au fil des saisons. La série elle-même devient un objet sémiotique composite, assez comparable à un puzzle, voire à la créature de Mary Shelley.
- 16 Enfin, Hugo Clémot s'est penché sur « le moi, l'expérience ordinaire et l'inconscient optique », ce qui lui a permis d'affirmer que nous sommes tous, plus ou moins, les « poupées » du système capitaliste – par opposition aux théories de François Jost, qui voit dans les séries le processus d'affirmation d'une singularité acquise par l'expérience.
- 17 La réactivation à distance de capacités endormies s'illustre ainsi plusieurs fois ; par exemple, DeWitt laisse sur le répondeur une phrase codée pour réveiller Mellie, une active dormante, sauvagement attaquée. La formule suivante « Trois fleurs sont dans un vase, la troisième fleur est verte (activation des pouvoirs), jaune (retour à la normale, et mise en sommeil de la Novembre « guerrière ») » permet la réactivation des capacités de la combattante (sous le nom de « Novembre ») et lui permet de tuer son agresseur, avant d'être désactivée vocalement. Quoique plus résistants que les humains « lambda », les réactifs sont affectés et des scènes traumatiques resurgissent dans leur conscience (viol de Sierra par Nolan Kinnard¹⁷, scène de guerre pour Victor/Anthony, agression et phrase codée de déclenchement pour November/Mellie). De son côté Echo, de retour sur son ancien campus, est reconnue comme Caroline Farrel par une de ses professeurs, et se souvient du chemin secret pour se rendre au building Rossum où elle s'était infiltrée quand elle était une militante contre la vivisection. Un principe supérieur au stimulus décidé par l'équipe d'implantation (une phrase, quelques notes de musique...) la guide, ce qui sera aussi le cas d'Alpha, poupée mâle devenue criminel psychopathe... Topher dit d'ailleurs à Ballard au sujet d'Alpha :
- « On ne peut pas faire son profil, ce n'est pas une personne. Il est devenu comme les gens dans *Soleil Vert*, quelqu'un de pluriel. »
- 18 Il présente en effet une forme d'hybridation maximale : 48 personnalités (dont une multiple !) entrées toutes en même temps, non par fragments, mais entièrement

constituées. À la question de Paul Ballard : « Qui a-t-il attaqué quand il a eu le choix ? », Topher répond : « Lui-même », car il a détruit l'enregistrement de sa version originale.

- 19 Revenu à l'état pré-implantatoire – si l'on peut dire – Alpha décide d'enlever Echo, pour la faire dialoguer avec son vrai moi, Caroline, et l'installe sur la chaise à chargement. Mais Echo proteste : « On n'est pas nouveaux. On n'est rien ni personne parce qu'en réalité, on est tout le monde », en précisant « 38 personnalités, pourtant aucune n'est la mienne ». Le monologue intérieur schizophrène et shakespearien entre « Caroline » et « Echo » nous plonge ainsi dans les affres de la dissociation mentale :

« Qui es-tu ?

– Je suis Echo

– Qui est-elle ?

– Elle n'est personne. Je suis là pour t'éclairer, pour te guider. J'ai 38 personnalités et aucune d'elles ne pense que tu devrais signer un contrat pour être esclave. »

- 20 Labyrinthe où l'on s'égare, éclatement multiple du moi, perte de substance, perte de contrôle : selon Whedon, au fil des interviews qui accompagnent les DVD de la série, le post-humanisme, par ses excès technologiques et son idéal quasi-eugéniste, nous disjoind de nous-même et nous précipite dans l'éternelle nuit de la dépossession. Arrachés à notre finitude naturelle et bourrés d'artefacts prolongateurs, nous devenons des quasi-cyborgs sans en avoir ni l'envie ni la résistance. Caroline a essayé jusqu'au bout de rester humaine, mais n'a que le choix de mourir : la science l'a abimée, jusqu'au point de non retour.

« Avant que le destin jaloux ne te réduise en cendres » (Léopold Sédar Senghor, *Femme noire*, *Chants d'ombre*, 1945)

- 21 Après avoir abordé les conséquences psychiques, morales, individuelles de la multiplication identitaire, il s'agit d'en saisir la portée philosophique, essentiellement eschatologique.
- 22 L'épisode 9 de la saison 1 (*A spy in the house of love*) construit sur une multiplication des points de vue, inspire pour certains chercheurs des références à la philosophie de Wittgenstein, aux *Pensées* de Pascal ainsi qu'à l'ouvrage de Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?* D'une part Topher y découvre qu'une puce a altéré les paramètres des réactifs lors des implantations, et Echo lui propose de l'aider... pour ne pas elle-même voir sombrer dans le chaos le seul monde qu'elle connaît désormais :
- « Vous transformez les gens, faites-en sorte que je vous aide. »
- 23 D'autre part, une autre réactive, Mellie toujours, revient auprès de Paul Ballard, mais une taupe (Alpha) l'utilise pour passer un message : « *Dollhouse* vend des fantasmes, mais ce n'est pas son objectif. Découvre le but qu'elle poursuit » et Boyd dira à Echo : « on est des proxénètes mais notre mission est philanthropique ».
- 24 La tenancière de la *dollhouse*, Adelle DeWitt, a elle-même pris l'habitude de s'offrir un intermède romantique avec l'une des poupées mâles, Victor alias « Roger », sous le pseudonyme de « Cœur solitaire ». Oubliant qu'il n'est qu'un gigolo programmé, elle lui déclare « Je veux le vrai toi », lui dit qu'il est le plus réel de tous, et finit par cet aveu dérisoire : « Tu es tout ce que j'attendais ». En parallèle, Echo interroge le personnel de

Dollhouse, et Boyd lui dit : « On est des proxénètes, des tueurs, mais notre mission est philanthropique ».

- 25 Comme dans *Lost*, la série de J. J. Abrams riche en boucles temporelles et en mondes parallèles sophistiqués, l'épisode s'autorise de fréquents flash-forward, flash-sideways, ou flash-back ; les sautes temporelles, les « embranchements » uchroniques, les révélations sur les prémisses de cette catastrophe forment un riche background où adosser les folies présentes... Nous repartons dans le passé pour découvrir un certain M. Ambrose (« immortel » en grec, président de Rossum) dans le corps de Victor, présent également dans neuf autres.
- 26 On voit aussi Adelle y apprendre son affectation dans une *dollhouse*, où elle vendra un : « corps anatomiquement parfait contre un forfait à 9 chiffres » ; l'esprit souhaité par le client demandeur est implanté dans la poupée... : « Tout sera légal dans un an », assure-t-on à la tenancière, qui ose s'opposer : « Je vous parlais des lois de l'humanité (...) Ce corps appartient à une autre âme ». Alors, Ambrose développe pour la première fois une sorte de manifeste idéologique post-humaniste :

« Il est temps de faire un choix : ou vous voulez faire partie de ceux qui subsistent, en intégrant l'éternelle arche de l'histoire, ou vous restez à bord d'un vaisseau qui vieillira, se décomposera et enrichira le sol. » (saison 1, ép. 13)
- 27 Ambrose, quant à lui, est présent dans dix corps à la fois : ainsi, en cas de « casse » dans l'un de ces/ses corps, un autre est immédiatement disponible, sans aucun besoin de réparer le premier. Mais comme dans le film *Mondwest*¹⁸, les réactifs finissent par comprendre ce qui leur arrive, ou bien à recevoir, du staff scientifique, une aide inattendue ; finalement choqué par les violences répétées dont Sierra est la victime de la part de Nolan, Topher Brink prend une décision surprenante...
- 28 Comme c'est la vraie Priya que Topher a réimplantée dans Sierra, elle va se venger en retrouvant son prédateur, Nolan, celui qui a payé pour qu'on la transforme définitivement en créature soumise et masochiste ; elle le provoque en lui parlant de Victor, qu'elle aime avec passion, ce qui met l'autre dans une fureur noire :

« C'est absurde. Je ne sais même pas comment on s'est connus. Je ne me souviens même pas d'un moment passé avec lui, mais l'amour que je ressens est d'une force inouïe. Je l'aime infiniment. »
- 29 Ce lien a résisté à tous les lavages de cerveau, à toutes les tortures, et se maintient jusqu'à la fin. Il n'est pas entravé par les multi-personnalités implantées, sans doute en effet parce que ces « engagements » sont artificiels, de simples « locations » psychiques pour corps disponibles¹⁹.
- 30 Enfin, nous partons en incursion dans la *dollhouse* de Washington, dans le laboratoire de Bennett, la « nerd » équivalent au docteur Topher. Devant Echo qu'elle s'apprête à effacer, Bennett rappelle à Caroline leur passé commun : « Caroline, tu m'avais promis de revenir... ». L'autre grande acmé de la série, l'épisode 10 de la saison 2 (*The Attic*) s'appuie sur imaginaire de la « relégation », puisqu'on ne « meurt » jamais – presque jamais – dans une *dollhouse*, mais on est remisé dans un caisson isobare et mis au « grenier ». C'est là que les poupées révoltées, ou les personnels indéliçats, se retrouvent emprisonnés. Mais Echo simule (?) son décès sitôt branchée, et tue deux gardiens pour demander à un troisième où sont Victor et Sierra. Quand il lui dit qu'on utilise ici leurs vrais noms, elle répond « mon vrai nom est Echo », jetant le doute sur ses intentions et sur sa préservation mentale... Elle les libère, puis, presque aussitôt, assiste à leur mort. Car tout cela n'était qu'un cauchemar. Nous le comprenons par le

contrechamp, qui montre Topher expliquer à Boyd le principe du grenier : présenter à ses captifs un problème insoluble, pour les torturer jusqu'à ce qu'ils croient parvenir à une solution. Les captifs du grenier, dopés par l'adrénaline de leurs pires cauchemars, servent ainsi de processeur humain au gigantesque ordinateur de Rossum. C'est pour cette raison qu'un certain Arcane (ou Clyde) tue ceux dont il visite les cerveaux : il veut affaiblir l'entreprise criminelle, même s'il lui faut pour cela sacrifier des innocents. Désormais les enjeux sont clairs : il faut sauver ce qui peut l'être !

- 31 Echo migre alors dans le corps d'une petite fille, nouvelle « Caroline » dont le destin sera de tout recommencer, de reprendre le cours des choses là où le consortium Rossum, en la personne de son directeur criminel et psychopathe Clive Ambrose, a détruit les liens et les lieux de l'humain. L'enfant du miracle guide deux rebelles rencontrés à la frontière Canada-Nevada, à la recherche d'un refuge : ils manquent d'eau et d'essence, et sont attaqués par des « bouchers » (humanité dévoyée à la *Mad Max*, ou à la *Walking Dead*) ; pourtant, ils gardent confiance :

« Regarde autour de toi, petit Messie. La moitié du monde a été effacée et se fait étripier par l'autre moitié. Il ne reste qu'une poignée d'authentiques²⁰, et tu n'en fais pas partie.

– On est perdu, on n'est pas disparu. »

- 32 Ils se font capturer et amener à Neuropolis (ex-Tucson), en référence à *Star Wars* (étoile de la mort). C'est là que réside un « refuge », près de Tucson, où a été créé un vaccin « anti-implantation ». Enfin, après bien des errances, des combats à la Xénophon, l'humanité résiliente sera sauvée grâce au sacrifice de quelques-uns, exactement comme dans *Les Tommyknockers* et *Les Langoliers*, de Stephen King, ou dans *Les 100*²¹, autre série post-apocalyptique. Certes, il est trop tard pour Echo et Paul, qu'elle avait appris à aimer, et qui se fait tuer presque au dernier instant (Echo alors s'effondre : « Paul est mort et je suis seule, je serai toujours toute seule »), mais Topher finit par trouver la solution pour annuler l'effet de l'implantation universelle ; des rayons gamma qui ricocheront sur l'atmosphère, si l'artefact est déclenché manuellement en hauteur. Il décide alors de se sacrifier, puisque ce déclenchement anéantit, par sa puissance, celui qui se trouve à proximité... Chose qu'il sait parfaitement en fabriquant cette machine :

« Je ne veux plus causer davantage de souffrance. »

- 33 Chacun des protagonistes marche ainsi sur son chemin de rédemption : Tony (ex Victor) brûle ses sauvegardes neuronales, devant Priya qui lui présente son fils T. (pour « Tony ») ; Alpha quitte la *Dollhouse* de peur de redevenir un tueur psychopathe (même si Echo n'y croit pas : « Il a évolué. Il continuera »). Et il revient à Adelle, l'ancienne maquerelle, de guider au dehors les réactifs (avec Zone et Echo-fillette) sauvegardés dans la *dollhouse* à l'extérieur – métaphore biblique de la bergère qui mène son troupeau vers la lumière : « *Always the Shepherd ?* » dit Echo... pendant que Topher, monté dans l'ex-bureau d'Adelle, installe son invention près du mur où sont affichées toutes les photos des disparus vues dans « Epitaph One » (dont Mellie-November), et déclenche l'onde meurtrière qui se propage instantanément sur le globe (le tuant évidemment au passage).

- 34 De son côté, Alpha a laissé pour consigne de détruire toute la technologie présente dans la *dollhouse*, en commençant par le fameux fauteuil, mais il a juste laissé l'empreinte de Paul pour Caroline, qui se l'implante : ils sont ainsi réunis dans son esprit, jusqu'à la mort. Elle est enfin complète puisqu'elle a en elle celui qu'elle aime (renouant avec le

mythe platonicien de l'amour parfait, et de l'androgynisme reconstitué). Aussi le dernier plan montre-t-il Caroline, heureuse, retourner s'allonger dans sa couchette des commencements. La boucle est bouclée : l'hybridation violente et forcée a laissé place à la (con)fusion amoureuse de deux âmes. Le post-humanisme²² dysphorique, qui a prôné tout au long de la série une perfectibilité tellement biologisée qu'elle en est devenue invivable et détestable, régresse devant l'humanité « simple » d'une communion érotique réussie – au prix d'une disparition consentie. Les perdus, les perdants, même les morts trouvent une forme de consolation finale en se solidarissant dans l'apocalypse rédemptrice.

« I'm not her. My name is Echo. »

- 35 Les liens qui unissent les diverses identités d'Echo ne seraient-ils pas le reflet constant des attachements que nous ressentons, nous, envers les personnages des séries ?

- 36 C'est la richesse et l'importance de ce tissu sensible, de ces **échos** et de ses reconnaissances puissantes autant qu'inattendues, qui légitiment, d'une certaine façon, notre propre investissement dans l'empathie que nous éprouvons pour Echo et son périple post-apocalyptique, qui la mène au bord du néant – comme Buffy, l'autre grande héroïne charismatique de Joss Whedon dans la série éponyme, à la fin de la cinquième saison :

« Je me souviens de tout. Quelquefois, je suis quelqu'un d'autre et ensuite je reviens, mais je sens toujours l'autre, tous les autres. J'ai été beaucoup de personnes. Il m'arrive parfois de les entendre, toutes ces âmes, elles sont là. Je suis toutes ces âmes, mais aucune d'elles n'est moi. » (saison 2, ép. 1)

- 37 En nous faisant solidaires de ce choix ultime, en nous rendant les derniers témoins de ce qui peut paraître un suicide déguisé, la série nous transforme nous aussi en l'écho de cette Echo, dont nous avons peu à peu perçu les choix désastreux, puis sublimes, à la mesure d'une héroïne dramatique qui laisserait partir l'humanité vers de nouveaux rivages, et demeurerait comme la sentinelle agonisante d'une aberration heureusement vaincue. La position transhumaniste d'une quasi virtualité « post-mortem » a montré à la fois sa séduction et ses limites ; la chair demeure, et les plus sophistiqués des artefacts ne parviennent pas à réparer l'esprit humain, une fois qu'on l'a fracturé et violenté.

BIBLIOGRAPHIE

AHL C. Nils et FAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées*, Éditions Philippe Rey, 2011, Paris, rééd. 2016.

BOISSONOT Mélanie, « Séries télévisées », dans *Dictionnaire de la mort*, Di Folco Philippe (dir.), Larousse, 2010, p. 950-952.

CRISTOFARI Cécile et GUITTON Matthieu J., « L'aca-fan : aspects méthodologiques, éthiques et pratiques », éd. numérique, *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. [URL : <http://rfsic.revues.org/1651>]

DUPEYRON-LAFAY Françoise, « L'imaginaire des profondeurs : figuration du passé, de la hantise et de la résurgence », dans *L'Imaginaire du temps dans le fantastique et la science-fiction*, Vas-deyres Natacha et Guilloid Lauric (dir.), *Eidolon* n° 91, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011, p. 153-166.

GRANOVETTER Mark S., *The Strength of Weak Ties*, éd. numérique, *American Journal of Sociology*, vol. 78, n° 6, may, 1973, p. 1360-1380. [URL : <http://www.jstor.org/stable/2776392>]

HACKING Ian, *Mad Travelers: Reflections on the Reality of Transient Mental Illnesses*, Harvard University Press, 2002.

JACOT-GRAPA Caroline, « Automates et marionnettes, l'humain à l'épreuve du mécanique », dans *L'Automate Modèle Métaphore Machine Merveille*, Aurelia Gaillard, Jean-Yves Goffi, Bernard Roukhomovsky et Sophie Roux (dir.), Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2013, p. 251-274.

LAUGIER Sandra et ALLOUCHE Sylvie (dir.), *ISCC*, Paris XIII^e, Institut des sciences de la communication du CNRS, 24 et 25 juin 2015.

LE DÉVÉDEC Nicolas « Corps et âme. Le transhumanisme, nouvel horizon biopolitique du capitalisme ? », *L'Homme & la Société*, 2018/2 (n° 207).

LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne, littérature sérielle et culture médiatique*, Paris, Seuil, 2017.

MAGGIORI Robert, « Techno parade : Luc Ferry analyse l'homme augmenté » [À propos de Luc Ferry, *La révolution transhumaniste*, Plon, 2016], *Libération* 14-15 mai 2016.

ANNEXES

Récapitulatif des pluri-identités des héros

Victor/Lubov/Anthony Ceccoli/Roger (uniquement dans son engagement de poupée auprès de Adelle DeWitt, alias Miss Lonely Hearts, alias Katherine)
Sierra/Priya Tsetsang
Whiskey/Dr Claire Saunders
November/Mellie/Maddeline
Alpha/Carl William Craft
Echo/Caroline Farrel
Topher/Victor (une fois, pour déléguer son moi dans un autre corps)

NOTES

1. *Dollhouse* est une série télévisée américaine en 26 épisodes (50 min – S. 1, 43 min – S. 2), créée par Joss Whedon et diffusée de 2009 à 2010 sur le réseau Fox.
2. *Une maison de poupée* (*Et Dukkehjem*) est une pièce de théâtre du dramaturge norvégien Henrik Ibsen, créée en 1879. Elle est inscrite au registre international « Mémoire du monde » de l'UNESCO.
3. L'alphabet phonétique de l'OTAN est le nom que l'on donne parfois à l'alphabet radio international qui a été normalisé par l'Union internationale des télécommunications.
4. M. Letourneux, *Fictions à la chaîne, littérature sérielle et culture médiatique*, p. 440.
5. *A.I. Intelligence artificielle* (*Artificial Intelligence: A.I.* ou simplement *A.I.*) est un film de science-fiction américain réalisé par Steven Spielberg et sorti en 2001, sur une idée de Stanley Kubrick. Il est adapté de la nouvelle de Brian Aldiss, *Les Supertoys durent tout l'été* (*Supertoys Last All Summer Long*).
6. *Real Humans : 100 % humain* (*Äkta människor*, « les véritables personnes ») est une série télévisée dramatique suédoise créée par Lars Lundström, réalisée par Harald Hamrell (en) et Levan Akin (sv), et diffusée depuis le 22 janvier 2012 sur la chaîne suédoise SVT1. Une deuxième saison a été diffusée du 1^{er} décembre 2013 au 2 février 2014 sur SVT1.
7. Le transhumanisme est un mouvement culturel et intellectuel international prônant l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains. Dans cette optique, les penseurs transhumanistes (comme Kim Eric Drexler qui, en 1986, publie *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*) comptent sur les biotechnologies et sur d'autres techniques émergentes.
8. Le nom de la compagnie qui exploite les *dollhouse*, Rossum, est tiré de la pièce de théâtre de 1920 de Karel Čapek, dont le titre anglophone est *Rossum's Universal Robots*.
9. Il est parfaitement loisible d'y lire une allusion à l'auteur science-fictionnel James Graham Ballard, plus connu sous la signature J. G. Ballard.
10. À l'arrivée de Boyd Langton, nouveau protecteur d'Echo, la confiance aveugle de la réactive en son protecteur est implantée selon un cérémonial technique impliquant l'usage de clé/récepteur ; toucher, regard, programmation neurolinguistique : « N'ayez crainte, tout ira bien. – Maintenant que vous êtes là ? – Vous me faites confiance ? – À la vie à la mort. »
11. M. Letourneux, *Fictions à la chaîne, littérature sérielle et culture médiatique*, p. 95.
12. C. Cristofari et M. J. Guitton, « L'aca-fan : aspects méthodologiques, éthiques et pratiques ».
13. R. Maggiori, « Techno parade : Luc Ferry analyse l'homme augmenté », p. 42.
14. Un nerd est, dans le domaine des stéréotypes de la culture populaire, une personne solitaire, passionnée, voire obnubilée par des sujets intellectuels abscons, peu attractifs, inapplicables ou fantasmagoriques, et liés aux sciences (en général symboliques, comme les mathématiques, la physique ou la logique) et aux techniques – ou autres sujets inconnus aux yeux de tous. Apparue à la fin des années 1950 aux États-Unis, le terme est devenu plutôt péjoratif, à la différence de geek.
15. N. C. Ahl et B. Fau, *Dictionnaire des séries télévisées*, p. 299.
16. S. Laugier et S. Allouche, *ISCC*.

17. Ce violeur compulsif a fait passer Priya pour folle, avant de la cloîtrer dans la *dollhouse* pour assouvir ses fantasmes de séduction – se vengeant ainsi de ses refus réitérés, lorsqu'elle était encore une femme « normale », l'artiste reconnue et libre, Priya Tsetsang.

18. *Mondwest* (*Westworld*) est un film américain de science-fiction écrit et réalisé par Michael Crichton, sorti en 1973 ; à noter : la série *Westworld* (USA, dir. de Jonathan Nolan et Lisa Joy, produite par J.J. Abrams et Bryan Burk pour HBO, 2016-en production), infiniment plus complexe et plus violente, offre une déclinaison terrifiante du même opus.

19. *Split*, le film de Shyamalan, montrait en revanche l'histoire d'une personnalité fracturée en 24 imagos, avec bien sûr tous les doutes que cette « revendication » peut susciter au niveau juridique. On se souviendra encore du thriller *Peur primale* (*Primal Fear*) réalisé par Gregory Hoblit (1996) : là, on avait la démonstration que ces allégations de pluri-personnalités étaient en fait une ruse pour échapper au châtiment...

20. Ainsi sont désignés les quelques humains qui n'ont pas subi d'imprégnation forcée, ou qui sont revenus à leur personnalité de départ.

21. *Les 100* (*The 100*) est une série télévisée américaine post-apocalyptique, imaginée par Alloy Entertainment et développée en parallèle au roman éponyme de Kass Morgan par Jason Rothenberg, diffusée depuis le 19 mars 2014 sur le réseau *The CW*.

22. On pensera par exemple aux travaux de Nicolas Le Dévédec.

RÉSUMÉS

La référence à la pièce de Ibsen, rémanente dans *Dollhouse* (*La Maison de poupée*), l'une des séries du créateur et *showrunner* Joss Whedon, installe d'emblée la tonalité énigmatique de l'œuvre entre la gravité d'une démonstration eschatologique (qu'en est-il de nos fins dernières, si nous ne finissons jamais ?) et l'excitation d'un substrat prostitutionnel toujours puissamment attirant. En effet, la « *dollhouse* » en question est une forme sophistiquée de « bordel » où de riches clients louent, pour une prestation souvent sexuelle, une « poupée », mâle ou femelle, qui est un être humain à part entière, dont on a vidé la mémoire pour lui implanter des personnalités temporaires virtuelles. Donc, la position de départ du show est bien l'hybridation maximale entre l'ancien moi des « réactifs » et les applications plus ou moins délirantes qui leur sont successivement implantées ; mais entre la poupée de chair Echo et Ballard, le flic amoureux, la sexualité virtuelle mute en amour enchanteur et tragique.

AUTEUR

ISABELLE-RACHEL CASTA

Professeur émérite à l'université d'Artois, Arras, Laboratoire textes et cultures

Fans de musique : l'intensification de la présence virtuelle de l'artiste pour l'accomplissement et la préservation de soi

Elena Nesti

- 1 À la suite de l'essor des plateformes web, que les célébrités utilisent souvent en première personne pour assurer leur communication, la relation des artistes avec les fans a acquis une double dimension. D'un côté, les fans peuvent compter sur des temps très limités, presque instantanés, au cours d'événements en direct (concerts, signature des copies, plateaux télévisés) durant lesquels ils peuvent avoir de courtes, mais émotionnellement très intenses interactions avec leur icône, souvent dans des situations d'hyper-proximité corporelle avec elle (selfie, bises, étreintes). De l'autre, leur quotidien est caractérisé par un engagement dans l'interaction autour des contenus publiés sur les plateformes *Instagram* et *Twitter*, où les comptes sont gérés à la première personne. C'est le cas pour Dolcenera, auteur-compositeur-interprète italienne. Ses chansons, les vidéos de ses performances sont autant de matériaux sur lesquels les fans peuvent s'appuyer et qui ont en commun l'élément-musique : comment les fans arrivent-ils à faire passer la musique de son état dit « inconsistant », « immatériel » à celui plus tangible d'une présence de l'artiste à leur côté ? Ces deux modalités d'interactions avec l'icône, rencontres réelles et virtuelles, s'entrecroisent. À partir du cas d'étude de Dolcenera et de ses fans, rassemblés dans le Noirfansclub, nous verrons comment les fans intègrent l'artiste à leur quotidien pour en faire un soutien efficace dans les moments de découragement qu'ils traversent.

Les profils *Instagram* des fans : en tension vers l'actualisation de sensations et l'accomplissement de soi

- 2 Dolcenera – nom de scène d'Emanuela Trane –, est bien connue par le grand public italien depuis 2003 pour ses productions au travers des genres musicaux, du pop-rock à l'électronique, en passant par l'*electronic dance music* (EDM), toujours avec des influences blues. Son plus grand succès médiatique correspond à deux moments où elle a participé à des télé-crochets musicaux : *Music Farm* (2005) et *The Voice of Italy* (2016) en tant que *coach*. Le Noirfansclub est composé d'environ cent cinquante personnes d'âges très variés, réparties sur tout le territoire italien et présentes sur toutes les plateformes des réseaux sociaux : *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*. Le mot *Noir* ne fait aucunement référence à la couleur de la peau, il s'agit simplement d'une citation d'un vers de la chanson de Dolcenera, *Siamo Tutti Là Fuori*¹. Toutes ont en commun leur passion pour Dolcenera, un attachement affectif à la personne au-delà de la chanteuse et partagent des conditions personnelles de non-accomplissement, non-aboutissement, anxiété, doute, fragilité, liées à la non-révélation de l'homosexualité pour certains, à l'adolescence pour d'autres, à la mobilité géographique et sociale pour la plupart d'entre eux. Leurs profils *Instagram* cristallisent ce qu'ils aspirent à être, et constituent un espace où ils ne cachent pas des références à leur homosexualité éventuelle. En dehors de la communication sur ces plateformes, ils peuvent aussi activer cet aspect identitaire dans des contextes spécifiques et « sûrs », quand entourés par la communauté *Noir*, ils partageront une condition de non-jugement réciproque. Au centre des discours des *Noir* et de Dolcenera est revendiquée une authenticité qui présume l'existence d'un « vrai-soi », d'une identité qui reste cachée et qui émergerait dans des moments précis, limités, de façon instantanée. L'intérêt de prendre en compte l'articulation virtuel-réel est de comprendre comment les fans rendent ce qui est authentique, réel, comme tel, donc comment ils s'y prennent pour actualiser des sensations et des impressions de réel à partir d'interactions virtuelles et de souvenirs, et quels choix ils opèrent.
- 3 Leurs interactions avec Dolcenera et les autres fans se font à travers leurs profils *Instagram* qui condensent leurs potentiels (un fan peut par exemple être un artiste potentiel, un influenceur potentiel)² : la plupart voudraient jouer un autre rôle, se réaliser, comme leur artiste préférée, dont le succès est indice de réalisation. Au cours des interactions avec Dolcenera, ils écrivent et publient depuis leurs comptes *Instagram* et y engagent ce que je vais appeler des formes virtuelles non accomplies ou en voie d'accomplissement de leur propre identité à travers des profils qui mettent en scène ce qu'ils voudraient être.

« Me retrouver un peu » : de la présence diffuse de l'artiste à la présentification de soi *via* Dolcenera

- 4 Au quotidien, Dolcenera est toujours potentiellement joignable : ses chansons sont accessibles en streaming et sauvegardées dans les portables des fans, tout comme ses photos et vidéos, disponibles en ligne sous le *hashtag* #dolcenera sur toutes les plateformes (*Instagram*, *Facebook*, *Twitter*), sur ses comptes et dans les médias internet.

De plus, une atmosphère de possibilité, rendue telle par le fait que « Dolcenera peut publier à tout moment », s'instaure avec les fans. Chaque événement communicationnel (publication, notification d'un *like* reçu de sa part sur son propre *post* ou commentaire) revivifie le lien entre Dolcenera et ses fans, et intervient précisément comme l'actualisation d'une possibilité, qui implique la virtualisation des autres – par exemple, une non-réponse –, si, *via* la publication des contenus sur son compte @manuDolcenera ou *via* l'interaction avec un fan ou encore *via* l'écoute musicale et la vision des vidéos, l'actualisation répétée donne une impression de présence diffuse et constante³. Bianca, 18 ans, fan de Dolcenera depuis 3 ans, affirme :

« J'écoute sa musique [celle de Dolcenera] quand j'ai besoin de me retrouver un peu, de comprendre ce que je veux de moi-même⁴. »

- 5 L'expérience que De Souriau nomme « l'appel de l'œuvre » peut nous aider à comprendre l'analogie entre l'action artistique de la réalisation d'une œuvre, le moment où l'on a envie d'écouter une chanson qui nous appelle et le moment de l'écoute où l'on se sent concernés par celle-ci et où l'on se l'approprie.

« Cet appel s'adresse si instamment à chacun de nous, dès qu'il se sent à l'intersection de deux modes d'existence, dès qu'il sent en les vivant – et c'est sa vie même – cette oscillation, cet équilibre instable, ce tremblement pathétique de toute réalité entre des forces qui la soutiennent en deçà et une transparence en sublimité qui se dessine au-delà⁵. »

- 6 L'expérience de la création (y compris la performance d'une chanson, car celle-ci est recréée à chaque interprétation) est faite d'une suite d'accomplissements successifs, d'ajustements à partir de cette tension entre les deux modes d'existence décrite par De Souriau. L'artiste sait bien que parmi les accomplissements artistiques, il y en a un qui serait plus vrai, plus authentique qu'un autre⁶. À travers le discours qu'elle tient, Dolcenera se représente comme toujours étant à la recherche de cette voix plus vraie et plus à l'écoute de l'œuvre qui appelle sa créatrice, sans que l'œuvre puisse se donner à elle-même le droit fil de sa destinée existentielle⁷. De la même façon pour elle-même, elle fait des efforts d'être fidèle à la « forme essentielle de soi-même », qu'elle appelle son âme ou son être, et qu'elle assume comme structure et comme fondement de sa personne⁸. Pour Bianca et les *Noir*, Dolcenera et sa musique sont plus qu'une consolation ou un élément de réassurance ou de différenciation, elles sont une manière d'exister.

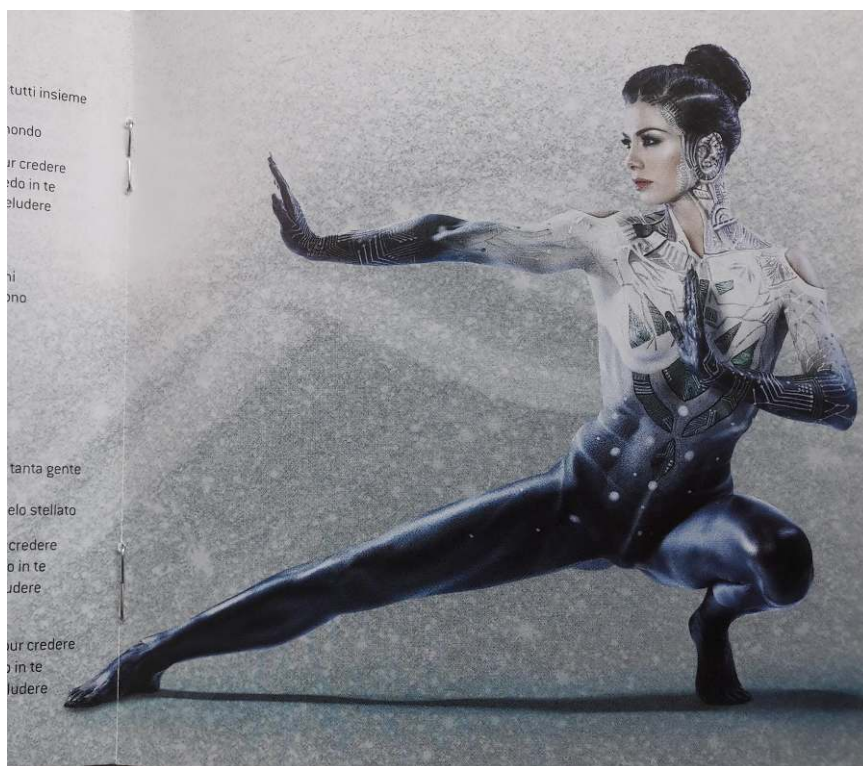
- 7 Le passage du virtuel au réel se vérifie à chaque fois que les fans entrent en contact avec leur « vrai soi » (« me retrouver un peu » dans le témoignage cité ci-dessus) en passant par un contenu qui concerne Dolcenera. Regarder la vidéo de l'une de ses performances ne suffit pas pour éprouver une émotion intense, il faut le faire avec une qualité d'attention particulière, laquelle, comme l'écrit Antoine Hennion, est propre aux amateurs envers leurs objets de passion⁹. Pour faire surgir la présence virtuelle de Dolcenera, c'est-à-dire l'actualiser dans le moment présent, les fans vont devoir accomplir des actions. Reste donc à considérer comment les fans procèdent pour faire advenir la présence de l'artiste et des autres fans dans leur quotidien sur le plan pratique.

La réactualisation de la présence de Dolcenera et du « vrai soi » à travers les interactions sur les plateformes et la vision des performances

- 8 Federica¹⁰, 31 ans, fan de Dolcenera depuis 10 ans, raconte avoir simulé une interaction imaginaire avec Dolcenera, pendant qu'elle était au travail, distraite, plongée dans ses pensées. Elle pliait des t-shirts et accomplissait un geste routinier en imaginant que Dolcenera était en train de la regarder. Sa présence virtuelle, actualisée grâce aux détails tirés de sa connaissance de l'artiste, lui a alors permis de penser et de vivre ce que Dolcenera lui aurait dit, la façon dont elle se serait comportée en entrant dans le magasin où Federica travaille. Même si l'interaction n'a pas lieu avec Dolcenera en chair et en os, sa présence virtuelle aide Federica à simuler la manière dont elle voudrait apparaître aux yeux de son icône.
- 9 D'autres actions accomplies en solitaire par les fans dans leur quotidien leur permettent – comme le dirait Latour en faisant référence aux manières dont un être explore d'autres êtres pour exister –, de « s'altérer »¹¹ avec succès, grâce à des interactions concrètes. Premièrement, les fans peuvent activer leur réseau Noirfanclub via les plateformes et les messageries instantanées, surtout *WhatsApp*. Ce réseau est toujours disponible, presque toujours en ligne et constitue un relai sûr qui réagit à chaque tentative d'obtenir une réponse. Deuxièmement, les fans peuvent créer un *post*, une *story*, éditer des photos et vidéos en « taguant » Dolcenera, puis attendre son « j'aime » en retour. Les notifications de toutes ses réponses seront ensuite enregistrées en tant que copie d'écran comme autant de preuves que Dolcenera existe et que leur relation artiste-fan est réelle. Pour les fans, n'importe quel contenu validé par l'artiste deviendra ainsi l'indice qu'elle comprend leur vie intime : Dolcenera saisit qui ils sont réellement, leur vocation, leur « vraie » personnalité. Si les commentaires écrits par un *Noir* sur *Instagram* se détachent du style que cette même personne adopte dans sa communication publique sur son propre profil, l'éventuelle réponse de Dolcenera valide aussi l'écart entre l'identité médiatique du fan et le « vrai soi », qui sera donc activé toujours davantage au cours des interactions avec elle. Par exemple Bianca, qui dans son profil affiche le sourire et le bonheur constant, se livre à Dolcenera dans un commentaire à une de ses publications en mentionnant le fait qu'elle est constamment déprimée. Ou encore Ludovica laisse des questions qui lui viennent de ses études en ingénierie, qui ne font pas l'objet de sa communication sur son profil. Les *Noir* actualisent *une* possibilité dans la multiplicité, et ils testent et réactualisent continuellement cette possibilité grâce aux interactions avec Dolcenera. *A contrario*, l'absence de retour, de *like* ou de réponse de sa part, sollicités en la taguant dans les contenus qu'ils ont publiés, persuadés qu'elle les verra elle-même, sera signifiante en tant que non-validation du contenu, d'une prise de distance par rapport à ce qu'il révèle de la manière d'être du fan en question. Ce qui a rencontré son approbation, ou ce qui n'a pas été validé, viendra nourrir leur identité dans les interactions futures. Dans ce sens, l'identité médiatique du fan contient et protège le « vrai soi », dont l'authenticité est décidée en partie par Dolcenera, sur la base des impressions qu'elle aura produites lors du contact direct, en chair et os.
- 10 Pendant l'écoute ou le visionnage en solitaire d'une performance de Dolcenera, le fan active une qualité d'attention particulière qui lui permet de ressentir le mouvement de l'artiste. En s'efforçant de faire résonner le mouvement de la performeuse dans leurs

propres corps, c'est-à-dire en empathie kinesthésique avec Dolcenera, les fans peuvent ainsi essayer d'éprouver les mêmes sensations que le corps de l'artiste sur scène. En effet, le mouvement de la performeuse peut être ressenti par l'auditeur même en absence de tout stimulus visuel, grâce au stimulus sonore, comme l'ont démontré Rizzolatti et Sinigaglia dans leurs recherches sur l'empathie¹². Dans le cas du contact visuel qu'ils établissent dans la tentative de ressentir le mouvement du corps de Dolcenera, après avoir cherché à l'expérimenter moi-même, je fais l'hypothèse que les fans activent le regard haptique, c'est-à-dire une modalité de regard qui engage la vision centrale et concentre la perception plutôt sur la forme de l'objet regardé¹³ et qui leur permet d'amplifier leurs propres sensations. De ce point de vue, le cas du corps et de l'image de Dolcenera est d'autant plus intéressant à considérer que l'artiste s'auto-représente souvent comme cyborg, corps augmenté, doté d'une corporéité très musclée qui défie les représentations normatives de féminin et masculin (fig. 1) et qui favorise en même temps l'identification de la part d'identités mouvantes, non conformes aux stéréotypes de genre.

Fig. 1. - Dolcenera dans le *booklet* de son album *Le Stelle Non Tremano – Supernovae* (2016).



Cliché Elena Nesti ©.

- 11 Or, la majorité des fans de Dolcenera n'accepte pas sa propre apparence. Bianca par exemple me dit être très malheureuse parce qu'elle voudrait être plus mince et en 2016-2017, quand elle a rejoint le *Noir*, elle a fait un régime très strict pour arriver à se plaire davantage. Rachele, Daria et Daiana, autrefois en important surpoids, contrôlent leur poids et leur régime en communiquant sur ce sujet non seulement en privé, mais aussi sur les réseaux sociaux. Gio, Carolina, Vita étaient aussi en fort surpoids à leurs débuts dans le *Noir*, et Amelia dit maintenant envier les bras musclés de Dolcenera et être en train de travailler afin d'avoir les mêmes. À cela s'ajoutent des désordres dans la

coordination motrice qui sont observables chez plusieurs *Noir* lorsqu'ils marchent ou accomplissent des mouvements simples. Pour cette raison, quand ils recherchent activement des moments d'empathie kinesthésique avec ce corps performant en activant une attention particulière et leur regard haptique, comme je viens d'explicitier, ils ne font pas qu'actualiser la présence de Dolcenera, ils retrouvent aussi la sensation de leur propre corps, qu'ils vivent habituellement de façon détachée et maladroite. Le lien entre le sujet-fan et l'objet-artiste regardé se fait à travers la forme du corps de la performeuse et de ses mouvements, saisis de façon immédiate pendant la vision.

- 12 Dans la relation fan-artiste, caractérisée par une large chaîne de médiations (la communication à travers des profils construits sur les plateformes, le travail du manager et des intermédiaires, les médias mêmes), ce qui est identifié comme réel est ce qui possède la qualité d'être immédiat, sans médiation, saisissable de façon instantanée comme un tout cohérent. Eugenio Barba affirme que les techniques de la scène servent à *in-former* le corps, à l'animer de vie¹⁴. Cela ne concerne pas seulement la présence de la chanteuse, mais aussi le corps du fan lui-même. Nous savons en effet que les modifications de la posture et du sens musculaire d'un corps peuvent intervenir directement sur le tonus émotionnel (contractions toniques involontaires des muscles comme manifestations émotionnelles, donc en réaction à des émotions éprouvées) d'un deuxième corps en présence¹⁵. Dans ce cas de recherche active de sensations du corps performant, nous pourrions faire l'hypothèse que l'audience vise et imite sa tonicité pendant un temps bref. L'union avec les émotions de Dolcenera, observable lorsque les *Noir* sont pris dans cette expérience d'exploration, ne serait que le résultat d'une imitation qui se passe d'abord de façon involontaire *via* le corps.
- 13 En essayant d'analyser cela de façon plus ample et en appliquant la notion latourienne des modes d'existence, nous pourrions affirmer de façon heuristique qu'être ému signifie être plus présent, « exister un peu plus », en premier lieu à travers son corps. En ce sens, le sujet-fan semble représentatif d'une attitude et d'une réponse humaine face aux objets de passions et aux émotions. La permanence identitaire douloureuse caractérise le fond de la vie quotidienne des *Noir*, alors que ce qui se passe au moindre contact avec Dolcenera, même si ce n'est qu'une interaction *via* les plateformes (par exemple la réception d'un *like*, vision d'un nouveau contenu photo ou vidéo) est une réactualisation qui les rend heureux. L'approche de fans envers leurs objets de passion est à entendre comme une demande d'actualisation de leur propre présence (du fan) par des sujets en voie de réalisation. Pour le dire avec Latour, attirés par ce qu'ils ne sont pas et pour lesquels le fait de rester dans ce virtuel incertain comme leur statut identitaire est cause d'infélicité, tandis que l'actualisation est une condition de félicité¹⁶.
- 14 Pour cette raison, ils répondent à la fois activement et passivement à l'appel de l'œuvre, celui de la chanson qui demande à être écoutée à ce moment précis. 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'existence¹⁷ du sujet, c'est-à-dire de l'intensité de présence : au contact avec leurs objets de passion, donc au cours des actualisations, les fans se sentent exister un peu plus. Bianca met en mots ses expériences au contact avec son objet de passion comme une expérience d'élévation qui pourrait faire écho à des expériences de transcendance :

« Elle m'enlève ce poids de la vie quotidienne, dans le sens que par les chansons, elle me transporte dans d'autres réalités. »

- 15 Dans son discours comme dans celui d'autres fans, ce passage du mode d'existence virtuel au mode d'existence concret¹⁸ que j'ai essayé de décrire jusqu'ici équivaut à la sensation de retrouver le sens du réel à travers l'élévation, la sensation d'un passage à un gradient d'existence plus haut.

« Les pieds par terre, mais la tête qui flotte dans les nuages » – dit Bianca,
 « moi au piano je m'élève, je m'élève, je m'élève, parce qu'à un moment donné, le jeu de me surprendre grandit, grandit, grandit et à un moment donné on monte tous les deux, le piano et moi, je me vois carrément dans un courant ascensionnel »
 – dit Dolcenera¹⁹.

- 16 Aussi bien les *Noir* que Dolcenera utilisent souvent un vocabulaire relatif à l'élévation pour décrire ces expériences, qui renverraient à une sorte d'élévation spirituelle. Dans d'autres témoignages des *Noir* autour de moments précis des performances de Dolcenera, l'envol est associé aux notes aiguës, à la plénitude du son et encore à une intensité émotionnelle qui est ressentie au niveau corporel comme de la chaleur. Par l'analyse musicale, j'ai relevé que ces notes indiquées par les *Noir* sont marquées par une plus grande intensité sonore. À côté de celle-ci, l'intensité émotionnelle cristallise la façon d'être des *Noir* face aux performances de Dolcenera. La performance d'écoute et de dégustation est une incrémentation du gradient d'existence du passionné, aussi sa présence s'intensifie de façon directement proportionnelle à celle de Dolcenera.
- 17 Le lien entre les fans et l'artiste s'établit à travers les chansons : œuvres à faire, des quasi-objets, des êtres nécessaires à l'existence. Dans ce cas-là, il s'agit autant de l'existence de Dolcenera-artiste qui, sans les chansons, n'existerait pas en tant qu'identité artistique et médiatique, que de celle des fans qui sont attachés à ses chansons comme si elles garantissaient leur survie. Les chansons sont des formes potentiellement finies, accomplies et disponibles, mais qui n'existent, avec leur sonorité et le timbre de leur interprète, uniquement quand elles sont écoutées. Elles appellent à être accomplies dans l'expérience²⁰. En tant que formes sonores en mouvement, ou, comme l'envisage Filippo Bonini Baraldi à propos des airs de musique, en tant qu'agents sociaux virtuels²¹, elles permettent aux fans d'actualiser une relation : avec Dolcenera, avec soi ou des proches que leur rappelle une chanson pendant des écoutes successives.

Se sentir exister et développer son propre potentiel, via l'analogie

- 18 Les chansons de Dolcenera offrent ainsi à ses fans une vérité plus réelle que le réel, dans la mesure où c'est une vérité plus supportable et qu'elle est saisie de façon immédiate. Mais dans quelle mesure les chansons fonctionnent-elles comme des moyens servant à l'actualisation identitaire ? À ce point de l'argumentation, la pensée analogique permet de nous focaliser sur les rapports entre les objets au lieu de penser par catégories, par exemple en termes d'identification. Le lien entre les fans et les chansons se base sur l'analogie. L'artiste et son public se retrouvent dans l'expérience, pas seulement celle qui est racontée par la chanson, mais aussi celle de sa création. Le lien entre les fans et les chansons se base sur l'analogie, dans la mesure où les premiers sont des sujets potentiels, en devenir, en tension avec un idéal, un modèle. Dans le

même temps, les chansons existent à la place de Dolcenera, comme si Dolcenera était là. L'analogie s'établit entre le mode d'existence virtuel des chansons dans leur forme potentielle et leur interprète : les chansons n'existent qu'en puissance, donc virtuellement, jusqu'à ce qu'elles soient effectivement jouées et, de la même manière, Dolcenera existe en puissance jusqu'à ce que la personne qui lui donne vie décide de l'incarner, de la performer, sans quoi, au quotidien elle n'est que Manu.

- 19 Il existe donc un lien d'analogie entre les modes d'existence de Manu-Dolcenera, les fans et les chansons. En somme, l'analogie se crée autour du processus de création et autour de cette chaîne de sujets-objets en tant que formes, entre le mode d'existence virtuel des chansons dans leur forme potentielle et leur interprète ou les fans, tout comme dans leurs modes d'existence concrets en tant que formes achevées d'objet et de sujet (la chanson en train d'être jouée, Dolcenera dans les moments de plénitude de ses performances d'une part et les fans en contact avec leurs émotions, leurs capacités et leurs aspirations). Quand, pendant les moments saillants de ses performances, le gradient d'existence de Dolcenera s'intensifie, celui des fans s'intensifie aussi, et cela grâce au glissement que les fans préparent à travers leur corps : pendant ces moments, le passage au mode d'existence concret *hic et nunc* concerne aussi bien Dolcenera que le sujet-fan.
- 20 À chaque réactualisation, le sujet-fan, artiste ou chanson va acquérir une nouvelle détermination formelle : après chaque performance, on observe un changement, une transformation. L'écoute en solitaire par exemple, conditionnée par la construction de la relation avec l'artiste, permet aux fans de « s'altérer »²². Chaque intensification du gradient d'existence de Dolcenera dans la performance amène à l'intensification de celui du fan, qui ressent effectivement l'émergence de Manu. Les fans entrent en contact avec ce qu'on pourrait décrire comme leur vrai soi. En passant par un contenu qui concerne Dolcenera, en entrant en relation avec elle, les *Noir* font le bilan avec eux-mêmes. Ils se sentent impliqués comme les créateurs de leur propre œuvre.
- 21 Comme Dolcenera pendant la création et la performance, les fans deviennent pour ainsi dire des développeurs de potentiels – de leur propre potentiel de sujets en voie de réalisation –, mais aussi de celui de leurs objets de passion. Par exemple, grâce à la relation avec Dolcenera, Bianca apprend et développe ses capacités en tant qu'influenceuse ou bien promotrice de produits diététiques à côté de ses études en médecine, ou encore d'autres *Noir* développent leur passion pour l'actualité du panorama de la musique pop italienne en rédigeant des critiques musicales. Tous s'engagent dans un travail de promotion auprès des médias lors de chaque sortie d'un nouveau titre de Dolcenera, en faisant donc exister la chanson dans l'attention du public. Loin d'être des récepteurs passifs, comme le dit John Fiske, ils sont engagés dans une activité de production, à partir de leur habilité à transformer une fantaisie intime, à l'actualiser de façon matérielle et potentiellement publique dans leur corps et à leurs images²³.
- 22 À chaque expérience signifiante d'interaction et de production narrative, ils actualisent de nouvelles significations, et la suite d'actualisations aura pour effet la réalisation de soi. Les fans de musique sont des passionnés très habiles pour faire surgir de l'épaisseur des objets et du corps en mouvement vu sur écran, en leur donnant une vie dans leur

propre quotidien. Les chansons – comme les téléphones portables sur lesquels ils reçoivent les notifications et regardent des vidéos – sont des objets qui matérialisent les détours par lesquels ils doivent eux-mêmes passer pour se sentir exister. Les chansons font renaître le sujet, le réactivent, l'interaction dans l'espace virtuel leur offrant des expériences intenses : ce qui compte est que l'interaction en présence et sur les plateformes puisse nourrir les actualisations, dans des allers-retours infinis, au cours d'une relation fan-artiste qui reste suspendue et virtuelle. Ces réactualisations successives sont nécessaires jusqu'à ce que Bianca et Federica, comme les autres fans, n'aient plus besoin de passer par l'analogie avec Dolcenera et ses chansons, ni du soutien de toute la communauté du Noirfansclub pour réaliser leurs aspirations et se montrer comme celles qu'elles veulent être. Ainsi, pour les fans, le lien d'analogie avec l'idole sert à se réaliser, en passant par des actualisations répétées de leur présence – *via* la présence diffuse de l'artiste dans leur quotidien et dans leur potentiel – *via* l'interaction renouvelée avec elle. Le fan connaît de rares moments de rencontre réelle, en chair et en os, en présence de son idole, mais l'interaction à travers les plateformes numériques lui permet de faire l'expérience de ce réel tant désiré, qui donne à chacun la possibilité de se réaliser en tant que personne.

BIBLIOGRAPHIE

- BARBA Eugenio et SAVARESE Nicola, *L'énergie qui danse : l'art secret de l'acteur. Un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, Lectoure, Bouffonneries, 1995.
- BERNARD Michel, *Le corps*, Paris, Ed. universitaires, 1974.
- BONINI BARALDI Filippo, *Tsiganes, musique et empathie*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme, 2013.
- COMUNELLO Francesca, *Networked sociability*, Milano, Guerini Scientifica, 2010.
- DE SOURIAU Étienne, « Du mode d'existence de l'œuvre à faire », *MétaphysiqueS*, 1956, p. 195-217.
- FISKE John, *Understanding Popular Culture*, Londres, Routledge, 2010.
- HENNION Antoine, *La passion musicale : une sociologie de la médiation*, Paris, Éd. Métailié, 2007.
- LATOUR Bruno, *Une enquête sur les modes d'existence*, Paris, La Découverte, 2012. En ligne.
[URL : <http://modesofexistence.org/>]
- MOUJAN Carola, « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale », *Entrelacs. Cinéma et Audiovisuel*, éd. numérique, n° 10, 2013.
[URL : <https://journals.openedition.org/entrelacs/522>]
- RIZZOLATTI Giacomo, SINIGAGLIA Corrado, *So quel che fai : il cervello che agisce ei neuroni specchio*, Milano, R. Cortina ed., 2006.

NOTES

1. *Siamo stelle* noir, *siamo voci in bar* (Nous sommes des étoiles noires, nous sommes des voix dans un bar). Noir est en français dans le texte original pour la rime.
 2. Dans le souci de protéger les identités des interlocuteurs, je ne pourrais pas joindre de captures d'écran de leurs profils *Instagram*.
 3. F. Comunello, *Networked sociability*, p. 81. Selon Comunello, la répétition des événements communicatifs amène à une création d'une présence diffuse.
 4. Propos recueillis au cours d'un entretien formel directif réalisé en janvier 2018 dans le cadre de l'enquête ethnographique pour mon terrain de thèse.
 5. É. de Souriau, *Du mode d'existence de l'œuvre à faire*, p. 217.
 6. *Ibid.*, p. 198.
 7. *Ibid.*
 8. *Ibid.*, p. 207.
 9. A. Hennion, *La passion musicale : une sociologie de la médiation*.
 10. Federica est vendeuse dans un magasin de vêtements.
 11. B. Latour, *Une enquête sur les modes d'existence*.
 12. G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai : il cervello che agisce ei neuroni specchio*, p. 183.
 13. C. Moujan, « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale ».
 14. E. Barba, N. Savarese, *L'énergie qui danse : l'art secret de l'acteur. Un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, p. 8.
 15. M. Bernard, *Le corps*, p. 59.
 16. B. Latour, *Une enquête sur les modes d'existence*.
 17. *Ibid.*
 18. É. de Souriau, *Du mode d'existence de l'œuvre à faire*, p. 201.
 19. Tiré d'un entretien formel enregistré que j'ai pu réaliser avec Dolcenera.
 20. *Ibid.*
 21. F. Bonini Baraldi, *Tsiganes, musique et empathie*, p. 233.
 22. B. Latour, *Une enquête sur les modes d'existence*.
 23. J. Fiske, *Understanding Popular Culture*, p. 149.
-

RÉSUMÉS

En prenant appui sur des moments émotionnellement très intenses, les fans d'une chanteuse pop intensifient la présence médiatisée, virtuelle et diffusée de l'artiste en l'utilisant comme soutien à leurs quotidiens. J'analyse comment le passage du mode d'existence virtuel au mode d'existence concret, à travers des actualisations rituelles au cours des interactions médiatiques, et grâce à la vitalisation de l'inanimé permise par la musique, concerne aussi bien l'artiste que chaque fan par

analogie. Pendant des moments de réception où des impressions seront plus réelles que la réalité, il s'agit pour les fans d'éprouver et de faire apparaître un « vrai-soi » au gradient d'existence plus intense que dans le quotidien, qui sera accompli virtuellement dans l'expérience, mais protégé et dissimulé par une identité médiatique qu'ils construiront, par contraste avec cette expérience de plénitude, en la moulant sur celle de leur artiste préférée.

AUTEUR

ELENA NESTI

Docteur en anthropologie et sociologie des arts et de la culture, ED 267 Arts & Médias, Paris III – Sorbonne-Nouvelle, SPAE università di Torino, boursière de l'université franco-italienne, membre du CIRSDé

Le « réel », le « virtuel », et les mythes d'antiquité des danses « classiques indiennes » : le cas de la danse Odissi

Barbara Čurda

- 1 Communément, il est convenu de qualifier le monde constitué à l'intérieur des écrans numériques de « virtuel », par opposition avec l'espace de la vie ordinaire, dans lequel les personnes et les objets ont une existence corporelle, et désigné comme « réel ». Ce « réel » et ce « virtuel » ont pourtant une caractéristique commune : nous les appréhendons tous les deux à partir de notre perception. Or, dans une certaine mesure, cette dernière est capable de conférer à ce qui est perçu, qu'il s'agisse de faits ou d'objets tangibles ou non, une existence concrète dans les vies des individus. À l'heure où le monde « virtuel » qui se déploie à l'intérieur des écrans investit de manière de plus en plus massive notre quotidien, examiner les manières dont le « réel » se reconfigure dans les esprits des individus gagne donc en importance. Aussi, c'est cette capacité des êtres humains à créer du « réel », même à partir de phénomènes dénués de matérialité, qui est au centre de cette contribution.
- 2 J'analyserai ici les représentations de la danse Odissi en Inde, pratique considérée comme danse « classique » de l'État indien d'Odisha¹. Le genre « classique » a été instauré officiellement par le gouvernement de ce pays après son accès à l'indépendance en 1947. Les pratiques reconnues comme « classiques » bénéficient d'un haut statut culturel, et y sont jugées représentatives de l'identité culturelle des différents États indiens auxquels elles sont attribuées. Elles ont été l'objet d'une certaine fascination, et les manières dont elles sont perçues ont animé un certain nombre de débats dans les disciplines universitaires qui interrogent la délimitation de la sphère du « réel ». Leur cas – et parmi elles celui de l'Odissi – apparaît donc propice à notre discussion.
- 3 Les pratiquants de l'Odissi, comme ceux d'autres pratiques corporelles dites « classiques indiennes », représentent fréquemment leurs danses comme étant

« anciennes ». C'est également ainsi qu'elles ont longtemps été appréhendées par le grand public. Or, il ressort de ce que j'ai affirmé précédemment que le genre « classique » n'a émergé en Inde qu'au ^{xx}^e siècle, dans l'élan nationaliste des mouvements anti-coloniaux. C'est aussi ce qu'affirme l'anthropologue Joan L. Erdman qui, à un moment historique où la vision de pratiques supposées « millénaires » – expression qui se retrouve jusqu'à l'heure actuelle dans les discours des pratiquants² de ces danses actifs dans l'espace francophone³ – jouissait d'une grande popularité, a avancé un point de vue tout à fait opposé. Ses travaux établissent un lien entre l'émergence du genre « classique » en Inde et les échanges entre Orient et Occident de l'époque coloniale – sous forme de grandes expositions notamment⁴. En Amérique, ces développements ont donné lieu à l'apparition, sur les scènes des années 1920, de ce qui s'appelait alors l'« oriental dance » (Erdman, 1996 : 288-305⁵). Mais ils ont aussi incité les élites indiennes anglicisées à partir à la (re)découverte des traditions performatives de l'Inde – alors communément jugées subalternes, voire indésirables. Aussi, influencés par les projections orientalistes qui valorisaient les vestiges archéologiques remarquables du sous-continent, les protagonistes de ce qui devait devenir le genre « classique » en Inde :

« Inventèrent⁶ une nouvelle tradition de danse basée sur une revendication d'antiquité, une affirmation d'authenticité, un chauvinisme bien intentionné et une pureté de classe moyenne⁷ » (Erdman, 1996 : 293)

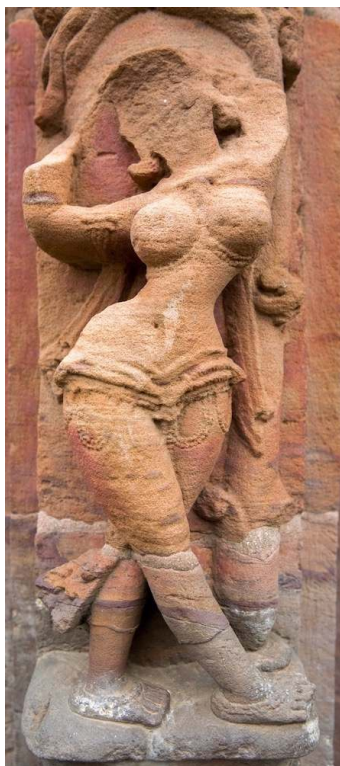
- 4 Selon Erdman, ce choix est l'indice d'une volonté « de miner le passé pour la danse du présent⁸ » (Erdman, 1996 : 293) – termes qui suggèrent que la représentation des danses « classiques » comme étant « antiques » s'apparente à une imposture. Erdman souligne que ce point de vue a été celui d'une génération de danseuses indiennes de milieux privilégiés des années 1980, « formées dans l'acceptation du mythe de l'antiquité de leur art⁹ » (1996 : 297), qui découvrirent par leurs études universitaires que cette vision était dépourvue d'historicité¹⁰ (1996 : 297). Arguant que « les arts s'épanouissent quand leurs histoires sont connues¹¹ » (1996 : 292), elle incite alors au « remplacement du mythe d'antiquité par des histoires de modernité¹² » (1996 : 299). D'autres auteurs se sont inscrits dans le prolongement de cette proposition. Se préoccupant de l'Odissi, la chercheuse Alessandra Lopez Y Royo appréhende ainsi le « mythe moderne de patrimoine ancien¹³ » (Erdman, 1996 : 299) de cette danse comme « une manipulation époustouflante de l'histoire¹⁴ » (Lopez Y Royo, 2007 : 157). Si la passion que révèle une telle formulation est intrigante, il convient, avant tout, d'élucider ce que l'on peut entendre par l'expression « mythe d'antiquité ».

Le mythe d'antiquité dans le cas de la danse Odissi

- 5 J'utilise l'expression « mythe d'antiquité » pour désigner une construction discursive qui se nourrit d'éléments narratifs divers, construite à partir de l'entrelacement de faits légendaires et historiques issus de cadres temporels variés pour exposer les origines supposées de la danse Odissi (fig. 1). Il en existe certes plusieurs variations. Je n'en retiendrai ici que quelques traits saillants, partagés par un grand nombre de « pratiquant ». Selon eux, l'actuelle danse Odissi serait l'héritage de pratiques dansées associées à un centre de pèlerinage important de l'Odisha, le temple de Jagannatha dans la ville de Puri. Ce sont des servantes de ce temple, connues sous le nom de *maharis*, et des garçons impubères connus sous le nom de *gotipuas*, qui auraient, à travers de nombreux siècles et jusqu'au début des années 1950, été les détenteurs de ce

savoir-faire intégré à certains services religieux de ce temple. Ces danses seraient elles-mêmes le prolongement de pratiques remontant jusqu'au II^e siècle avant Jésus Christ, dont l'existence est documentée par des sculptures identifiées dans un site archéologique de la région¹⁵. Dans les années 1950, des amateurs d'art auraient initié ce qu'ils ont appelé le « renouveau¹⁶ » de l'Odissi, générant sa forme actuelle.

Fig. 1. - Une sculpture sur les murs extérieurs du temple de Mukteswar (X^e siècle), Bhubaneswar, 2009.



Crédit photographique : Suko Lam©.

- 6 Une intrigue se dessine dans cette construction narrative, où tous les éléments, excepté la danse, apparaissent comme voués à disparaître. Si les danseurs de l'antiquité, puis ceux des siècles précédant la période du « renouveau » ont succombé aux effets du temps, la danse Odissi semble résister à ses attaques. Compte tenu du caractère particulièrement éphémère de la danse, « événement qui disparaît dans l'acte même de se matérialiser¹⁷ » (Siegel, 1968 : 1), il n'est pas étonnant que Lopez y Royo ait tenu à relever ces incohérences. Mais alors que cette dernière a réagi en cherchant à rétablir « l'histoire effective de l'Odissi¹⁸ » (Lopez Y Royo, 2007 : 163), je voudrais traiter ici la question du « réel » sous un autre angle. Dans le pas de Berger et Luckman, partant du principe que « [c]e qui est "réel" pour un moine tibétain peut ne pas être "réel" pour un homme d'affaires américain¹⁹ » (Berger & Luckman, 1967 : 3), je propose d'examiner ce cas particulier d'accès de l'Odissi au statut de danse « classique » du point de vue des « processus par lesquels tout corpus de "savoir" arrive à être socialement établi en tant que "réalité"²⁰ » (Berger & Luckman, 1967 : 3). Dans une telle perspective, la première question qui se pose n'est pas tellement de savoir si les temporalités énoncées dans la construction narrative à propos de la genèse de l'Odissi sont cohérentes au regard

critique des académiciens, mais de considérer pour qui, et de quelle(s) manière(s), l'énoncé en question a valeur de « réalité ».

- 7 Lors de mon propre cheminement, au cours des années 1990, du statut d'amatrice de danse à celui de danseuse Odissi²¹, je me suis rendu compte qu'il existait de fortes variations à la position radicale selon laquelle les danses « classiques » indiennes étaient constituées de corpus chorégraphiques figés hérités de temps anciens. Et celles-ci m'apparaissaient socialement situées. En effet, au fur et à mesure des interactions dont j'étais témoin, je me rendais compte que même lorsque danseurs, amateurs d'art, Indiens ou non Indiens, utilisaient les mêmes termes, ils cultivaient néanmoins à partir de ceux-ci d'autres conceptions. Ainsi vers 1992, au cours de mes premières rencontres à New Delhi avec celui qui allait devenir mon maître de danse dans l'État qui portait alors le nom d'Orissa, un ami non-danseur, persuadé que les danses « classiques » indiennes étaient constituées exclusivement de répertoires anciens répétés indéfiniment sans variation possible, demanda à cet homme s'il composait « encore » des chorégraphies. Je fus frappée alors par la fierté avec laquelle ce dernier répondit qu'il en créait effectivement. Vers 1999, c'est un autre non-danseur, cette fois-ci à Bhubaneswar, qui qualifia les chorégraphies en Odissi de « vieux trucs²² » alors que je lui faisais part avec enthousiasme de la chorégraphie nouvelle sur laquelle mon maître et moi travaillions.
- 8 Attribuer aux danses présentées sur scène lors de spectacles le statut d'« antiquités » était devenu impossible pour moi. Mon cursus d'apprentie danseuse à Bhubaneswar m'avait fait découvrir l'enthousiasme avec lequel maîtres de danse et interprètes préparent de nouvelles pièces chorégraphiques en vue de spectacles qu'ils considèrent comme particulièrement prestigieux et espèrent, guettant dans la presse des critiques positives, que leur présentation publique sera acclamée par un public d'amateurs d'art averti. Composer de nouvelles chorégraphies ou les interpréter sur scène, c'était en effet, et c'est toujours, exhiber une expertise (fig. 2). Suite à des années d'intégration dans la communauté des danseurs, j'avais donc abandonné une position qui ne m'avait pas semblé incongrue lorsque j'étais une débutante.

Fig. 2. - Répétition dans l'école Nrutyayan à Bhubaneswar d'une création du maître de l'école, Durga Charan Ranbir.



Les danseurs représentent le chariot de Surya, le dieu soleil.

Crédit photographique : Suko Lam©.

- 9 Certes, en dehors des nouvelles créations, chaque école dispose d'un corpus de pièces chorégraphiques, héritées au moins en partie des générations précédentes. Celles-ci sont répétées quotidiennement par les danseurs dans les séances d'entraînement, et ces derniers manifestent un vif intérêt à les reproduire le plus fidèlement possible. Cette modalité particulière de pratique permet de maintenir pendant des années la mémoire de ces danses, réactualisées régulièrement par les corps des danseurs. Cependant, ces derniers ne les appréhendent pas pour autant comme « antiques », au contraire. Au fur et à mesure qu'ils améliorent leur maîtrise de la danse, ils se familiarisent aussi avec l'histoire des pièces de leur répertoire. Savoir que telle danse a été composée par le maître de l'école ou par celui qui avait été son propre mentor contribue à inscrire les danseurs de l'école dans une généalogie de l'Odissi. Les plus habiles d'entre eux savent donc également en situer la genèse depuis la période du « renouveau » des années 1950, et en fonction des écoles stylistiques de la danse. Mon propre maître, dont la position était tout à fait caractéristique localement, stipulait par conséquent qu'aucune pièce chorégraphique n'était antérieure à cette époque.
- 10 Pourtant, cela ne suffit pas pour conclure que les danseurs ne considèrent pas leur danse comme ancienne. Paradoxalement, c'est justement en faisant part de leurs contributions chorégraphiques récentes que les pratiquants disent que cette danse a « des milliers et des milliers d'années²³ ». Coexistent par conséquent dans leurs discours une temporalité concentrée autour des décennies qui se sont écoulées depuis les années 1950 et une temporalité beaucoup plus vague, englobant plusieurs millénaires. Alors que les écrits de Erdman et Lopez Y Royo rendent compte d'une affirmation

radicale d'antiquité des danses « classiques » indiennes, les données ethnographiques révèlent, dans le cas de l'Odissi, une situation beaucoup plus complexe et ambivalente.

Une reconstitution de danses du passé ?

- 11 Si la création actuelle peut soutenir l'idée d'ancienneté de la danse, les pratiquants sont-ils mus alors par un projet de reconstitution historique d'une danse du passé ? Certes, la création de répertoires n'exclut pas une telle hypothèse puisque, comme le montre la sociologue Helen Thomas avec de nombreux exemples, toute tentative de restitution d'œuvres dansées aboutit inévitablement à une re-création (Thomas, 2003 : 121-145²⁴). De fait, il est frappant de constater à quel point, même les reconstructions historiques d'objets réalisées avec des outils technologiques très sophistiqués, impliquent un travail de création et une part de spéculation. Citons à cet effet l'exposé remarquable de Marie-Pierre Jézégou et Fabrice Paul, au cours du congrès « Le réel et le virtuel »²⁵, sur la restitution des bateaux originaux à partir de leurs épaves trouvées au fond de la mer. Les outils numériques avec lesquels sont évaluées la taille et la forme originale des planches de bois gonflées, déformées par des siècles d'infiltration par l'eau, ne suffisent pas nécessairement pour révéler, par exemple, s'il s'agissait d'un bateau à voile ou mis en mouvement par halage. Les chercheurs ont donc recours à des éléments de connaissance du contexte : les représentations picturales de l'époque, la force, la direction des vents dans la région où le bateau a été découvert [...]. Tous ces indices soutiennent le processus réflexif ingénieux par lequel ils aboutissent à une modélisation – la plus fidèle possible – du bateau original. Toutefois, dans le cas de l'Odissi, un premier élément qui va à l'encontre de l'hypothèse d'un projet de reconstitution historique est le flou des temporalités présentées dans son mythe de fondation : l'idée que cette danse serait l'héritière des danses des *maharis*, des *gotipuas*, et de celles de l'antiquité, ne permet pas d'identifier laquelle il s'agirait de faire revivre dans le présent. Or, le projet de restitution implique de définir clairement, avant de spécifier quels sont les outils pour une telle entreprise, ce qui est à reconstruire.
- 12 Des efforts de documentation de ce qu'ont été ces danses ont pourtant existé. L'anthropologue Frédérique Apffel Marglin a enquêté dans les années 1970 auprès des dernières *maharis*, à une époque où leurs pratiques avaient cessé dans le temple de Jagannatha. À partir de leurs témoignages à propos des pratiques dansées dans le temple, Marglin affirme que ces danses constituent « une mise en scène et en œuvre de forces cosmiques et terrestres²⁶ » (Marglin 2003 : 5). Cela implique selon elle qu'au moment où la *mahari* dansait, elle n'était pas considérée comme une simple humaine : du point de vue du rituel, elle incorporait alors *calanti devi*, la déesse qui marche²⁷. Or, si aujourd'hui les danseurs Odissi, au cours d'une présentation publique, envisagent d'être en contact avec une force divine, ils se voient dans la situation du simple mortel communiquant avec ces divinités, qu'ils imaginent situer au fond de la salle remplie de spectateurs (fig. 3). Si l'intérêt des danseurs avait été porté vers la re-création de danses qui ont concrètement existé, ces analyses auraient dû avoir une résonance auprès d'eux. Cependant, elles ne semblent pas avoir eu un impact particulier sur l'Odissi.

Fig. 3. - Une offrande à une divinité imaginaire située au fond de la salle : la danseuse Sangeeta Dash en spectacle à Bhubaneswar en 2009.



Crédit photographique : Suko Lam©.

- 13 Les écrits de personnalités de la haute société impliquées dans la création²⁸ de l'Odissi suggèrent que cette apparente indifférence n'est pas insignifiante. Le poète oriya Jiwan Pani par exemple, qui a longtemps travaillé pour des organismes gouvernementaux de promotion des arts de la scène en Inde, remarque dans un texte publié de manière posthume dans lequel la datation originale n'est pas indiquée²⁹, que les danses des *maharis* effectuées dans la première moitié du ^{xx}e siècle « s'étaient dégradées au point que c'était plus du rituel que de la danse³⁰ » (Pani, 2004 : 78). Ce qui existait concrètement dans le temple ne correspondait donc pas à la conception moderne de la danse, dans laquelle la portée rituelle a été évacuée, que les participants au « renouveau » ont valorisée. Au contraire, il leur importait de « nettoyer la danse de ses tendances décadentes³¹ à l'aide de traités de danse et de sculptures de temple³² » (Pani, 2004 : 78) (fig. 4). Et Pani rend compte de cet acte de « nettoyage » en même temps qu'il affirme que l'Odissi a été pratiquée « pendant des siècles³³ » (Pani, 2004 : 78). La danse apparaît ainsi « antique » dans l'instant même de sa création.

Fig. 4. - Un entraînement dans l'école Rudrakshya à Bhubaneswar, 2009.



L'intégration de poses sculpturales dans les pratiques constitue une référence incorporée aux sculptures de danse qui figurent sur les temples antiques de Bhubaneswar et de ses alentours.

Crédit photographique : Suko Lam©.

Revisiter le mythe de fondation en prenant en compte les constructions sociales du temps

- 14 Dans ses travaux sur les constructions sociales du temps, la sociologue Heidrun Frieze montre à quel point les logiques temporelles qui se développent dans la vie sociale, et qui se révèlent notamment dans les discours, échappent à la succession temporelle linéaire propre aux conceptions académiques du temps (Frieze, 1993³⁴). De la même façon, les temporalités évoquées dans le mythe de fondation de l'Odissi échappent elles aussi tout à fait à une telle logique. Ces temporalités sont, avant tout, chargées d'une forte dimension idéologique : le passé lointain, situé à plusieurs millénaires, est l'époque magnifiée dans laquelle est située la danse idéale, qui constitue l'utopie des pratiquants. Dans les esprits des danseurs, c'est l'époque où les danseuses étaient des femmes très respectées, parfois de sang royal, évoluant dans la splendeur des antiques temples hindous. Le présent est le temps de la reconstruction de cet idéal perdu, et donc de la revendication d'une reconnaissance de la valeur de cette danse, communément perçue comme étant méconnue dans la société locale. Le passé plus proche, celui des décennies précédant le « renouveau » de l'Odissi, correspond au temps refoulé. Dans les milieux de la danse à Bhubaneswar, de nombreux interlocuteurs passent en effet sous silence qu'il était fréquent dans la société oriya du milieu du xx^e siècle de représenter les *maharis* comme des prostituées. Et dans les récits communs, les *gotipuas* apparaissent aussi comme des personnes situées au bas de

l'échelle sociale. C'est ainsi dans cette temporalité que l'on trouve les groupes d'individus porteurs de stigmates.

- 15 Les figures du mythe de fondation ont encore une particularité : certaines apparaissent plus éloignées des pratiquants du présent que d'autres. Notamment, les *maharis*, qui ont souffert d'une forte déconsidération, sont souvent au centre de discours soulignant leur disparition autant que celle de leurs pratiques. Les *gotipuas* au contraire, bien qu'ils aient été des enfants de milieux ruraux et modestes, n'en sont pas moins représentés comme étant ceux qui ont livré les matières premières à partir desquelles les pratiques de l'Odissi actuelle ont été développées. Selon une idée commune fortement répandue, les transmetteurs de la danse Odissi des premières générations auraient « tous », à un moment, été *gotipuas*. S'il importe de préciser qu'il ne s'agit là que d'une représentation et non d'un fait établi, il n'en est pas moins que ce sont des hommes d'Odisha jouissant de peu de considération qui sont, jusqu'à ce jour, considérés comme les transmetteurs légitimes de cette danse.
- 16 Enfin, la figure de la danseuse de temple des temps anciens est la seule, dans cette construction discursive, à jouir d'une haute considération. La distance qui la sépare du présent est par ailleurs aussi temporelle que qualitative : la place supposée privilégiée de la danse dans la société des temps antiques fait écho à la place tout à fait subalterne de l'Odissi dans la société urbaine dans laquelle les réformateurs cherchaient à l'instaurer. En effet, les récits sur les années du « renouveau » rendent compte de la difficulté que rencontraient les protagonistes de cette danse pour persuader des familles de milieux respectables de permettre à leurs filles de l'apprendre³⁵. Et le prestige remarquable attribué à cette figure résonne curieusement avec le fait que les hommes ne considèrent les danseuses du présent que comme des interprètes.
- 17 L'anthropologue Maurice Bloch rappelle :
 [qu']« il y a de nombreux exemples où le symbolisme de genre est utilisé comme la base de toutes sortes de schèmes idéologiques³⁶. » (1985, 46)
- 18 Dans le cas présent émerge de la construction imaginaire la vision d'une femme du passé respectable parce qu'elle danse. Ceci constitue une inversion de ce qui se passe dans la société du présent. Pourtant, ce plaidoyer pour une acceptation des pratiques dansées féminines valide un ordre moral qui précisément, constitue un obstacle pour celles qui ambitionnent de se consacrer durablement à cette activité. Car dans les milieux majoritairement hindous auxquels appartiennent les danseuses, être une femme respectable implique de s'adonner à une carrière domestique, et de ne pas exhiber, notamment après le mariage, sa corporéité devant des spectateurs. Implicitement, la construction même qui glorifie la pratique de la danse par des femmes valide ainsi un ordre social qui prévoit le contrôle des femmes par les hommes.
- 19 Les figures du mythe de fondation – *maharis*, *gotipuas*, la danseuse du temple antique – révèlent ainsi, par cet entrelacement d'histoires situées dans des siècles différents, quelque chose de la société qui les a créées. Les jugements portés sur elles ont d'ailleurs leur prolongement sur la production chorégraphique : si les pratiquants affirment que l'Odissi aurait pris corps à partir des danses des *gotipuas*, ils prennent soin, simultanément, de différencier les deux pratiques. Ainsi, au début des années 2000, une danseuse expérimentée qui présentait les particularités du style de danse Odissi de son école, considérée comme étant particulièrement marquée par les danses des *gotipuas*, évoquait les efforts du maître de l'école pour les rendre agréables pour les publics des danses « classiques ». Les danses des *gotipuas*, rapportait-elle, étaient beaucoup trop

« rudes » pour être exposées telles quelles à des publics urbains, et nécessitaient un processus visant à les « raffiner³⁷ ». De la même manière, lorsque les maîtres effectuaient devant leurs disciples des démonstrations pour établir le lien entre l'Odisi et les danses des *gotipuas*, ils tenaient à faire état de modifications qui s'étaient établies dans le processus d'adaptation.

- 20 C'est ainsi dans ses résonances avec l'ordre social à l'œuvre dans les réseaux de l'Odisi que le mythe de fondation présente un degré non négligeable de « réalité », car si les faits qui y sont relatés ne peuvent être qualifiés d'historiques, et apparaissent en ce sens « virtuels », ils ont, de par l'ordre moral qu'ils véhiculent, une existence concrète dans les vies des individus. Le passage d'une représentation de l'origine de l'Odisi à une autre, tel qu'il est proposé par Erdman, pourrait certes avoir lieu, mais serait, il me semble, l'indice de modification dans le tissu social qui a généré les pratiques et les constructions imaginaires présentes. Qu'advierait-il alors de la « réalité » de la création chorégraphique actuelle ? Des valeurs esthétiques véhiculées par la danse ? Ainsi, plutôt que comme une imposture, l'idée de l'antiquité de la danse Odisi apparaît comme une « virtualité » réellement incorporée.

BIBLIOGRAPHIE

APFFEL-MARGLIN Frédérique, *Wives of the God-King - The Rituals of the Devadasis of Puri*, Delhi, Oxford, New York: Oxford University Press, 1985.

APFFEL-MARGLIN Frédérique, "The goddess dances: the midday ritual in Jagannatha temple in Puri, Orissa", dans *2nd International Odissi Festival*, Washington D C, Indian Performing Arts Promotions. Inc., 2003, p. 4-9.

BANCEL Nicolas, BLANCHARD Pascal, BOËTSCH Gilles *et al.*, *Zoos humains. Au temps des exhibitions humaine*, La Découverte, « Poche/Sciences humaines et sociales », 2004.

BERGER Peter L. et LUCKMAN Thomas, *The social construction of reality*, New York, Anchor Books, 1967 [1966].

BLOCH Maurice, « From cognition to ideology », dans *Power and Knowledge: anthropological and sociological approaches*, Edinburgh, Scottish academic press, p. 21-48.

ČURDA Barbara, « Enjeux identitaires, relationnels et esthétiques de la transmission de la danse Odissi en Inde – Le cas d'une école émergente à Bhubaneswar dans l'État d'Orissa », thèse de doctorat en anthropologie des dynamiques sociales et culturelles, Clermont-Ferrand, université Blaise Pascal de Clermont-Ferrand 2, 2013.

ERDMAN Joan L., "Dance discourses: Rethinking the history of the 'oriental dance'", dans Gay Morris (Ed.), *Moving Words Re-Writing Dance*, London, New York: Routledge, 1996, p. 288-305.

FRIESE Heidrun, « Die Konstruktionen von Zeit – Zum prekären Verhältnis von akademischer Theorie und lokaler Praxis », dans *Zeitschrift für Soziologie*, 22, 5, Oktober 1993, p. 323-337.

HOBBSBAWM Eric & RANGER Terence (Eds.), *The Invention of Tradition*. Cambridge, Cambridge University Press, 1983.

LENCLUD Gérard, « La tradition n'est plus ce qu'elle était... Sur la notion de "tradition" et de "société traditionnelle" en ethnologie », *Terrain* n° 9, éd. numérique, p. 110-123, 1987.
[URL : <http://journals.openedition.org/terrain/3195>]

LOPEZ Y ROYO Alessandra, "The reinvention of Odissi classical dance as a temple ritual", dans Evangelos Kiriakidis (Ed.), *The Archaeology of Ritual*, Cotsen Advanced Seminars 3, Los Angeles, Cotsen Institute of Archaeology at UCLA, University of California, 2007, p. 155-182.

PANI Jiwan, *Back to the roots: essays on performing arts of India*, New Delhi, Manohar, 2004.

PATNAIK Dharendra Nath, *Odissi Dance*, Bhubaneswar, Orissa Sangeet Natak Akademi, 1990 [1971].

SIEGEL Lee, *At the vanishing point: A critic looks at dance*, New York, Saturday Review Press, 1968.

THOMAS Helen, *The body, dance and cultural theory*, New York, Palgrave Macmillan, 2003.

NOTES

1. Jusqu'en 2011, date à laquelle le gouvernement indien décida de l'inclure dans une campagne d'indianisation des noms de lieux, cet État était connu sous le nom d'Orissa.
2. Je désigne par le terme pratiquant non seulement les danseurs et leurs enseignants, mais aussi ceux qui, de manière plus indirecte, participent au développement de la pratique – journalistes, amateurs d'art, etc.
3. À titre d'exemple, le site de la danseuse Odissi parisienne Mahina Khanum fait la promotion d'une production audiovisuelle en évoquant une « danse indienne millénaire » et « une danse indienne vieille de 2000 ans ». <https://www.mahinakhanum.com/odissi-danse-indienne-millenaire-se-devoile-grace-aux-nouvelles-technologies/>
4. À ce sujet, voir N. Bancel, P. Blanchard, G. Boëtsch *et al.*, « Zoos humains. Au temps des exhibitions humaines ».
5. J. L. Erdman, "Dance discourses: Rethinking the history of the 'oriental dance'".
6. J'interprète l'utilisation de ce mot comme constituant une référence implicite aux travaux sur l'« invention de la tradition » (voir notamment W. M. Hobsbawm & T. Ranger, *The Invention of Tradition*, ainsi que G. Lenclud, « la tradition n'est plus ce qu'elle était... Sur la notion de tradition »).
7. "Invented a new dance tradition based on claimed antiquity, asserted authenticity, well-intentioned chauvinism, and middle-class purity". J. L. Erdman, "Dance discourses: Rethinking the history of the 'oriental dance'", p. 293.
8. "To mine the past for the dance of the present", *ibid.*, p. 293.
9. "Trained to accept the myth of their art's antiquity.", *ibid.*, p. 297.
10. *Ibid.*, p. 297.
11. "Arts flourish when their histories are known", *ibid.*, p. 292.
12. "Replacement of the myth of antiquity with histories of modernity", *ibid.*, p. 299.

13. "Modern myth of ancient heritage", *ibid.*, p. 299.
14. "A breathtaking manipulation of history", A. Lopez Y Royo, "The reinvention of Odissi classical dance as a temple ritual", p. 157.
15. Les détails de cette construction sont réitérés dans une littérature grand public sur l'Odissi. Voir par exemple D. N. Patnaik, *Odissi Dance*.
16. "revival".
17. "an event that disappears in the very act of materialising", L. Siegel, *At the vanishing point. A critic looks at dance*, p. 1 (cité par H. Thomas, 2003 : 121).
18. "the actual history of Odissi", A. Lopez Y Royo, *ibid.*, p. 163.
19. "What is 'real' to a Tibetan monk may not be 'real' to an American businessman", P. L. Berger et T. Luckman, *The social construction of reality*, p. 3.
20. "[...] the processes by which any body of 'knowledge' comes to be socially established as 'reality' ", P. L. Berger et T. Luckman, *ibid.*, p. 3.
21. Un parcours de danseuse a en effet précédé mon implication en tant que chercheuse avec l'Odissi.
22. Communication personnelle, vers 1999.
23. Entretien Aditya, Bhubaneswar, Inde, 15/08/2009. N.B. : conformément à une certaine convention en anthropologie, les noms de mes interlocuteurs ont été modifiés dans le texte. Aditya est ainsi un nom fictif.
24. H. Thomas, *The body, dance and cultural theory*, p. 121-145.
25. Présentation intitulée « L'utilisation des images 3D comme outils de compréhension et de médiation pour l'étude des épaves à partir de trois exemples : Laurons 2, Mandirac 1 et Port-Vendres 1 », 11/05/2019, MUCM, Marseille.
26. "[...] an enactment of cosmic and earthly forces", F. Apffel-Marglin, "The goddess dances: the midday ritual in Jagannatha temple in Puri, Orissa", p. 5.
27. *Ibid*, p. 4.
28. Bien que cela ne corresponde pas au point de vue des pratiquants, le terme création me paraît approprié pour cette danse qui n'avait pas de nom lorsqu'elle apparut sur la scène nationale indienne au début des années 1950, et dont le corpus chorégraphique était alors limité à quelque dix minutes (voir Čurda, 2013).
29. Jiwan Pani était né en 1933, et son article est caractéristique d'une littérature sur l'Odissi publiée notamment autour des années 1960.
30. "had decayed so much that it was more ritual than dance", J. Pani, *Back to the roots: Essays on performing arts of India*, p. 78.
31. Le thème de la décadence – du corpus chorégraphique existant – est persistant dans la littérature sur l'Odissi écrite par les membres de l'intelligentsia oriya, associés dès les années 1950 au mouvement du « renouveau ». Il me semble impossible de le dissocier du préjudice souffert par les *maharis*, considérées à cette époque par de nombreux interlocuteurs comme des femmes de mauvaise vie. Ceci fait écho au débat, plus connu, sur les *devadasis* dans le sud de l'Inde.
32. "Cleansed the dance of its decadent trends with the help of dance treatises and temple sculptures", J. Pani, *Back to the roots: Essays on performing arts of India*, p. 78.
33. "For centuries", *ibid.*, p. 78.

34. H. Friese, « Die Konstruktionen von Zeit – Zum prekären Verhältnis von akademischer Theorie und lokaler Praxis ».
35. Voir par exemple B. Čurda, « Enjeux identitaires, relationnels et esthétiques de la transmission de la danse Odissi en Inde – Le cas d’une école émergente à Bhubaneswar dans l’État d’Orissa ».
36. Traduction de : “There are many examples where gender symbolism is used as the basis for all types of ideological schemes ». M. Bloch, « From cognition to ideology ».
37. Communication personnelle, début des années 2000.
-

RÉSUMÉS

Comme d’autres pratiques appartenant au genre des danses « classiques indiennes », la danse Odissi est fréquemment présentée comme « antique », alors qu’elle a émergé sur la scène nationale indienne dans la seconde moitié du ^{xx}e siècle. L’examen des données ethnographiques que j’ai recueillies auprès de pratiquants de cette danse montre que ces derniers mobilisent fréquemment dans leurs discours, sans que cela ne leur apparaisse contradictoire, aussi bien des références répétées à des pratiques dansées du passé dont l’Odissi serait l’héritière, que des éléments soulignant le caractère contemporain et novateur des pratiques. Dans cette contribution, j’interroge la « réalité » et la « virtualité » des imaginaires mis en jeu dans ces différents registres discursifs.

AUTEUR

BARBARA ČURDA

Laboratoire ACTé, EA 4281, université Clermont Auvergne

La pétanque aux Jeux olympiques : la candidature boules-sport aux JO de Paris 2024

Valérie Feschet

- 1 Lors de l'appel à contribution du CTHS pour le congrès de 2019 portant sur le virtuel et le réel, il m'a semblé que le projet déjà ancien de hisser les sports de boules au rang des valeurs olympiques permettait de discuter le rapport réel-virtuel à partir de données d'enquête encore inédites que j'avais rassemblées sur le rêve olympien des sports de boules, qui se réifia à l'occasion des jeux de Paris 2024. Cette projection virtuelle dans un halo de lumière médiatique rassembla les énergies autour d'un projet collectif très ambitieux. Au prisme de cette « virtualité » qui produisit des effets structuraux et conjoncturels, l'article expose l'histoire du rêve olympien (avec une focale sur la pétanque), la candidature de la Confédération mondiale sport boules (CMSB) pour les JO de 2024, les compromis et les ajustements que les fédérations ont dû opérer pour présenter un dossier commun. L'échec du projet ramena ce rêve en une réalité sèche et pensée comme injuste.
- 2 En effet, les jeux de boules (pétanque, lyonnaise et *raffa volo*) sont potentiellement des sports olympiques, mais la candidature aux JO de Paris 2024 déposée par la CMSB¹ créée en 1985 pour accompagner ce projet a finalement été recalée. Déjà en 1900, quelques signes montraient la complexité de faire entrer « les boules » dans le cercle olympien. Victimes de la multitude des variantes régionales, de l'éclatement et de l'inégalité des structures associatives, les jeux de boules étaient restés à la marge des jeux de Paris. Inclus, certes, dans la section « Jeux athlétiques » de l'Exposition universelle de 1900, ils n'avaient pas été pour autant reconnus par le CIO à l'instar de « l'automobilisme, la colombophilie, les concours de ballons [...], la longue paume, le motonautisme, la pêche à la ligne, le sauvetage et le tir au canon² ». Pour les JO de 2024, le projet semblait cette fois tout à fait éligible malgré des stéréotypes tenaces qui furent travaillés en amont pour changer l'image de ces sports³, tout particulièrement celle de la pétanque (fig. 1). Mais alors, que s'est-il passé ?

Fig. 1. - Affiche de la candidature Boules-sport aux JO 2024.



© Confédération mondiale sport boules 2018-2019.

Les boules aux Jeux de Paris de 1900

- 3 Les jeux de boules rêvent depuis longtemps des Jeux olympiques. Ce serait là une extraordinaire occasion de faire valoir les dimensions sportives de ces disciplines au fond mal connues du grand public et de porter haut les valeurs qui leur sont associées. Daniel Mérillon signale dans son rapport sur les concours internationaux d'exercices physiques et de sports, publié en 1901, que la liste des « Jeux Athlétique » arrêtée le 27 mai 1899 dans la section I comprenait quinze jeux dont les jeux de boules, à savoir : la course à pied, l'athlétisme (sauts, lancement du poids et du disque), la marche, le football, le rugby, le lawn-tennis, le jeu de paume, le hockey, le croquet, le cricket, le golf, le jeu de boules, le base-ball, la boxe et canne, la lutte. Les différentes épreuves se sont déroulées sur des terrains dispersés dans tout Paris en raison du manque d'infrastructures :

« Les travaux entrepris à Courbevoie étaient en effet arrêtés [...] et nous nous voyions obligés [...] de chercher ailleurs les emplacements nécessaires. Le problème ne pouvait être résolu qu'en dispersant les différents concours ; il fallut renoncer au séduisant projet de doter Paris d'une installation sportive modèle à la faveur de l'Exposition, espoir bien légitime de la part des 150 sociétés parisiennes moins favorisées que l'unique et heureux Racing Club de France. C'est à celui-ci que nous demandâmes l'hospitalité pour les courses à pied, tandis que le foot-ball s'arrangeait tant bien que mal de la pelouse du vélodrome de Vincennes élargie à l'aide d'un tapis de paille⁴. »

- 4 Les jeux de boules (la boule lyonnaise et la boule parisienne) se dérouleront quant à eux sur le boulodrome de Saint-Mandé (dans le Val-de-Marne). Deux tournois seront

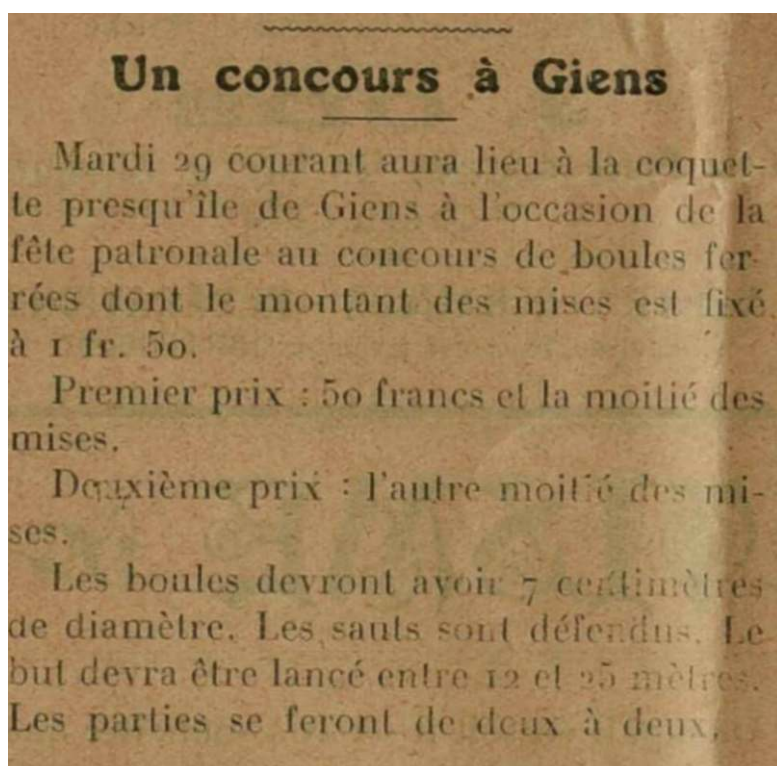
disputés autour des deux disciplines rassemblant 54 quadrettes, toutes Françaises, soit 216 joueurs.

Une pétanque discrète au début du xx^e siècle

- 5 Les jeux de boules méridionaux n'étaient pas concernés par ces jeux pseudo-olympiques (s'agissant de jeux internationaux à la faveur de l'Exposition universelle). Quant à la pétanque proprement dite, elle n'existait pas encore. Il fallut attendre que passent les deux guerres avant que la fédération nationale, puis la Fédération internationale de pétanque et de jeu provençal (FIPJP) ne se mettent en place.
- 6 Les premiers concours officiels « à pieds fixes » (particularité de la pétanque) furent organisés à partir de 1909 par quelques amicales et comités des fêtes du sud de la France (Var et Bouches-du-Rhône) et selon des règlements locaux dans un premier temps. L'hebdomadaire *La vie sportive* du 25 juin 1909 annonce par exemple un concours de boules prévu à Giens le 29 juin 1909 dans lequel « les sauts sont défendus » (les sauts étant caractéristiques de la longue provençale). À La Loubière, dans le même numéro, « un concours “de pétanque” aura lieu le lundi 5 juillet au Bar Central ». Le 18 février 1911, toujours dans *La vie sportive*, il est écrit que « les Joyeux Boulomanes de la Rode » ont fait jouer pour la première fois un championnat dit « de pétanque » (fig. 2, 3 et 4). Le texte publié dans l'hebdomadaire est savoureux et annonce le succès que va connaître la pétanque par rapport à ses spécificités inclusives (notamment l'affrontement de jeunes et d'anciens) au cours du xx^e siècle :

« Ce jeu, sans être très pratique, n'en est pas moins intéressant et demande de la part des joueurs beaucoup d'attention et de tactique ; il n'est pas rare de voir un joueur de force moyenne battre un adversaire de force supérieure [...]. Fait sans précédent dans les annales de boules, la finale a mis en présence le doyen de la société Meille, âgé de 76 ans, contre le benjamin Riolachi, âgé de 18 ans. La lutte toute courtoise a passionné au plus haut point les nombreux spectateurs qui entouraient les deux joueurs. Le père Maille était superbe d'allure et d'endurance, défendant son jeu avec acharnement ; moins adroit mais beaucoup plus tacticien, il a finalement triomphé de son jeune et redoutable adversaire. Après cet exploit, les Joyeux Boulomanes ont vivement félicité leur sympathique doyen et l'ont porté en triomphe. »

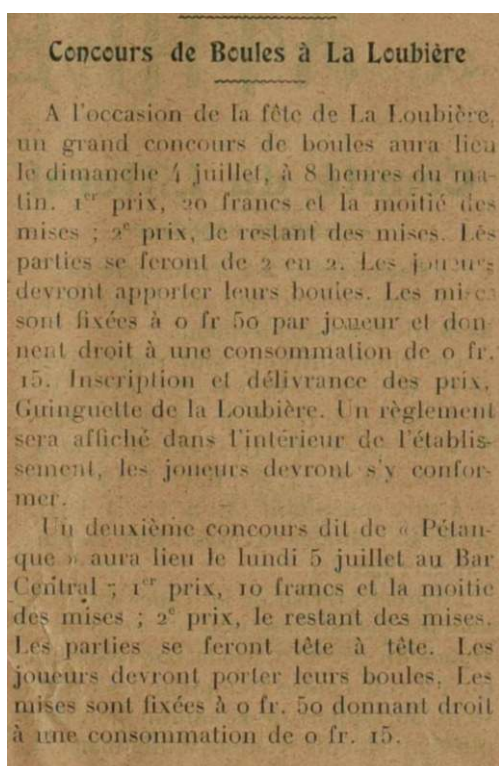
Fig. 2. - Les sauts sont défendus à Giens le 29 juin 1909.



Un concours de boules dans la presse locale méridionale dans lequel les « sauts sont défendus » (Giens, le 25 juin 1909). Le terme de pétanque n'est pas encore utilisé.

Source : Journal La vie sportive, « Un concours à Giens », 25 juin 1909.

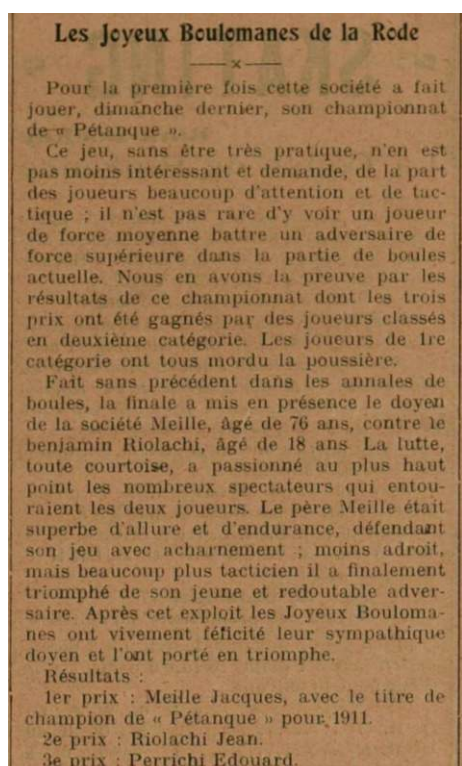
Fig. 3. - Un concours dit de « pétanque » à La Loubière le 5 juillet 1909



Une première occurrence du terme « pétanque » dans la presse locale méridionale.

Source : Journal La vie sportive, « Concours de Boules à la Loubière », 25 juin 1909.

Fig. 4. - Les Joyeux Boulomanes de la Rode jouent leur premier championnat de pétanque.



Les Joyeux Boulomanes de la Rode font jouer pour la première fois un championnat de « pétanque ». Le journaliste met en valeur la capacité de la pétanque à mettre en présence lors de la finale le doyen de la société de boule, Meille (76 ans), et le benjamin Riolachi (18 ans), « fait sans précédent dans les annales de boules ».

Source : Journal La vie sportive, « Les Joyeux Boulomanes de la Rode », 19 février 1911.

- 7 À la Ciotat, enfin, où s'ancre un récit légendaire concernant « l'invention » de la pétanque sur les terrains de la Boule Étoilée tenus par les frères Pitiot⁵ (ce qui est à la fois vrai et exagéré), les archives municipales renferment des témoignages attestant d'un premier concours en 1910, mais dont il n'y a pas d'écho dans la presse. Le premier concours de « pétanque » de la ville annoncé officiellement par le *Petit Marseillais* (le 25 août 2011) fut programmé le samedi 27 août 2011 :
 - « Après-demain, dimanche, au jeu de boules Beraud, grand concours de boules à pieds joints (dit pétanque).
 - Prix 10 francs.
 - Les parties se feront de deux en deux, en 12 points et à la mêlée.
 - Chaque joueur versera 50 centimes au profit des gagnants. »
- 8 Plus étonnant, le « jeu provençal » n'était pas compris non plus dans les jeux de boules représentés en 1900, alors qu'il était très pratiqué à cette époque comme en témoigne la floraison des cercles et des amicales de boulistes tout au long du XIX^e siècle dans le Midi de la France⁶. Les journaux locaux de cette époque annoncent et relatent des concours de boules (c'est-à-dire de jeu provençal) dans toute la Provence. L'explication de l'absence du jeu provençal aux jeux de Paris 1900 tient sans doute au fait qu'il y avait énormément de variantes régionales⁷ à cette époque et que toutes ne pouvaient être représentées, la faveur étant donnée aux jeux d'ampleur nationale (comme la lyonnaise) ou bien à ceux pratiqués à Paris. En outre, à la fin du XIX^e siècle, Marseille est très loin de la capitale. L'explication est peut-être aussi simple que cela.

L'ancrage des doutes

- 9 Les recettes des Jeux de Paris ramenés aux différentes disciplines sont à l'image de l'hésitation des organisateurs à l'idée d'intégrer les jeux de boules dans le programme des réjouissances. Il leur semblait (à tort reconnaîtront-ils après coup) que les boules étaient peu spectaculaires. Ils ne firent pas suffisamment de communication à leur propos :

« Les résultats financiers des concours athlétiques ont été honorables sans être brillants (62,30 francs). Ce sont les recettes convenables du rugby qui ont permis d'équilibrer les dépenses, le seul sport qui ait laissé un bénéfice net. Le foot-ball association, pour ses deux matchs, n'a pas atteint 1 000 francs de recettes. Le lawn-tennis a fait près du double [...]. Le jeu de boules et le cricket n'ont réalisé ensemble que quelques centaines de francs d'entrées payantes. Rien d'étonnant pour le cricket, sport peu connu en France. Quant au jeu de boules, dans l'ignorance où l'on était de ce que pouvait donner ce concours, premier du genre à Paris, nous n'avons pas osé nous lancer dans des frais de publicité⁸. »

- 10 L'absence de publicité faite aux jeux de boules que Daniel Mérillon signale dans son rapport confirme le paradoxe de la situation, à savoir un immense succès populaire, mais jugé avec un certain mépris par les institutions sportives malgré l'engagement total de la Société de Boules de Saint-Mandé. En outre, la valeur des prix (argent liquide, objets) ne dépassait pas 1 500 francs, ce qui était peu attractif, alors qu'elle atteignait 10 000 francs lors des grands concours de boules organisés à Lyon et à Marseille par les quotidiens régionaux.
- 11 L'auteur du rapport de 1901 semble surpris d'apprendre après coup que « ce sport populaire puisse être établi de façon à donner des recettes ». Il précise que c'est « par des journaux, dans un but de publicité, que sont organisés les grands concours du Midi⁹ ». Effectivement, déjà à cette époque le concours du « Petit Provençal » était organisé par le journal homonyme, à l'instar du « Mondial la Marseillaise à pétanque » (nom actuel) qui fut mis sur pied en 1962 par le journal *La Marseillaise*. Ces deux concours existent toujours aujourd'hui. Le « Mondial la Marseillaise à pétanque » est devenu un événement de dimension internationale. Ce rassemblement a lieu chaque année sur plusieurs jours, au début du mois de juillet. Le nombre d'équipes en lice est aujourd'hui vertigineux. Pour donner un ordre d'idée, 15 000 joueurs venant de 36 pays différents étaient inscrits lors de l'édition 2017, attirant 150 000 spectateurs sur toute la durée de la compétition, à peu près 1 million de téléspectateurs sur France 3, et autant sur les sites Internet retransmettant les parties décisives en direct.

« Boules-sport » recalés : jeunisme et sponsoring

- 12 Les jeux de boules étaient donc déjà bel et bien au programme des Jeux de Paris de 1900, bien que forts discrets (mais ni la pétanque ni la *raffa volo*). Plus d'un demi-siècle passa dans un silence relatif, puis en 1957, la Fédération Française de Boules (jeu lyonnais) fut admise au Comité olympique français et la candidature « sport-boules »¹⁰ fut de nouveau présentée. Peu d'échos restent de cet événement.
- 13 Après plusieurs décennies de sommeil, totalement restructurée, la candidature des sports de boules est revenue sur le devant de la scène, réveillée par la perspective des

Jeux olympiques de Paris 2024. Alors que cette fois tous les espoirs étaient permis¹¹, cette nouvelle tentative fut encore un échec. Le communiqué du président de la Confédération mondiale sport boules, Claude Azéma, publié le 22 février 2019 sur le site de la CMSB, exprime l'immense déception des porteurs de projet des trois communautés boulistes associées pour l'occasion (la pétanque, la lyonnaise, la *raffa* italienne). Le surf, le skate et l'escalade, déjà proposés par les comités d'organisation des jeux de 2016 et de 2020, furent finalement choisis, ainsi que la break dance remarquée lors des Jeux olympiques de la Jeunesse de Buenos Aires en juillet 2018.

Communiqué du CMSB

Paris le 22 février 2019,

Mesdames, Messieurs les Présidents, chers amis,

Vous avez certainement appris que le Sport des Boules ne figurait pas dans la liste des quatre sports additionnels diffusée officiellement hier, jeudi 21 février, par le COJO de Paris 2024 et vous pouvez imaginer que ma déception est immense [...]. Ma déception est d'autant plus grande que, au fil des mois, [...] nous figurions en bonne place parmi les sports favoris pour obtenir ce graal [...]

Malheureusement pour nous, les exigences des uns et des autres et des négociations au niveau international ont conduit les responsables du COJO à choisir les trois sports qui avaient été ajoutés en 2016 aux deux qu'avait proposés le Comité d'organisation des JO de Tokyo 2020 – le surf, le skate et l'escalade avec une épreuve chacun en féminines et en messieurs – plus la break dance à la suite des Jeux olympiques de la Jeunesse de Buenos Aires en juillet dernier où, localement, nous n'avions pu faire entrer la *Boccia*.

En sport, et quelles que soient les conditions, il faut savoir perdre et je tiens à féliciter les quatre heureux élus, [...] Ce rappel me permet de saluer également les représentants d'autres sports méritants qui n'ont pas été retenus non plus, notamment le baseball et le karaté (pourtant présents à Tokyo), le squash, le ski nautique (avec le wakeboard) ou encore le billard.

Je remercie surtout énormément tous ceux qui se sont investis avec ardeur en y laissant beaucoup de temps, d'énergie voire de moyens, ainsi que les millions de personnes qui ont manifesté leur soutien à la candidature, du plus humble des bénévoles aux personnalités les plus marquantes, qu'elles soient sportives, politiques ou artistiques, et dans le monde entier. Sans eux, nous n'aurions pu obtenir ce que je considère tout de même comme une brillante réussite en matière de communication et j'espère qu'ils seront encore à nos côtés dans les prochains mois et les prochaines années.

Tout cela me permet de vous dire que cette annonce relative aux JO de 2024 n'est pas une fin, [...] Il s'agit pour nous à la fois de tirer les enseignements de cette campagne méritoire et active pour encore mieux organiser notre sport et l'inscrire dans une perspective de modernité et de conquête ; et de profiter de l'engouement qu'elle a suscité en faisant mieux connaître notre sport aux plus hautes instances du sport mondial et olympique [...].

Avec mes remerciements et toutes mes amitiés – Claude Azéma¹²

- 14 Pourtant, toutes les planètes semblaient alignées pour que la candidature aux JO de Paris soit couronnée de succès : la coordination entre les différentes fédérations était remarquable ; deux disciplines sur trois étaient emblématiques de l'identité française (la lyonnaise et la pétanque), ce qui semblait un atout ; le développement important à l'international des sports en question ; leur dimension éthique, écologique... Mais ces arguments, contre toute attente, se sont retournés contre le projet.
- 15 Tony Estanguet (président du Comité d'organisation des Jeux Olympiques & Paralympiques de Paris 2014, le COJO) a publié un message sur son compte twitter le 21 février 2019 à 1 h 28 du matin mettant en avant d'autres critères :

« Voici les 4 nouveaux sports que nous proposons au CIO comme sports additionnels aux jeux de Paris 2024 [sous forme d'images : l'escalade, le surf, le skateboard et le break dance]. Ces sports ont en commun leur jeunesse, l'appel à la créativité, ils sont spectaculaires et exigeants ! »

- 16 Par ce laconique tweet, la candidature des boules-sport a été balayée d'un revers de manche au nom de valeurs symétriques et inverses (la jeunesse, la légèreté, la glisse, le rythme) de celles avancées par les porteurs de projets. Les réactions au message de Tony Estanguet ont déferlé en cascade, superposant humour, colère, dépit, joie, moqueries.
- 17 « Notre meilleure chance, c'est la candidature de Paris » disait Claude Azéma au micro de Arnaud Bevilacqua¹³ en 2017, mais cela n'a pas réussi à convaincre le comité, à moins que cette représentation ne l'ait même en fait définitivement anéantie. En effet, il semblerait que le comité d'organisation de Paris 2024 ait voulu en finir avec les clichés « vieillots » et stéréotypés qui collent à la peau de l'identité française et qui nuiraient à l'image que l'État veut renvoyer : un pays dynamique tourné vers la modernité et la jeunesse. Dans une interview conduite par Quentin Jeannerat pour le journal *Le Temps* en mars 2018, Patrick Clastre explique :
« La tradition, l'image franchouillarde, ce n'est pas l'esprit du gouvernement Macron, qui est beaucoup plus tourné vers la modernité et les nouvelles technologies¹⁴. »
- 18 Patrick Clastre avait vu juste en disant que « la France de Macron » opterait davantage pour des sports qui attireront un public plus jeune. Même si la candidature boules-sport remplit tous les critères olympiques, celle-ci souffre d'un déficit d'image qui se caractérise par un public relativement âgé alors que le CIO cherche à rajeunir son audience. Patrick Clastre souligne également que le rejet des sports de boules par le COJO de Paris n'est pas seulement lié au jeunisme du CIO, qui tend à exalter les corps sveltes et à en faire un modèle obligé. Cet échec est aussi la conséquence de l'emprise des sponsors, des marques et des parts de marché qui mènent la danse sur la scène olympique. En ciblant une discipline (comme le rugby, le golf...), le CIO fait entrer des partenaires susceptibles de lui permettre de vendre plus cher les retransmissions télévisées et les images d'archives. Les sponsors peuvent exiger en retour des aménagements pour que ce soit plus télévisuel, ce qu'avaient commencé à faire les fédérations de boules concernées en anticipant les choses (matériel plus identifiable, tenues plus conformes à une étiquette sportive...). Derrière chaque sport olympique se cache un enjeu médiatique et financier¹⁵.
- 19 Ces retransmissions télévisées ne sont pas un détail. Elles impactent le réel du jeu lui-même, qui doit s'adapter aux formats techniques et esthétiques du visuel. Ce visuel médiatique transforme l'expérience sociale en une « virtualité », en une dématérialisation de la compétition pour le téléspectateur.

Le « plan B »

- 20 Les sports de boules ne figurant pas parmi la liste des « sports additionnels » aux jeux de 2024, l'idée de les faire valoir néanmoins comme sports de démonstration fut évoquée après l'annonce de règles de la candidature. Depuis les Jeux olympiques de Paris 1900, l'habitude fut prise de présenter des disciplines en marge des sports olympiques proprement dits. À partir des jeux de Stockholm de 1912, elles seront

qualifiées comme « sports de démonstration » (ce qui induit l'attente du spectaculaire). Cette habitude se prolongea jusqu'en 1992, la plupart des éditions proposant un ou plusieurs sports additionnels de cette façon-là. Il s'agissait la plupart du temps de valoriser une tradition emblématique du pays d'accueil.

- 21 En 1996, l'organisation des sports de démonstration a été suspendue par le CIO, les jeux officiels étant déjà suffisamment complexes à organiser. Néanmoins, certains « arts » ou « jeux » traditionnels ou nationaux furent parfois mis en valeur comme le *Wushu* (art martial chinois) lors des Jeux de 2008 à Pékin. En 2014, l'idée de présenter un sport hors compétition a resurgi dans « l'agenda olympique 2020 », dont la feuille de route visait à favoriser « la flexibilité et la diversité des futurs JO ». Il a été envisagé, parmi les mesures phares de la réforme, l'introduction tous les quatre ans de nouvelles disciplines et d'un nouveau sport « en démonstration », mais qui n'entrera pas en compte dans les classements officiels à la différence des premiers.
- 22 Encouragés par cette éventualité, l'idée que les sports de boules soient « en démonstration » lors des Jeux olympiques de Paris de 2024 restait encore dans les esprits des porteurs de projet après l'annonce du rejet de la candidature. Claude Azéma (le président de la CMSB) et Patrick Grignon (le directeur des règlements de la Fédération internationale de pétanque et jeu provençal – FIPJP) avaient déjà évoqué ce « plan B »¹⁶, comme Joseph Cantarelli, l'actuel président de la FIPJP qui espérait également une présentation des sports de boules lors des JO de Paris :

« Il semble que la promotion de notre sport pourrait être assurée au cours des JO de Paris sous des formes à définir. Dans un tel cas, nous répondrons présents¹⁷. »

Boules-sport : un sport, trois disciplines

- 23 Les candidatures successives des sports de boules aux Jeux olympiques ont nécessité une importante coordination qui n'allait pas d'elle-même dans l'histoire des fédérations. Chaque variante a dû faire des compromis pour ne garder au final que quelques spécialités qui, rassemblées sous un même fanion, sont dorénavant nommées « boules-sport » (sport au singulier), terme accompagné du slogan « un sport : trois disciplines ». Ces modifications et renoncements nécessaires pour pouvoir poser une candidature unique laisseront sans doute des traces dans l'histoire des différentes fédérations et auront un impact dans la transformation des pratiques de jeu : les épreuves de tir notamment, plus spectaculaires, prenant de plus en plus de place.
- 24 En quoi ces différents jeux, très proches les uns des autres, différent-ils ?
- 25 La pétanque est pratiquée sur des terrains plats, relativement « naturels » et gravillonnés. L'objectif consiste à rapprocher les boules le plus près possible du but en « pointant » et en « tirant » les boules de l'adversaire de « plein fer » ou à la « rafle ». Le joueur a les pieds immobiles dans un cercle dont le diamètre varie de 35 à 50 centimètres (ce qui en fait sa spécificité par rapport aux autres jeux de boules). Il existe aussi des épreuves de tir de précision. Les parties opposent des équipes de 1, de 2 ou de 3 joueurs.
- 26 La boule lyonnaise (j'utilise l'ancienne appellation, car la nouvelle est trop proche de la candidature olympique et cela induit des confusions) oppose quant à elle des équipes de 2 ou de 4 joueurs. Elle se joue sur des champs rectangulaires en terre battue, recouverts d'une légère couche de sable. Comme à la pétanque, les joueurs doivent rapprocher

leurs boules le plus près possible du but, mais la boule de l'adversaire ne peut être frappée qu'avec un seul tir. Les boules sont métalliques et légèrement plus grosses que celle de la pétanque. De nouvelles épreuves de tirs sont également venues enrichir les compétitions.

- 27 La *raffa volo* quant à elle est d'origine italienne. Elle est pratiquée avec des boules en matière synthétique et colorées qui diffèrent nettement des deux jeux précédents. Ce sport est pratiqué généralement sur de la moquette ou de la terre battue.
- 28 Aucune de ces trois disciplines n'avait l'envergure de porter seule le projet olympien. Les fédérations¹⁸ se sont donc réunies le 21 décembre 1985 à Monaco pour poser une candidature commune. C'est ainsi que la « Confédération mondiale sports boules » (CMSB)¹⁹ fut créée afin de donner une légitimité au projet, qui fut reconnu à Lausanne le 15 octobre 1986 par le Comité International Olympique (CIO).

La Confédération mondiale sport boules (CMSB)

- 29 Le premier travail de la Confédération mondiale sport boules fut de sélectionner les épreuves et de poser une première candidature comme sport de démonstration aux Jeux olympiques de Barcelone en 1992 (en vain). La CMSB resta relativement silencieuse pendant une vingtaine d'années, puis déposa de nouveau un dossier le 12 octobre 2015, forte de son expérience passée, pour les JO de 2024 croyant cette fois au succès du projet. Claude Azéma, président de la CMSB, écrit sur le site de la confédération :

« L'objectif est ambitieux [...]. Pour l'atteindre, nous allons agir sur l'ensemble des paramètres nécessaires pour nous faire connaître, nous présenter, défendre notre dossier et passer d'éligible à élu. »

- 30 La synthèse des arguments avancés qui semblaient être (du moins à ce moment-là) autant d'atouts fait ressortir six axes principaux :

1. Boules-sport est présents sur tous les continents, 165 pays au total rassemblant 262 fédérations, pratiqués par près de 200 millions de personnes à travers le monde ;
2. Boules-sport est inscrit dans un processus compétitif de haut niveau. Il figure d'ores et déjà dans de nombreux événements sportifs²⁰, notamment aux Jeux mondiaux qui font partie des critères d'évaluation pour la sélection des nouveaux sports olympiques²¹ ;
3. Boules-sport est « propre ». Sa pratique s'intègre dans l'ensemble des infrastructures sportives existantes avec un impact environnemental quasi nul. Il respecte les règles concernant la lutte et la prévention contre le dopage ;
4. Boules-sport relève du « sport santé », caractéristique très prisée dans certains pays notamment au Japon, car ses bienfaits sont multiples en termes de socialisation, d'apports moteurs, sensoriels, intellectuels et affectifs ;
5. Boules-sport est une activité sportive fraternelle, inclusive, accessible à tous quel que soit l'âge, le sexe, l'origine et la religion ;
6. Les sports de boules sont enfin des activités de loisir qui permettent à des millions d'amateurs de pratiquer à leur niveau et de se sentir donc potentiellement concernés par les Jeux olympiques.

- 31 Pour Claude Azéma, boules-sport porte toutes les valeurs propres à l'olympisme :

« Il est l'un des plus aptes à favoriser le rassemblement des hommes et des femmes quels que soient leurs âges, leurs origines, leurs différences géographiques, religieuses, sociales ou professionnelles. »

- 32 Frédéric Ruis, Président de la FIB (Fédération Internationale de Boules), ajoute dans le même communiqué :

« Force sera de donner à notre discipline (le jeu lyonnais) tout le rayonnement nécessaire et toutes les conditions (sportives, techniques...) pour l'adapter à une pratique respectueuse, moderne, internationale capable de séduire et recruter les jeunes générations tout en conservant son âme et ses racines. »

- 33 Cette adaptation « moderne », « capable de séduire », sera aussi le *leitmotiv* de la fédération internationale de pétanque et de jeu provençal et de la fédération de *raffa volo* italienne qui, à partir de 2015, vont également mettre « tout en œuvre » pour répondre aux critères de sélection. Cette longue liste d'arguments avait pour but de relier les sports de boules aux critères d'éligibilité du CIO, et faisait écho à certains usages dans les labellisations internationales qui, pour accéder à la reconnaissance, nécessitent de se plier à une indispensable uniformisation des valeurs et des pratiques²².

Tenue correcte exigée

- 34 Ce travail sur le réel absolument indispensable (selon les normes olympiques) pour faire spectacle, « démonstration », est repérable dans les ajustements qui eurent lieu dernièrement sur les terrains de pétanque. Les modifications apportées au règlement²³ afin d'éviter toutes situations ambiguës d'arbitrage sont particulièrement tangibles.
- 35 Les cercles (qui évitent de dessiner le « rond » au sol) doivent être dorénavant marqués avant le lancement du but et il est interdit de les ramasser alors que les partenaires disposent encore de boules ; la distance du but est ramenée à 50 cm dans les parties en temps limités (et non plus à un mètre) de la limite du terrain la plus proche sauf pour la ligne de fond de jeu ; le poids des buts sera dorénavant compris entre 10 et 18 grammes. On trouve aussi quelques précisions sur le ramassage des boules et la manière de gérer l'absence (momentanée) des équipes ou des joueurs obligés de sortir du terrain. Les degrés des sanctions sont passés de 5 à 6, et la notion « d'avertissement » a été précisée.
- 36 Les ajustements les plus intéressants, cela dit, par rapport à l'olympisation de la pétanque se trouvent sans nul doute dans l'article 39 : « Mauvais comportement ». Seule la fin de cet article a été modifiée et précise ce qui est entendu par « tenue correcte exigée ». Ces détails peuvent apparaître à première vue bien anodins, tout sport dit « moderne²⁴ » ayant une tenue réglementaire, mais il s'agit néanmoins d'une petite révolution dans les milieux boulistes, en France comme dans tous les pays où la pétanque ne s'embarrasse pas de codes vestimentaires rigidifiés. Les commentaires de Jean-Claude Dubois, le président de la commission nationale des Règlements et de l'Arbitrage, qui signe une des premières mises à jour du règlement le 19 février 2015, montrent qu'ils avaient bien conscience de toucher à des valeurs cardinales difficiles à négocier, notamment à l'idée très ancrée de « liberté » qui animent les représentations d'un grand nombre de boulistes :
- « Seule la fin de cet article est modifiée » [...] « mais les modifications apportées vont nous demander beaucoup de tact et de diplomatie pour les faire appliquer. Il nous faudra certainement assez de temps avant que les joueurs y adhèrent²⁵. »
- 37 Les ajouts au règlement précisent ce qui est entendu par « tenue correcte » et par comportements adéquats. Il est interdit de jouer torse nu et les joueurs doivent notamment pour des mesures de sécurité porter des chaussures fermées, dessus,

devant et derrière. Il est interdit de fumer sur les terrains, y compris les cigarettes électroniques. Il est également interdit d'utiliser un téléphone portable durant les parties. Tout joueur qui n'observerait pas ces prescriptions serait exclu de la compétition s'il persistait après un avertissement de l'arbitre. Jusqu'alors, une « tenue correcte » était exigée sans plus de précision, quant au tabac, il n'était pas officiellement proscrit des terrains de jeu, ce qui nuisait considérablement à l'image de la pétanque qui cherchait depuis 2015 à être considérée comme un sport moderne de haut niveau susceptible de séduire la jeunesse (et les parents).

38 Dès 2010, dans son pamphlet, Christian Chale questionne :

« A-t-on vu des sportifs et sportives olympiens, golfeurs, lutteurs, escrimeurs, handballeurs fumer une petite cigarette en pleine action tout en passant un petit coup de fil²⁶ ? »

39 Si l'habit ne fait pas le moine, il permet néanmoins de l'identifier. Les réformes ont commencé à voir le jour progressivement dès les années 2004 quand des dispositions officielles ont déjà été mises en place (fig. 5). Lorsque Christian Chale tire la sonnette d'alarme, il se réjouit de constater que le jeu se joue le plus souvent maintenant dans des cadres bien délimités et que les arbitres sont mieux formés pour « veiller au grain » :

« Plus question de mordre le rond (grâce à un cercle en plastique) ; on ne fume pas dans les cadres ; on n'y utilise pas son téléphone portable ; pas de palabres inutiles²⁷. »

Fig. 5. - Mise à jour de la réglementation des tenues vestimentaires, article 25 (c) section sportive du règlement administratif et sportif de la FFPJP.



Source : Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal.

40 Les modifications au règlement de 2015 ont été accompagnées de notices complémentaires, notamment sur les tenues, qui sont extrêmement intéressantes : les tenues doivent être parfaitement uniformes à un certain niveau de compétition ; les

bermudas et les shorts sont refusés sauf pour les concours régionaux et départementaux ; les pantacourts et pantalons sont acceptés à l'exception des jeans bleus ; les débardeurs (épaules dénudées), les chaussures ouvertes de type claquettes, mules ou sandalettes sont interdites. La prohibition de la couleur bleue a fait beaucoup de bruit sur les boulodromes et en a laissé pantois plus d'un. « Pourquoi les jeans bleus, et pas noirs, ou beiges » ai-je souvent entendu ? « Pourquoi préférer un jogging informe à un des jeans contemporains élégants et stylés²⁸ ??? ».

- 41 À quels modèles sportifs cela renvoie-t-il ? Il semblerait, d'après ce que j'ai compris en questionnant à ce propos quelques responsables que le mot d'ordre était la sportivisation. Les blue-jeans étaient associés à un « urban style » et à une certaine désinvolture. À la vue des sports qui ont réussi leur qualification, le skateboard et le break dance notamment, ce n'était peut-être pas la meilleure idée...

« On entend par tenue correcte, les vêtements non troués, tagués, cloutés, pailletés, bariolés, rafistolés, coupés, déchirés ou délavés. Les tenues de forme excentrique [...] sont interdites, tels que les maillots de bain, déguisement, etc.²⁹ »

Skateboard et break dance, des cousins éloignés

- 42 Les réformes réglementaires et disciplinaires entreprises en vue des JO n'ont donc pas suffi à convaincre le COJO, mais il fallait les faire indépendamment du projet olympien selon Joseph Cantarelli (président de la FIPJP), car « il s'agit surtout de l'image que notre sport doit donner ». L'échec de la candidature tient à d'autres raisons, beaucoup plus structurelles, identitaires, sur lesquelles les fédérations ne pourront pas faire grand-chose. Joseph Cantarelli a constaté après coup l'importance de « l'image spectaculaire », « télévisuelle », et avec elle la puissance des sponsors qui ne financent que s'ils sont certains de l'audimat :

« La seule chose qu'on n'avait pas prise en compte, c'est le dernier critère qui vient d'être avancé et qu'on ne connaissait pas : le succès télévisuel auprès des jeunes. Ce que je peux regretter, c'est que notre implantation historique et notre potentiel de licenciés n'aient pas suffi à nous faire choisir. De ce que je sais, on était en balance avec la break dance. C'était eux ou nous³⁰. »

- 43 Le nouveau cadre réglementaire, les compromis et ajustements, étaient sans doute nécessaires pour la reconnaissance des jeux de boules comme sport de haut niveau, mais à tout bien regarder, les sports additionnels qui ont été choisis sont des cousins éloignés des jeux de boules. Ils préférèrent eux aussi la rue aux stades et la liberté à tout cadre imposé (comme à la pétanque)³¹. À travers le skateboard et le break dance plus particulièrement³², c'est aussi un peu des jeux de boules qui entrent aux JO de Paris 2024.

- 44 La projection virtuelle des jeux de boules dans un halo de lumière olympique rassembla les énergies autour d'un projet collectif très ambitieux, mais aussi extrêmement politisé. Le prix de la candidature fut l'adaptation de trois disciplines dans un système de valeurs standardisées, une normalisation des comportements, une identification à des sports pensés comme modèles au risque de se perdre. Tous ces efforts pour être en lice se confrontèrent à l'implacable réalité de la virtualité, notamment à l'image télévisuelle qui transforme la réalité du terrain.

BIBLIOGRAPHIE

- BEVILACQUA Arnaud, « La pétanque voit plus loin que la Provence », *La Croix*, 14 avril 2017, p. 21.
- BORTOLOTTI Chiara, *Le patrimoine culturel immatériel. Enjeux d'une nouvelle catégorie*, Paris, MSH, 2011.
- CALOGIROU Claire et TOUCHÉ Marc, « Sport-passion dans la ville : le skateboard », *Terrain*, n° 25, 1995, p. 37-48.
- CALOGIROU Claire, « Réflexions autour des Cultures urbaines », *Journal des anthropologues*, 2005, p. 263-282.
- CHALE Christian, *Le livre rouge de la pétanque*, autoédition, 2010.
- CLASTRE Patrick, *Jeux Olympiques, un siècle de passion*, Paris, Quatre chemins, 2008, 128 p.
- CLASTRE Patrick, « La pétanque candidate aux JO 2024 : comment un sport devient-il olympique ? », *L'obs, le Plus, Témoins, experts, opinions*, propos recueillis par Daphné Lepoiteux, publié le 13 octobre 2015.
- DREVON André, *Les Jeux olympiques oubliés : Paris 1900*, Paris, CNRS Éditions, 2000, 218 p.
- DARBON Sébastien, « Introduction. La diffusion des sports : confrontations disciplinaires et enjeux méthodologiques », *Ethnologie française*, vol. 41, n° 4, 2011, p. 581-592.
- FESCHET Valérie, « L'être et le paraître des joueurs de pétanque : entre jeu traditionnel et sport de haut niveau », dans L. Fournier (dir.), *Les jeux collectifs en Europe. Transformations historiques*, Paris, Harmattan, 2013, p. 247-264.
- FESCHET Valérie, « Pétanque in New York », dans *New York State. Folklife Reader*, Edited by Élisabeth Tucker and Hellen McHale, University Press of Mississippi, 2013, p. 115-130.
- FESCHET Valérie, « La pétanque et la fête. Ancrage et diffusion d'un jeu emblématique de l'identité provençale », dans R. Bertrand et L. S. Fournier (dir.), *Les fêtes en Provence, autrefois et aujourd'hui*, Aix-en-Provence, Publications Universitaires de Provence, 2014, p. 175-190.
- GAUGUIN Jean-Claude, *Jeux, Gymnastique et sports dans le var (1860-1940)*, Paris, L'Harmattan, 2000, 404 p.
- MÉRILLON Daniel (dir.), *Rapports : Concours Internationaux d'exercices physiques et de sports, t. 1*, Paris, Imprimerie nationale, 1901, 393 p.
- PILATE Martine, *La véritable histoire de la Pétanque. La légende des frères Pitiot*, Édition Éphémère, 2005.
- REESINK Henk et Anne-Marie, *Jeux de boules. 3 000 ans d'histoire et histoires*, La paix, Lerné I et L., 2004, p. 111.
- TORNATORE Jean-Louis, « Notes sur la dramaturgie du jeu de boules », *Ethnologie française*, vol. XXIII, n° 4, 1993, p. 623-627.

NOTES

1. Depuis 2020, la CMSB s'appelle la « World Pétanque and Bowls » ou « Fédération Mondiale Boules & Pétanque ». La WPBF/FMBP est une organisation internationale qui gère les disciplines de boules reconnues par le CIO. Son siège social se trouve à la Maison communale de Prilly – 40 route de Cossonay à Prilly (Lausanne, Suisse).
2. A. Drevon, *Les Jeux olympiques oubliés : Paris 1900*, p. 30-33.
3. V. Feschet, « L'être et le paraître des joueurs de pétanque : entre jeu traditionnel et sport de haut niveau », p. 247-264. V. Feschet, « La pétanque et la fête. Ancrage et diffusion d'un jeu emblématique de l'identité provençale », p. 175-190.
4. D. Mérillon (dir.), *Rapports : Concours Internationaux d'exercices physiques et de sports*.
5. M. Pilate, *La véritable histoire de la Pétanque. La légende des frères Pitiot*, p. 11-13.
6. J.-C. Gauguin, *Jeux, Gymnastique et sports dans le var (1860-1940)*.
7. Voir à ce propos H. et A.-M. Reesink, *Jeux de boules. 3 000 ans d'histoire et histoires*, 2004 et J.-L. Tornatore, « Notes sur la dramaturgie du jeu de boules », p. 623-627.
8. D. Mérillon (dir.), *Rapports : Concours Internationaux d'exercices physiques et de sports*, t. 1, p. 73.
9. *Ibid.*
10. Le nouveau nom du jeu lyonnais à ne pas confondre avec le « boules-sport » qui est le nom du regroupement des sports de boules dans le cadre du projet olympien 2024.
11. « Très prisées en France, mais aussi en Asie [en Afrique et en Amérique], les boules comptent près de 200 millions de pratiquants dans le monde. Ce sport, qui demande stratégie et précision, revendique 262 fédérations dans 165 pays » (« JO 2024 : la pétanque, le squash et le billard pourraient figurer au programme », *Le Parisien*, 13 septembre 2017, S. C.). Les chiffres ne sont pas vérifiés. Il s'agit ici de montrer l'enthousiasme confiant du journaliste.
12. La Confédération mondiale des Sports de boules avait été créée tout spécialement pour la candidature olympique. Le site n'est plus en ligne.
13. A. Bevilacqua, « La pétanque voit plus loin que la Provence », *La Croix*, 14 avril 2017, p. 21.
14. Q. Jeannerat, « La pétanque rêve du destin du curling », *Le Temps*, 9 mars 2018.
15. P. Clastre, « La pétanque candidate aux JO 2024 : comment un sport devient-il olympique ? ». P. Clastre, *Jeux Olympiques, un siècle de passion*.
16. Entretiens conduits à l'occasion du *Mondial la Marseillaise à Pétanque* de 2018.
17. Communiqué AFP repris par le journal *Le Point*, 6 mai 2019.
18. *Confederazione Boccistica Internazionale (Raffa bocce)* CBI ; Fédération internationale de boules (FIB sport-boules ou longue lyonnaise) ; Fédération internationale de pétanque et jeu provençal (FIPJP).
19. Intitulé un peu confus puisque l'une des trois disciplines s'appelle aussi « Sport-Boules » (le jeu lyonnais)...
20. Jeux Méditerranéens, Jeux d'Asie Indoor, S.E.A Games, Jeux Africains, Jeux du pacifiques, Jeux du Commonwealth, Jeux des îles, Asian Beach Games.
21. Les Jeux Mondiaux (World Games) regroupent des sports qui ne sont pas (ou plus) inscrits aux Jeux olympiques. Ils sont organisés par l'Association internationale des

Jeux mondiaux (International World Games Association – IWGA), sous la tutelle du CIO, depuis 1981.

22. C. Bortolotto, *Le patrimoine culturel immatériel. Enjeux d'une nouvelle catégorie*.

23. Règlement officiel pour le sport de pétanque, adopté par le Comité Exécutif le 4 décembre 2016 pour application au 1^{er} janvier 2017.

24. S. Darbon, « Introduction. La diffusion des sports : confrontations disciplinaires et enjeux méthodologiques », p. 581-592.

25. Jean-Claude Dubois, 19 février 2015.

26. C. Chale, *Le livre rouge de la pétanque*, autoédition, p. 148-149.

27. *Ibid.*, p. 89-90.

28. Enquête de terrain 2009-2010.

29. Communiqué de la Fédération internationale de Pétanque et de jeu provençal (FIPJP) du 18 décembre 2018 sur la réglementation des tenues vestimentaires.

30. « Pas de pétanque aux JO : la déception du Lorrain Joseph Cantarelli, président de la FFPJP », *L'Est Républicain*, 21 février 2019.

31. La pétanque est un jeu résolument urbain, sans tenues spécifiques ni infrastructures lourdes, un ancien « jeu de voyou » comme me le disait un de mes interlocuteurs newyorkais, aujourd'hui bouliste engagé, à qui l'on interdisait de jouer à la pétanque quand il était adolescent lors des visites à la famille restée en France dans les années 1970. (Voir V. Feschet, « Pétanque in New York », p. 115-130).

32. Voir les travaux de C. Calogirou et M. Touché, « Sport-passion dans la ville : le skateboard », p. 37-48, et C. Calogirou, « Réflexions autour des Cultures urbaines », p. 263-282.

RÉSUMÉS

Reconnue comme « sport de haut niveau » par le ministère des Sports depuis 2003, la pétanque fut candidate aux Jeux olympiques de Paris 2024, associée à deux autres disciplines (sport-boules [la longue lyonnaise] et *raffa volo*). Le projet semblait tout à fait éligible, mais il fut pourtant rejeté pour des valeurs symétriques et inverses de celles avancées avec confiance par la Confédération mondiale sport boules (CMSB). Cet article reprend l'histoire du rêve olympien des joueurs de boules, analyse la mise en forme de la candidature, les compromis et les ajustements, plus particulièrement ceux qui eurent lieu au sein de la fédération de pétanque et de jeu provençal.

AUTEUR

VALÉRIE FESCHET

Maître de conférences en ethnologie – Aix-Marseille université, membre de l'Institut d'ethnologie méditerranéenne, européenne et comparative (IDEMEC, UMR 7307/MMSH/CNRS)

D'un registre à l'autre : de la prégnance du réel, de la force de l'imaginaire

Sophie Chevalier

- 1 À l'occasion du 144^{ème} congrès du CTHS à Marseille, comme présidente de la section d'anthropologie, d'ethnologie et des langues régionales qui l'organisait, j'ai prononcé la conférence d'ouverture¹. Ce texte d'introduction en est issu, il propose quelques réflexions, nécessairement succinctes, sur la thématique du congrès, « Le réel et le virtuel », accompagné d'un regard décalé à propos d'une enquête en anthropologie des paris hippiques que je mène².

Le réel & le virtuel, donc...

- 2 Deux « mondes » qui entretiennent des liens étroits – tout en ayant leur propre autonomie, entre lesquels nous circulons en permanence, entre le réel et sa représentation, entre l'imaginaire et le réel – à la fois dans nos pratiques quotidiennes, mais aussi dans nos travaux de recherche, dans un processus cognitif propre à l'être humain. Si cette articulation entre ces deux registres est pensée depuis longtemps par des chercheurs et des artistes, ces questions ont pris une nouvelle dimension avec l'essor des technosciences et la révolution numérique – d'où l'utilisation contemporaine, commune du terme de virtuel – même si c'est un mot ancien – ou même de réalité virtuelle.
- 3 Il convient néanmoins de souligner que si numérique et virtuel sont liés, ils ne désignent pas exactement les mêmes phénomènes : le numérique est tout d'abord un processus technique de dématérialisation qui distend notre rapport au monde physique, à la réalité telle que perçue directement par nos sens, mais qui ne crée pas nécessairement un monde virtuel³. Cependant, les deux modifient nos relations au temps et à l'espace, car ils interrogent notre rapport au concret, le déstabilisent autant qu'ils le stimulent.

- 4 Que « contient » ce terme de virtuel ? Que signifie-t-il ? Tout d'abord, il contient l'idée d'un monde en puissance, supérieur au monde réel, qui est une modalité de représentation de celui-ci, mais non son imitation, plutôt comme une projection, son extension. Nous pourrions dire aussi que le virtuel existe « à la place de quelque chose », comme une façon de rendre potentiellement visible quelque chose de la réalité, par le biais de procédures d'externalisation. Il conduit alors à pouvoir s'affranchir des frontières spatio-temporelles, et des règles directes de la communication entre individus, ceci par opposition à une existence objective au monde, à un ancrage spécifique dans le temps et dans l'espace, en lien avec le visible, l'authenticité et le personnel. Le virtuel permet de faire « comme si » notamment en modélisant un problème pour en envisager les conséquences. Car il est conçu comme un outil de rationalisation de l'action qui en démultiplierait la puissance dans la réalité – mais tout en réduisant peut-être sa complexité. Enfin, dans certains cas, il fait advenir la réalité. Le virtuel désignerait alors ce qui est en puissance, ce qui est potentiel, par opposition non pas uniquement au réel, mais surtout à l'actuel.
- 5 Ces quelques caractéristiques du virtuel évoquées ici – d'une manière un peu abstraite, et cette liste n'est évidemment pas exhaustive – se retrouvent dans les réflexions menées par les auteurs des contributions proposées dans cet ouvrage.

Des questionnements partagés et souvent anciens

- 6 Certains questionnements portent sur les moyens utilisés dans la production de ces représentations, qu'elles soient « classiques » ou issues du numérique et des technosciences. Car la « virtualisation » n'est pas née avec la révolution technologique du digital : parmi les moyens les plus anciens et classiques, on peut citer l'écriture, les chiffres, les cartes, les images fixes et animées, la monnaie et les bases de données numériques, qui sont bien des extensions virtuelles des possibilités de l'imagination, de la connaissance, de la communication, des échanges et du pouvoir, dans le temps et dans l'espace. Des collègues s'interrogent sur les procédures et les modalités de construction de ces représentations, de savoir qui en a la charge et quel est le rôle des chercheurs dans ce processus. La participation à la construction de ces données, à leur organisation dans un registre virtuel, oblige les chercheurs en sciences humaines et sociales à collaborer avec d'autres disciplines ainsi d'ailleurs qu'à se confronter à une technologie qui leur échappe, la plupart du temps, complètement. Avec la crainte de « perdre leur âme »...
- 7 La première question est celle des « objets » sur lesquels faire reposer les représentations : qui les choisit ? Qui les contrôle ? Mais surtout comment se transforment ces objets, dès lors virtualisés, et la relation que nous avons avec eux ? À ce propos, j'ai pensé à une expérience immersive que j'ai faite récemment : l'exposition numérique proposée par *l'Atelier des Lumières* à Paris autour d'extraits de la peinture de Van Gogh, car toutes les œuvres ne se prêtent pas à cet exercice. Il faut en effet qu'il ait une possibilité de « pénétrer » dans un monde de couleurs et de formes, enveloppantes, sans que cela devienne effrayant pour le spectateur. Suite à cette visite, je me suis cependant demandé ce que j'avais appris sur Van Gogh⁴, et d'une manière générale quel était sa réception par le public, à travers cette démonstration qui faisait surtout appel aux sens et à l'émotionnel, et quel était le rapport à l'authenticité de l'œuvre⁵.

- 8 J'aimerais évoquer maintenant deux questions sur les effets du virtuel dans nos rapports à la réalité. La première porte sur les conventions sociales et culturelles qui permettent l'adhésion à ces représentations ; en d'autres termes, qu'est-ce qui nous conduit à croire que ce que nous voyons, nous entendons, nous lisons ou nous ressentons comme ayant un lien avec le réel ? La seconde concerne les possibilités nouvelles offertes par ces représentations virtuelles par rapport au réel, en particulier leur potentialité de compréhension et d'analyse. En effet, en quoi cette virtualisation nous permet de transformer le réel, dans nos relations au temps, à la mémoire, ou à l'espace ? Comme chercheuse en sciences sociales et humaines, je m'interroge aussi sur la façon dont je peux m'emparer de ces données digitalisées pour les mettre au service de ma discipline, à la fois d'un point de vue méthodologique et épistémologique. Ainsi, si nous prenons l'imagerie qui permet la visualisation du passé, on ne peut faire l'économie d'une réflexion sur ses effets dans la construction de notre connaissance elle-même.
- 9 Ce processus de virtualisation – même dans sa version plus « historique » – entraîne des transformations profondes, anthropologiques, dans nos sociétés, dont les enjeux sont multiples. Technique tout d'abord, avec la convergence du téléphone, de la télévision et de l'ordinateur dont internet est le symbole. Plus de la moitié de la population mondiale utilise internet, en particulier grâce aux téléphones portables. Il s'agit bien là d'un enjeu social avec la formation d'une société mondialisée équipée de moyens de communication qui permettent l'expression et la circulation globales d'idées, d'images et de sons. Internet incarne cette croyance en la possibilité de la communication entre les hommes – le livre a joué pendant longtemps ce rôle – avec le désir de reproduire l'expérience de la relation de face à face à distance, dans un réseau global. Ces transformations ont des conséquences économiques et financières comme la dématérialisation de l'argent dans la vie quotidienne, la possibilité d'une monnaie virtuelle qui circule de manière complètement détachée de la production économique dans un marché global qui n'a plus comme référence l'État-nation.
- 10 Nous sommes aussi passés d'un enthousiasme technophile, souvent béotien, à une prise de conscience de la nécessité de contrôler démocratiquement la technologie et les acteurs qui produisent ces réalités virtuelles, ainsi que leur circulation. Et finalement, et pas des moindres, cela conduit à des expériences, existentielles et cognitives, de la synchronie à distance, de la compression du temps et de l'espace, qui transforment nos conceptions des relations sociales et d'être au monde. Notre engagement dans de très nombreuses activités, la sollicitation par une profusion de stimuli nous conduit à « glisser » de plus en plus vite sur ces informations et sollicitations, à vivre dans une société de l'inattention.

À propos d'une enquête en anthropologie : les paris hippiques

- 11 Dans la poursuite des réflexions que j'ai proposées dans la première partie de ce texte, j'aimerais maintenant prendre un exemple de recherche en anthropologie, et, plus précisément, présenter une enquête que je mène sur les paris hippiques. Les questions que je me pose à propos de mon étude de cas trouveront sans peine des échos dans les questionnements que je viens d'évoquer, et dans les contributions de l'ouvrage.

- 12 Je vais me concentrer en particulier sur deux aspects : le développement historique progressif de la virtualisation des paris (et des jeux) et de la dématérialisation de l'argent des paris. En France, comme ailleurs, il est possible depuis longtemps de parier en dehors des champs de courses (PMU-Pari Mutuel Urbain), c'est-à-dire sans nécessairement assister à la course hippique. Les développements techniques ont accentué ces pratiques à distance qui impliquent une appréhension des courses et des chevaux à travers des images, le plus souvent télévisuelles, ou à travers des descriptions chiffrées proposées par des prescripteurs, de la part des parieurs. Le second aspect concerne les parieurs. Je conduis mon étude de manière ethnographique, c'est-à-dire au plus près des pratiques et des représentations des acteurs de ce monde, et nécessairement de manière comparative, puisque les représentations, les acteurs humains et non-humains – chevaux, et surtout l'argent – circulent globalement, et pas de façon récente.
- 13 Je ferai donc référence aux enquêtes que je mène en France et en Afrique du Sud – en mettant l'accent sur les similarités observées dans les pratiques – et à la littérature sur la Grande-Bretagne, pays sur lequel les paris hippiques ont fait l'objet d'études en anthropologie.

Petite histoire de l'institutionnalisation des paris : entre condamnations morales et contrôle étatique lucratif

- 14 L'institutionnalisation – et la légalisation – des paris et des jeux d'argent a été un processus long qui a pris place partout dans le monde durant le xx^e siècle, même si bien sûr, ont toujours existé des manières informelles de parier et de jouer pour de l'argent : on a toujours misé sur les courses de chevaux, de lévriers, sur les combats de coqs, etc. Le contrôle sur ces pratiques a toujours été important de la part des États et des gouvernements, et objets de discussions publiques.
- 15 En France, les activités ludiques légales sont organisées en cinq grandes familles, et pendant longtemps autour de trois grands pôles largement contrôlés par l'État, le Pari Mutuel Urbain (PMU)⁶, la Française des Jeux (FDJ)⁷ et les casinos, avec respectivement : les paris hippiques et les paris sportifs ; jeux de loterie (tirage et grattage), le poker et les activités de casino (machines à sous, jeux électroniques, etc.)⁸. En termes de dépenses, les jeux de loterie et les paris sportifs arrivent en premier, puis les machines à sous, et les paris hippiques en quatrième position (moins de 10 % des dépenses de jeux).
- 16 Le PMU gère les paris d'argent sur les courses de chevaux en dehors des hippodromes, sans concurrence puisque les bookmakers ont été interdits en France à la fin du xix^e siècle. Depuis 2003, il a ouvert un site de pari en ligne⁹. Pour lutter contre les très nombreux sites de paris et de jeux d'argent localisés à l'étranger, illégaux, l'État a ouvert, par une loi de 2010, la concurrence du marché légal en ligne des jeux, des paris et du poker avec de nouveaux opérateurs, des « bookmakers » agréés, ce qui a mis fin au monopole du PMU et de la FDJ, même s'ils restent les premiers opérateurs, et qu'ils gardent le contrôle sur les points de vente¹⁰. Donc une globalisation très rapide, aidée par une virtualisation des courses hippiques, en particulier par la circulation d'images, décuplées par les possibilités d'internet.

- 17 Au nom de l'intérêt public, ces pratiques de pari et de jeux d'argent sont scrutées de près par l'État et son administration, qui a oscillé entre oppositions, interdictions et dérogations légales. En effet, les pratiques des jeux d'argent et des paris ont toujours fait l'objet de condamnations publiques plus ou moins bruyantes – malgré une pratique largement répandue dans la population – et d'une longue opposition des pouvoirs publics – accompagnées de larges dérogations à ces principes.
- 18 Pourquoi paris et jeux d'argent font-ils l'objet de tant de réticences à leur égard ? L'État en retire pourtant un bénéfice substantiel : en 2018, 5,6 milliards de taxes sur 10,4 milliards de chiffre d'affaires pour l'ensemble des paris et jeux d'argent¹¹. Cette même année, les Français ont dépensé plus de 200 euros par personne pour cette activité de loisirs : 48 milliards d'euros misés ont permis aux joueurs de recevoir plus de 36 milliards de gain. De plus, les paris hippiques, par exemple, sont indispensables à la survie de toute une filière qu'ils contribuent à financer et qui emploie des milliers de personnes. Même le loto du patrimoine – étudié par certains des collègues de la section d'anthropologie sociale, fait l'objet de discussions passionnées.
- 19 Deux aspects sont problématiques dans les paris et les jeux d'argent : le premier est lié précisément à la pratique de la monnaie que cela implique et le second, à la dimension prédictive de ces jeux de hasard. Je ne mentionne pas ici les arguments qui en feraient une menace pour la santé publique, car la prévalence du jeu addictif est relativement faible en France – même si les paris et jeux d'argent en ligne contribuent à l'augmentation des pratiques problématiques¹². Dans tous les cas, il constitue un problème bien moindre que d'autres addictions même si les conséquences peuvent être dramatiques.
- 20 Quant à la monnaie, les travaux qui portent sur la question de l'argent du jeu montrent que l'expérience commune de l'argent est encore aujourd'hui censée être liée au travail. Ainsi Margaret Thatcher, lors des discussions au sein de son parti sur la possible introduction d'une loterie nationale en Grande-Bretagne dans les années quatre-vingt-dix, s'y opposait fermement, invoquant la contradiction que représentait de gagner de l'argent « sans effort », alors qu'elle essayait d'instiller un nouvel esprit d'entreprise parmi ses concitoyens. Son successeur au poste de Premier ministre introduira une loterie nationale en 1994. Le second aspect est celui de la dimension prédictive des jeux de hasard et des paris, qui est prohibée par certaines religions ou du moins marginalisée, mais aussi à laquelle d'autres recourent fréquemment. On peut rappeler là les travaux qui ont été menés sur l'introduction des assurances-vie en Amérique du Nord au début du ^{xx}e siècle, et les résistances à ce que l'on considérait comme un « pari » sur sa durée de vie, décision réservée à Dieu.
- 21 Aujourd'hui, toute la politique des États va être orientée sur la lutte contre les jeux et paris illégaux, qui ont et qui continuent d'exister, mais qui ont pris une tout autre ampleur avec internet, car ils décuplent les possibilités des joueurs et des parieurs ; étant « déterritorialisés », ils permettent de contourner le contrôle des États-nations. Pourtant, la population des 6,5 millions de parieurs hippiques a embrassé cette virtualisation avec prudence : « l'univers des turfistes résiste au numérique... » comme le PMU l'écrit avec regret dans l'un de ses rapports.

Le travail des opérateurs de pari : construire des représentations des courses, construire un marché des paris

- 22 Avant d'évoquer les parieurs eux-mêmes, j'aimerais mentionner l'activité des opérateurs¹³, qui sont des intermédiaires dont le travail consiste à proposer à leurs clients des cotes – des probabilités de succès – autant de représentations des courses « mises en chiffres » et qui vont permettre aux parieurs de faire des choix.
- 23 Certains de ces opérateurs se nomment eux-mêmes « traders »¹⁴, à l'image de ceux qui officient à Wall Street, même si historiquement les activités financières boursières ont toujours voulu se distinguer de tout ce qui est paris et jeux de hasard. Pourtant ne pourrait-on poser tranquillement l'hypothèse que la différence entre ces opérateurs et les traders de Wall Street qui proposent des produits financiers dérivés est plus dans le degré que dans l'essence de l'activité ?
- 24 Les opérateurs construisent en effet des cotes qui s'intègrent dans un marché plus large, global, qui comprend, par exemple, les valeurs des pur-sang ou celui des devises puisqu'ils traitent aussi de cotes venues de l'étranger. Celles-ci reposent sur des prédictions basées sur des algorithmes : les chiffres sont au cœur des paris et participent à une représentation de la réalité sous la forme d'un modèle mathématique informatique, à tendance universelle, dont vont s'emparer ces « traders ». Pourtant, ces derniers ne seraient pas consciencieux s'ils ne revenaient pas vers les contextes spécifiques des courses qu'ils évaluent, vers une prise en compte des contingences, dans un retour vers le réel. Ces jugements se basent sur l'expérience de la réalité du monde des courses hippiques, et sur l'appartenance à un milieu professionnel.
- 25 Une fois les cotes construites, transmises ou affichées dans les points de vente, sur internet, encore faut-il que les turfistes viennent parier chez vous. En d'autres termes, il faut qu'il existe une relation de confiance dans l'opérateur : la représentation des courses, soit la forme classique de chiffres, accompagnés de discours ou d'images doit conduire à croire que ce qui vous est montré, et sur lequel vous allez parier, correspond à la réalité d'une course. Il faut que le parieur adhère à cette représentation.
- 26 Mais il faut également, bien sûr, que le pari envisagé puisse avoir un effet dans la réalité et permette au parieur d'encaisser des gains s'il en a ! Cette « croyance » n'inclut pas la certitude du gain, mais l'espoir de gagner, la possibilité d'une récompense : la cote proposée doit reposer sur une représentation « plausible » d'une réalité, mais dont la finalité n'est pas fixée. Il existe donc un ensemble de conventions sociales et culturelles du rapport entre le réel (la course) et sa représentation, qui conduit à une standardisation de la pratique elle-même (dans la réalité) qui prend aujourd'hui une dimension globale : dans l'organisation temporelle des courses hippiques, mais aussi dans les représentations de celles-ci, les images ou les descriptions écrites, par exemple.
- 27 Venons-en maintenant aux parieurs.

Pratiques de parieurs : passer d'un registre à l'autre, du réel au virtuel

- 28 La description des pratiques des turfistes montre qu'ils articulent en permanence, d'une part, des connaissances contextuelles et parfois directes avec les différents acteurs des courses, humains et non humains, et des lieux particuliers. Ils s'intéressent ainsi à l'état de la piste de l'hippodrome, à la généalogie du pur-sang et à ses résultats récents, aux compétences du jockey et de l'entraîneur, pour ne citer que les principaux éléments pertinents. Et que d'autre part, ils recourent à des données sous formes virtuelles – écrites comme les programmes des courses, à des articles de journaux spécialisés – ou à des images télévisées et enfin à des programmes internet, en particulier des algorithmes proposés par certains opérateurs. Depuis quelques années, certains pur-sang vedettes ont même leurs propres pages *Facebook* que le parieur peut aller consulter.
- 29 Est-ce dire que les pratiques des turfistes ont été transformées par cette virtualisation progressive ? La réponse est plus nuancée...
- 30 Tout d'abord, si l'on s'intéresse aux courses hippiques et encore plus aux paris, on peut bien sûr se confronter à la réalité, et aller sur un hippodrome : mais on s'y retrouvera souvent un peu seul. Les hippodromes sont en effet aujourd'hui en déshérence sauf pour les grandes courses – et ceci malgré les efforts des sociétés de courses. Même lorsqu'il s'y rend, le parieur peut préférer regarder la course sur des images télévisées comme le montre un film documentaire¹⁵ où l'on voit un groupe de jeunes parieurs sur l'hippodrome de Vincennes qui ne quittent pas les écrans des yeux de toute la soirée. C'est une pratique assez courante d'être dans l'hippodrome pour l'ambiance, la foule, le bruit, les couleurs et les odeurs, mais de regarder les courses sur écrans.
- 31 Les programmes hippiques et les conseils des spécialistes dans le *Paris Turf* – « la bible du Turfiste » – donnent à voir les différents acteurs qui participent à chaque course, et pour les chevaux, des éléments de leurs généalogies, avec les noms des ancêtres (ce qui permet de visualiser la filiation), les résultats des courses antérieures, liés à des éléments statistiques, et des pronostics. Et ils proposent bien sûr des cotes.
- 32 Dans les faits, la plupart des turfistes préfèrent se rendre dans un bar PMU ou son équivalent. En effet, même si les possibilités de parier sans sortir de chez soi se sont développées, en particulier par internet depuis 2010, près de 80 % des paris hippiques en France se prennent dans les points de vente¹⁶, et éventuellement sur les hippodromes, mais donc très peu en ligne¹⁷. Seuls le poker et les paris sportifs connaissent une croissance constante sur les sites internet, encouragée par de nouveaux opérateurs dont les Parisiens peuvent voir les campagnes répétées de publicité dans le métro. Cependant, d'une manière générale, malgré leur croissance, seuls 16 % des dépenses de jeux et paris sont faites sur internet.
- 33 Je peux mentionner ici que les tentatives sur certains sites britanniques de proposer des courses hippiques complètement virtuelles, basées seulement sur des algorithmes, c'est-à-dire sans courses physiques quelque part, ont rencontré un succès très modéré, en l'absence de tout le contexte « dramaturgique » qu'offrent les hippodromes, même vus par le truchement d'images télévisuelles. Ce développement impliquerait la disparition de la filière hippique ou alors peut-être l'existence de deux pratiques parallèles.

- 34 Mais nous n'en sommes pas là, et force est de constater que tout simplement, malgré les possibilités virtuelles qui leur sont offertes, les turfistes tiennent à participer à une sociabilité, à échanger autour des courses dans un monde social extérieur à leur famille, autour des images hippiques, de commentaires à propos des conseils de spécialistes ; même si parier est une activité individuelle : on parie pour soi. Cette importance de la sociabilité est peut-être aussi liée à la façon dont les turfistes se représentent leurs pratiques qui requerraient, selon eux, une expertise particulière, comme le montrent les entretiens menés dans les points de vente, par des collègues au Royaume-Uni, ou par moi-même en France et en Afrique du Sud. En effet, les turfistes se considèrent un peu comme une aristocratie parmi les parieurs. Ils considèrent que parier est proprement un « travail » qui repose sur une longue acquisition de connaissances, en opposition aux maigres compétences requises pour les paris sportifs. Le gain éventuel serait donc dans cette perspective, le « salaire » mérité de leur labeur et de leur prise de risque. Ils adhèrent donc à l'idéologie qui veut que le salaire – l'argent gagné – soit lié au travail...
- 35 Comment se construit cette connaissance, comment fait-on son choix ? On a vu que le turfiste dispose de nombreux prescripteurs, d'un ensemble de données, d'images, de chiffres, de statistiques qui peuvent être « moulinées » par des logiciels spécialisés, par des algorithmes qui prédisent des gagnants, les noms de pur-sang sur lesquels miser. Pourtant, il ne suffit pas de s'y fier pour remporter la mise : je vais le montrer par une anecdote. Lors de mes enquêtes ethnographiques, j'observe un couple sur un hippodrome avec qui je me lie. Le mari parie de manière « scientifique », dit-il, rien ne doit être laissé au hasard : il a sa tablette devant lui avec un programme qui analyse les performances de chaque cheval en lice et lui permet de faire son choix. Mon mari, que j'entraîne dans mes enquêtes, décide alors de tenter sa chance et de parier sur un outsider : et il gagne une somme assez importante. Notre voisin est abasourdi : un groupe de discussion s'organise immédiatement autour de lui avec plusieurs habitués... Comment un étranger – certes pas complètement novice – a-t-il pu remporter la mise ? Ce dernier évoque une approche empirique et la contingence : une accumulation d'expériences, une observation du contexte, une attention à la régularité, une connaissance dont l'acteur n'a souvent pas vraiment conscience. Bien sûr, sans annoncer la fin de la probabilité ou des chiffres, il s'agit bien d'aller au-delà du déchiffrement mathématique du réel, de le moduler par un retour vers le contexte, vers le réel : est-ce qu'il a plu la nuit dernière ? Ce cheval ne s'est-il pas blessé lors d'une course antérieure ? Pour le dire autrement, de questionner les données statistiques prédictives pour qu'elles s'actualisent potentiellement dans le sens voulu par le parieur. Et compter sur la chance... Car la rationalité des chiffres, l'expérience et les connaissances n'y suffisent pas complètement : ne raconte-t-on pas que quand on faisait valoir à Napoléon les mérites d'un officier, il demandait :
« Fort bien, mais a-t-il de la chance ? »
- 36 Mais qu'en est-il pour les paris pris sur des courses à Longchamp quand on est à Marseille, à Dubaï quand on est à Paris ou encore à Hong Kong quand on est à Londres ? Tout d'abord, comme je l'ai précisé, le monde des courses est un univers de circulation des chevaux, des humains et de l'argent, qui est ancien. Grâce à ces possibilités offertes par la diffusion des images, des chiffres (nombre de victoires, cotes) et des récits, le turfiste peut suivre la carrière internationale d'un cheval ou d'un jockey et donc accéder à certaines données contextuelles, qu'il peut mettre en lien avec les

enseignements de son expérience locale. La distance géographique implique une plus grande prise de risque, mais pour les parieurs interrogés cela en vaut la peine. La multiplication des images de courses auxquelles ils sont confrontés, sur des territoires lointains et inconnus d'eux, évoque un univers hippique qui se construit en réseau et dans lequel ils veulent trouver leur place par leur activité de pari. Car parier sur des courses lointaines, c'est nouer des relations – certes virtuelles – avec ces lieux et leurs acteurs, et se placer soi-même parmi eux. Et l'argent, par sa circulation même, permet une extension des possibilités dans l'espace. L'entrée dans ce vaste espace-temps ludique, dans sa propre société, et ceci de manière active, permet au parieur de participer au monde global hippique qui l'entoure.

- 37 Dépenser son argent dans un pari, c'est aussi s'insérer dans un marché spécifique comme un participant, alors que la plupart des turfistes ont une relation quotidienne « passive » à l'argent – ils reçoivent des salaires, des pensions ou allocations – et ils ont des dépenses contraintes (loyer, alimentation, etc.). En pariant, on se bat contre le sort, son sort et on prend des risques. Et si l'on perd, on a fait une expérience de l'argent. Même s'il est probablement exagéré de considérer le fait de parier comme un acte d'émancipation sociale...
- 38 J'aimerais là aborder un dernier point qui nous ramène à l'articulation entre le virtuel et le réel, à propos de l'argent des courses. Car dans le cas des paris, et des jeux de hasard en général, il fait l'objet d'un traitement particulier. Tout d'abord, au grand regret des opérateurs, la grande majorité des gagnants souhaitent toucher leurs gains en cash : la dématérialisation complète de la monnaie a peu de succès, et les parieurs sont assez réticents à ouvrir des comptes internet sur lesquels les gains éventuels de leurs paris pourraient être versés, d'autant plus que l'argent de ces gains est souvent mis à part du reste du budget du ménage. Par exemple, il est utilisé pour être réinvesti dans d'autres paris ou jeux, ou pour des dépenses particulières. C'est de l'argent dédié à une activité dans laquelle la contingence et la chance ont une place importante. Là encore, la dématérialisation, la virtualisation de l'argent, rencontre un succès très limité dans le domaine des paris.
- 39 Ces quelques réflexions sur la thématique de l'ouvrage – le réel et le virtuel – n'ont bien évidemment pas l'ambition d'en appréhender tous les aspects, mais plus modestement de donner quelques pistes que j'ai d'ailleurs commencées à explorer pour mon compte, en particulier dans mon étude sur les paris hippiques. Ainsi le virtuel est bien une dématérialisation, telle que le numérique, cependant il propose non seulement de modifier nos frontières spatio-temporelles, mais aussi de faire advenir une autre réalité, un monde en puissance parmi les dimensions qui lui sont propres. Il implique l'existence de conventions sociales d'adhésion à ces représentations d'autant qu'elles ouvrent de nouvelles possibilités pour les acteurs dans leurs relations à la réalité. J'ai essayé de montrer que les paris, et jeux d'argent, sont de bons exemples à cause des transformations que traversent ces industries – pas toutes récentes d'ailleurs. Les parieurs ont à leur disposition des images, des chiffres, des cotes, des récits et même des algorithmes pour prendre leurs décisions, et faire advenir une réalité qui les verrait gagner leurs paris. Pourtant nombreux sont ceux qui se basent aussi sur une observation directe de la réalité contextuelle – physique pourrait-on dire – des courses

pour asseoir leur choix. Ils passent ainsi d'un registre à l'autre, pris entre le poids du réel et séduit par l'ouverture offerte par le monde du virtuel.

NOTES

1. Conférence prononcée le jeudi 9 mai 2019.
2. Pour cette raison, il ne comprend pas d'appareil critique.
3. On peut prendre comme exemple la numérisation d'un article ou d'une série d'articles comme ce volume !
4. Il faut dire qu'il y a parallèlement une présentation de copies des œuvres du peintre avec des commentaires. Février 2019-janvier 2020.
5. La question des émotions patrimoniales a été largement traitée en anthropologie ces dernières années.
6. Entreprise créée en 1930 qui possède le monopole sur les paris hippiques en France. Cet opérateur est un groupe d'intérêt économique qui regroupe cinquante-sept sociétés de courses hippiques, dont le Trot et France Galop, les deux sociétés mères.
7. La Loterie nationale créée en 1933 devient la Française des Jeux (FDJ) en 1976. Elle gère également les jeux de tirage et de grattage, et le loto sportif. Elle a été privatisée en 2019.
8. Les casinos vont se développer au XIX^e siècle.
9. Il a bien sûr des accords avec des opérateurs à l'étranger (68 pays) et propose des paris sur les courses qui se tiennent sur les hippodromes français, mais aussi des courses étrangères.
10. Sous le contrôle d'une autorité administrative indépendante ; 7,5 % des mises des joueurs vont à l'État ; ils contribuent à la filière hippique et au sport amateur.
11. Chiffres de l'Office français des drogues et des tendances addictives (OFDT), mis à jour en juin 2020.
12. En 2019, 1,6 % des joueurs s'adonnerait à une pratique excessive en 2019, *Tendances* n° 138, OFDT, juin 2020.
13. Ceux-ci sont très divers, des bookmakers aux journalistes des revues spécialisées.
14. Je me réfère particulièrement ici à un bookmaker que j'ai rencontré en Afrique du Sud qui utilisait ce terme, mais j'ai découvert rapidement qu'il n'était pas le seul.
15. Prix du patrimoine ethnologique (ministère de la Culture) au festival du cinéma du réel en 2015.
16. Chiffres de 2019, Baromètre Santé publique France, 2014-2019, analyse OFDT.
17. La pratique en ligne qui a connu un développement phénoménal est celle du poker : on peut poser l'hypothèse que le jeu lui-même participe à la facilité avec laquelle il s'est virtualisé.

AUTEUR

SOPHIE CHEVALIER

Professeur en anthropologie à l'université de Picardie – Jules-Verne, directrice du laboratoire
Habiter le monde (UR 4287), co-directrice de la revue électronique Ethnographiques.org