



Trace (México, DF)

ISSN: 0185-6286

ISSN: 2007-2392

Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos

Dehouve, Danièle

El cuerpo y lo virtual: Danzas y combates en Mesoamérica

Trace (México, DF), n° 83, 2023, pp. 1-20

Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos

DOI: <https://doi.org/10.22134/trace.83.2023.867>

Disponible sur: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=423877390001>

- Comment citer
- Numéro complet
- Plus d'informations sur l'article
- Page web du journal dans redalyc.org

redalyc.org

Système d'Information Scientifique Redalyc

Réseau des Revues Scientifiques d'Amérique Latine et les Caraïbes, l'Espagne
et le Portugal

Sans but lucratif académique du projet, développé dans le cadre de l'initiative
d'accès ouvert

Présentation

Le corps et le virtuel: danses et combats en Mésoamérique

Les représentations festives de l'Amérique espagnole sont des manifestations collectives qui se distinguent de la vie quotidienne et relèvent de plusieurs catégories d'analyse en sciences humaines –entre autres, les danses, les combats, les spectacles, les rites et les jeux. De nos jours, le Mexique indien et rural utilise couramment le terme générique espagnol *danza* (danse) qui se réfère à des pratiques hétéroclites, et d'origine diverse, puisqu'elles dérivent tout à la fois des rituels théâtralisés précolombiens et du théâtre d'évangélisation colonial. La *danza* est une représentation exécutée à l'occasion d'une fête patronale avec plus ou moins de spectateurs ; elle conjugue musique, danse et/ou dialogues récités. Il en existe de toutes sortes mais leur point commun est qu'elles sont conçues comme physiquement dures et vécues comme un sacrifice personnel. En ce sens, certains combats reçoivent l'appellation de danses, tandis que certaines danses incluent des confrontations violentes.

La réflexion qui suit a débuté le 20 janvier 2020 lors d'une journée d'études intitulée «Danses, combats et jeux dans le Mexique indien» organisée par David Robichaux (Universidad Iberoamericana, Mexico), qui s'est tenue à l'École Pratique des Hautes Études, dans le cadre du séminaire de Danièle Dehouve. Dès l'abord, les participants ont cherché à dépasser les catégories d'analyse habituelles pour mettre l'accent sur le cadre fictionnel que présuppose chacune de ces manifestations. Pour parler de cet «entre-deux» dans lequel les choses sont réelles tout en ne l'étant pas, on peut avoir recours à la notion de jeu selon Huizinga (être à la fois conscient et dupe) et selon Bateson (jouer crée son propre cadre), ou

à celle de virtuel selon Hamayon (ce qui a la «vertu» de la chose sans l'être). Danses et combats posent également la question du corps, pris dans la chorégraphie, la violence, la représentation et l'imitation, l'endurance et l'engagement, créant l'identité et transformant la personnalité des participants.

Le dossier qui suit traite de ce que le virtuel fait au corps et le corps fait au virtuel. Que devient le corps dans un cadre virtuel ? Qu'est-ce que l'imitation, la simulation, le geste de combat, la violence ? Quels sont les termes utilisés par les acteurs rituels pour les décrire ? Et quelle efficacité dans la vie attendent-ils de ces actions qui se déroulent dans le virtuel ? Les articles présentés ici ont été élaborés à partir de sources historiques et ethnologiques concernant le Mexique indien d'hier (Dehouve), d'aujourd'hui (Hémond), et le «Mexique profond¹» (Robichaux et Martínez). D'autres articles appartenant à ce dossier seront publiés dans un numéro complémentaire de *TRACE*.

Virtuel, jeu et fiction

Le terme «virtuel» que nous avons retenu en titre de ce dossier fait partie «d'une captivante et déroutante famille de notions», selon le mot de Hamayon (2020b). Il est, pourrait-on dire, le dernier né de cette famille, puisqu'il a été proposé il y a seulement quelques années (Hamayon 2015a, 2015b). Avant de rappeler les quelques définitions qui s'imposent avant la lecture des articles de notre dossier, il convient d'exprimer notre dette envers Roberte Hamayon dont les travaux ont balisé le cheminement de nos réflexions, ainsi que notre reconnaissance pour sa participation à notre journée d'études du 20 janvier 2020.

La première notion appartenant à la «famille» qui nous intéresse est le «jeu». Elle est première au sens chronologique du terme, puisqu'elle est apparue sous la plume de Huizinga (1949, 1951[1938]), puis Caillois (2001 [1958, 1967]) et Bateson (1977, 1984). Mais ce n'est que récemment que les travaux de Wendling (2002) et Hamayon (2012, 2015a, 2015b, 2018, 2020a, 2020b, 2021) ont suscité un réel intérêt pour son application en anthropologie, dans lequel nous nous inscrivons. Avant de présenter ces auteurs, il convient de rappeler que les termes «jeu» en français et *juego* en espagnol réunissent deux sortes d'activités qui sont désignées en anglais au moyen de mots différents: *play* lorsqu'il s'agit «plutôt de s'amuser et de représenter» et *game* «de tirer parti de règles en sorte de gagner» (Hamayon 2021, 24).

À l'origine, Huizinga (1951) a abordé l'activité ludique (au travers de *play* et *game*) pour en définir l'essence et montrer ses relations fondamentales avec la culture et ses principales institutions. Il définit le jeu (*play*) comme :

une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (43)².

Le reste de son livre consiste à montrer que l'essence de l'acte de jouer s'exerce dans les domaines les plus importants de la vie sociale : la religion, la loi, la guerre, la poésie, les mythes, la philosophie, etc.

Par-delà cette définition générale, la postérité de Huizinga (1949) retiendra surtout son affirmation selon laquelle le jeu instaure un état de « demi-croyance » : « L'enchanteur ou l'enchanté est toujours à la fois conscient et dupe. Mais il choisit d'être dupe » (23). Cette caractéristique du jeu permet de saisir en particulier la nature des faits religieux et du rituel :

L'unité et l'indivisibilité de la croyance et la non croyance, l'indissoluble connexion entre le sacré et le sérieux d'un côté, et le « faire croire » [fictionnel] ou l'amusement se comprennent mieux à l'aide de la notion de jeu. [...] De telle manière que la simple question de savoir ce qu'est réellement le jeu nous entraîne au cœur de la question de la nature et de l'origine des concepts religieux [...]. Dans notre conception du jeu, la distinction entre la croyance et le fictionnel s'abolit (25).

Vient ensuite Caillois (2001 [1958]) dont l'apport est d'énoncer les quatre principes au fondement de l'acte de jouer : *agôn* (compétition), *alea* (hasard), *mimicry* (imitation) et *ilinx* (vertige) : « Tous les quatre appartiennent au domaine du jeu (*play*). On joue au football, au billard ou aux échecs (*agôn*), à la roulette ou à la loterie (*alea*), à être un pirate, Néron ou Hamlet (*mimicry*) ou l'on produit en soi-même, par une rotation rapide ou un mouvement tombant, un état de vertige et de confusion (*ilinx*) » (12).

Bateson a, pour sa part, défini le jeu par le cadre qu'il pose. Une même action sera différente selon qu'elle se situe ou non dans le cadre du jeu : « Ce qui est propre au jeu, c'est que ce terme désigne des contextes dont les actes constitutifs ont une

pratique et une réalisation différentes de celles qu'ils auraient dans le non-jeu» (Bateson 1984, 132). « Pour parler plus simplement, “jeu” n'est pas le nom d'un acte, ou d'une action : c'est le nom d'un cadre où se situe l'action » (145). Chez les animaux, jouer implique d'échanger des signaux véhiculant le message « ceci est un jeu ». Dans les sociétés humaines, « jouer » est un processus qui se bâtit lui-même. Le jeu « se fonde sur la construction d'un lien de détermination entre le niveau de l'action et celui du cadre » (Hamayon 2021, 85).

Il faut ajouter que, depuis les premiers travaux de Huizinga et Caillois, des apports extérieurs au domaine du jeu et du rituel sont venus nous familiariser avec la notion de fiction. On songe en premier lieu à la fiction littéraire (Schaeffer 1999), mais cette notion a depuis été mise à profit par un grand nombre de disciplines en sciences humaines –philosophie, sociologie, anthropologie, histoire, droit, psychanalyse– produisant une grosse bibliographie (voir, par exemple, Flahault et Heinich 2005 ; Blatt 2012a). Or, les débats sur la fiction posent des questions très proches de celles qu'introduit le jeu et apportent des précisions utiles.

Les chercheurs se sont, en effet, demandé si la fiction, « création, par l'imagination, d'un monde possible » (Blatt 2012a, 5), s'opposait à la vérité et à la réalité. En ce qui concerne la première dichotomie, il s'agit de savoir si la fiction est fausse par essence. Cette posture du sens commun provient de significations attribuées à la fiction, telles que l'illusion, la feintise ou le façonnage. Mais, à l'inverse, « Ce qui distingue le champ du véridictionnel du champ du fictionnel, c'est qu'on n'y fait pas le même usage des représentations [...]. La fictionalité ne réside pas dans la nature du récit mais dans la posture du récepteur (Flahault et Heinich 2005, 14). Spécialiste des neurosciences, Lionel Naccache en fournit une illustration étonnante. Des malades souffrant de pathologies neurologiques graves résultant d'une lésion cérébrale, s'ils sont soumis à une question directe, peuvent avoir recours à une fiction. Une expérience a ainsi été faite sur un patient présentant une déconnexion inter-hémisphérique : l'écran lui dit « marchez » ; le patient se lève et explique son acte par le fait d'aller boire. L'hémisphère gauche a élaboré consciemment un scénario qui donne sens au réel (Naccache 2006, 385). Naccache conclut : « une fiction peut être exacte pour moi ; mais c'est quelque chose dont la structure, l'essence [...] en tout cas la fonction, n'est pas nécessairement de représenter le réel le mieux possible, mais de faire sens le mieux possible pour le sujet » (*in* Blatt 2012b, 128). Aussi, « vouloir comprendre la fiction en termes de vérité (ou de fausseté) risque d'être une entreprise qui ne peut que nous mener à une impasse, nous empêchant de comprendre de quoi il retourne effectivement » (Schaeffer 2005, 36).

Si la fiction n'est pas antinomique à la vérité, s'oppose-t-elle à la réalité ? On ne peut soutenir cette position que si l'on définit la réalité comme l'environnement matériel. Or une forme primordiale de la réalité est la réalité des autres, une réalité inter-subjective, qui n'existe pas nécessairement dans les choses : ainsi, une date dans le calendrier est un « objet auto-référentiel » qui a une existence dans la réalité sociale et non matérielle. Les contes, romans ou films sont à la fois fiction – car ils n'existent pas dans la nature et n'ont de réalité que pour un temps limité – mais ils sont aussi réalité, car « ils tiennent autant de place dans les relations que nous avons avec les autres que des réalités naturelles » (Flahault 2005, 41).

Qu'apportent ces études sur la fiction à l'approche anthropologique du jeu ? Elles permettent de préciser l'utilisation du terme fiction et de ses dérivés. Ainsi, il sera plus juste de qualifier le cadre créé par le jeu de « fictionnel » (c'est-à-dire recourant à la fiction) que de « fictif » (ce qui l'assimilerait à « faux »). Comme le résume Hamayon (2021, 87) :

Le cadre fictionnel constitué par le jeu (ou le rituel) met en place une forme de réalité à la fois distincte de la réalité empirique et en rapport avec elle [...] Les actes constitutifs du jeu sont susceptibles de renvoyer à une réalité empirique ne serait-ce que parce qu'un cadre de jeu ne nie que partiellement la signification qu'ils auraient dans un cadre de non-jeu.

Il continue donc à être important de pouvoir faire référence à cette réalité, tout en sachant qu'elle n'est pas *la seule* réalité. C'est pourquoi Hamayon lui donne les noms de « réalité empirique, ordinaire ou vécue ». Il sera essentiel de distinguer ces ordres de réalité et de montrer les liens qui se tissent entre eux.

Cependant, pour présenter ce dossier, nous avons préféré aux notions de « jeu » et de « fiction » celle de « virtuel » proposée par Hamayon (2015a, 2015b). D'origine théologique, elle apparaît définie dans le *Dictionnaire de l'Académie Française* (première édition, 1694) : « Terme dogmatique. Il se dit de ce qui n'est point proprement et précisément une certaine chose, mais qui en a la force et la vertu. Il s'oppose à formel et à actuel » (Hamayon 2015b, 5).

Selon l'analyse d'Hamayon (2015), on passe du virtuel à l'actuel par continuité. Ainsi, « une graine est virtuellement une plante », en fonction d'un processus de croissance : « il existe un lien de continuité intrinsèque et inscrit dans la durée entre la propriété virtuelle et la propriété actualisée ». « Mais le virtuel n'est pas seulement une qualité potentielle, elle peut aussi être valable dans l'absolu, indépendamment du fait qu'elle s'exprime en outre concrètement ou non » (Hamayon

2015a, 87). Enfin, le virtuel ne s'oppose pas au réel –et l'on a vu que cet aspect est important–, on parle d'ailleurs couramment de «réalités virtuelles».

On définira donc le virtuel –en retenant les traits caractéristiques du jeu et de la fiction– comme un cadre, distinct de la réalité empirique, où se situe une action, instaurant une promesse d'avenir et suscitant un état de demi-croyance. Chacun des textes ci-dessous peuvent être lus en gardant ces caractéristiques en mémoire.

Mais nous avons été rattrapés par l'actualité, en l'occurrence par la pandémie et la vague de mesures contraignantes qu'elle a inaugurée dans le monde. En particulier, les *danzas* de la région de Texcoco qui réunissaient des milliers de participants et de spectateurs n'ont pu se tenir en 2020 et 2021. À la place, les participants ont créé sur Facebook une «communauté virtuelle» dont le fonctionnement est décrit ci-dessous par Jorge Martínez. Ceci nous a rappelé à point nommé que le «virtuel» est aussi, et peut-être surtout de nos jours, «ce qui est créé artificiellement par un logiciel informatique» et que l'adjectif virtuel «qualifie le registre où règne le clic» (Hamayon 2015b, 5). Nous avons donc ajouté cette dimension au dossier.

Le corps

Il est courant d'opposer le corps à la réalité virtuelle. À propos du cyberspace, on pense que la réalité virtuelle serait créée par des individus avachis derrière leur écran et mettrait en scène des apparences corporelles de substitution. À l'inverse de cette position, nous postulons l'existence de relations fortes entre le corps et le monde virtuel.

Pour cela, il faut rappeler qu'il est impossible de considérer le corps humain sans faire appel à la notion de «personne», c'est-à-dire d'individu doté de toutes ses caractéristiques mentales et relationnelles façonnées par la société. Si les deux notions –*corps* et *personne*– ont été séparées analytiquement (ainsi, les «techniques du corps» et la «notion de personne» font l'objet de deux travaux dissociés de Mauss), ce fut pour mieux être réunies dans les recherches appliquées (voir Dehouve 2014). Il s'ensuit que quiconque étudie le corps, parle aussi de l'expression des sentiments, ainsi que de la construction de la personne et de la personnalité. L'ensemble corps/personne est, en particulier, partie prenante du processus rituel au sujet duquel j'ai écrit : «Par définition, le rôle dévolu au corps dans ce contexte est de participer au changement de statut de l'acteur rituel et à la

transformation de la réalité. Mais les moyens pour ce faire sont innombrables et donnent lieu à des pratiques qu'il conviendrait de cataloguer» (Dehouve 2014, §21). Etant donné les connivences entre le rite d'une part, et le jeu, la fiction et le virtuel, de l'autre, ce programme s'applique bien ici. En ce sens, chacun des textes réunis dans ce dossier traite à sa manière du rapport entre le corps/personne et le virtuel et démontre l'intérêt de ce type de questionnement concernant l'espace méso-américain.

Danièle Dehouve
CNRS / EPHE

Notes

- ¹ L'expression « Mexique profond » désigne les traditions qui subsistent en milieu rural ou péri-urbain, alors que la population ne parle plus de langue amérindienne.
- ² Cette citation et celles qui suivent ont été traduites par D. Dehouve en français.

Referencias / Références

- Bateson, Gregory. 1977. *Vers une écologie de l'esprit*. Paris: Seuil.
- . 1984. *La nature et la pensée*. Paris: Seuil.
- Blatt, Noëlle. 2012a. «Je fictionne, tu fictionnes... nous fictionnons». *Théorie, Littérature, Epistémologie*, 29: 5-18.
- . 2012b. «Entretien avec Lionel Naccache», *Théorie, Littérature, Epistémologie* 29, Fiction, agent double, Vincennes-Université Paris 8: 119-139.
- Caillois, Roger. 2001 [1958, 1967]. *Man, play and games*. Urbana y Chicago: University of Illinois Press.
- Dehouve, Danièle. 2014. «Introduction». *Ateliers d'Anthropologie*. doi:10.4000/ateliers.9627.
- Flahault François. 2005. «Récits de fiction et représentations partagées». *L'Homme* 3, 175-176: 37-55.
- Flahault François, y Heinich Nathalie. 2005. «La fiction, dehors, dedans». *L'Homme* 3, 175-176: 7-18.
- Hamayon, Roberte. 2012. *Jouer: Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Paris: La Découverte.
- . 2015a. «Petit Pas de côté». *Revue du MAUSS*, 45: 75-90.
- . 2015b. «Du concombre au clic: À propos de quelques variations virtuelles sur le principe de substitution». *Mondes Ethnographiques*, 30. <https://www.ethnographiques.org/2015/Hamayon>.
- . 2018. «Quand le pire “désastre” serait de ne pas jouer: Quelques réflexions à partir de données sibériennes». En *Heur et malheur du joueur: Études sur la violence et le jeu*, editado por Charles Illouz y Pierre Prétou: 35-55. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- . 2020a. «Un biomimétisme rituel et ludique: Entretien avec Roberte Hamayon por Lauren Kamili, Perig Pitrou y Fabien Provost». *Techniques & Culture*, 73: 190-207. doi:10.4000/tc.13717.
- . 2020b. «Un regard d'anthropologue: l'Annonce d'une captivante et déroutante famille de notions». En *Héraclite: le temps est un enfant qui joue*, editado por Véronique Dasen y David Bouvier, 259-270. Jeu / Play / Spiel. Liège: Presses Universitaires de Liège.
- . 2021. *Jouer, une autre façon d'agir: Etude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Bibliothèque du MAUSS. Lormont: Le Bord de l'Eau.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Londres: Boston y Henley, Routledge y Kegan Paul.

- _____. 1951 [1938]. *Homo ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Naccache, Lionel. 2006. *Le nouvel inconscient: Freud, Christophe Colomb des neurosciences*. Paris: Odile Jacob.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction ?* Paris: Seuil.
- _____. 2005. « Quelles vérités pour quelles fictions ? ». *L'Homme* 3, 175-176: 19-36.
- Wendling, Thierry. 2002. *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Ethnologies. Paris: Presses Universitaires de France.