
IIAC – Laboratoire d'anthropologie et d'histoire de l'institution de la culture (LAHIC)

Marie Scarpa, Jean-Marie Privat, Thierry Wendling, Daniel Fabre, Franck Beuvier et Odile Vincent



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/annuaire-ehess/21585>

ISSN : 2431-8698

Éditeur

EHESS - École des hautes études en sciences sociales

Édition imprimée

Date de publication : 1 janvier 2012

Pagination : 756-760

ISSN : 0398-2025

Référence électronique

Marie Scarpa, Jean-Marie Privat, Thierry Wendling, Daniel Fabre, Franck Beuvier et Odile Vincent, « IIAC – Laboratoire d'anthropologie et d'histoire de l'institution de la culture (LAHIC) », *Annuaire de l'EHESS* [En ligne], 1 2012, mis en ligne le 01 juillet 2015, consulté le 20 mai 2021. URL : <http://journals.openedition.org/annuaire-ehess/21585>

Ce document a été généré automatiquement le 20 mai 2021.

EHESS

IIAC – Laboratoire d'anthropologie et d'histoire de l'institution de la culture (LAHIC)

Marie Scarpa, Jean-Marie Privat, Thierry Wendling, Daniel Fabre, Franck Beuvier et Odile Vincent

Marie Scarpa, *professeur à l'Université de Metz/Paul-Verlaine*

Jean-Marie Privat, *professeur à l'Université de Metz/Paul-Verlaine*

Thierry Wendling, *chargé de recherche au CNRS*

Daniel Fabre, *directeur d'études*

Franck Beuvier, Odile Vincent, *ingénieurs d'études*

- 1 Marie Scarpa, *professeur à l'Université de Metz/Paul-Verlaine*
- 2 Jean-Marie Privat, *professeur à l'Université de Metz/Paul-Verlaine*

Ethnocritique de la littérature

- 3 MARIE Scarpa a poursuivi son étude de la situation de ces personnages des seuils et des marges qui (se) jouent des frontières ou des limites entre les diverses « cosmologies » fictionnelles. Le travail a porté cette année non plus sur l'éternelle jeune fille et sur la vieille fille mais sur les liens entre « liminarité » et « idiotie ». Pour analyser la trajectoire du personnage liminaire en termes d'initiation -au sens de construction de l'identité individuelle et sociale dans l'apprentissage des différences de sexe et d'état – trois études de cas ont été présentées.
- 4 Marie Scarpa a montré d'abord comment Léone, le seul personnage féminin de la pièce de Bernard-Marie Koltès *Combat de nègre et de chiens* (1983), est à la fois une non initiée, une mal initiée, une surinitée. Cette *fada* qui ne passe pas est placée en permanence sous le signe de la circulation et de l'échange. Ce personnage permet de repenser le tragique koltésien. Voilà en effet un théâtre qui ne cesse de rêver l'alliance (avec

l'autre, Tailleurs, l'étranger), mais qui au fond est un théâtre où Ton ne sort pas de l'utopie (cauchemardesque) de l'entre-soi, cet entre-soi imaginaire caractéristique comme on sait de l'inceste (et du cannibalisme).

- 5 Marie-Christine Vinson (Université Nancy-I/Henri-Poincaré) a tracé ensuite un portrait ethnocritique de Bécassine, le fameux personnage de bandes dessinées pour la jeunesse. Cette héroïne liminaire est comme arrêtée dans un entre-deux, à mi-chemin entre l'enfant et l'adulte. Si elle occupe d'innombrables fonctions – un peu comme Chariot –, ce sont autant d'occasions de ratages cocasses dans sa socialisation. Mais c'est grâce à ses « bêtises » qu'elle approche des normes pratiques ou langagières du comportement, même si son acculturation est vouée en fait à demeurer inachevée. Cette idiote de village s'inscrit dans la lignée des *Jean le Sot* du folklore à l'épreuve eux aussi de l'arbitraire de toute culture et inévitablement confrontés à la violence symbolique de tout ordre anthropologique.
- 6 Sophie Dumoulin (doctorante, Université du Québec à Montréal) a étudié enfin la célèbre figure de La Esmeralda et la douce idiotie de l'enfance dans le roman de Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*. L'accent a été mis sur les hybridations génériques et les avatars transculturels du personnage qui architecturent l'idiolecte poétique du romancier.
- 7 La seconde partie du séminaire a permis d'entendre d'autres voix de l'ethnocritique canadienne et d'ouvrir un chantier nouveau. Véronique Cnockaert (professeure de littérature à l'UQAM) a analysé la carnalisation de la guerre chez Maupassant à partir d'une lecture de « Saint-Antoine » (1883), l'un des *Contes de la bécasse*. Elle montre comment le rite (la tuée du cochon) peut être non seulement l'arme privilégiée des dominés mais aussi l'âme propre de la littérature quand elle dit la violence tragique d'un monde où la coutume est mise sens dessus dessous.
- 8 Sophie Ménard (docteur, Université du Québec à Montréal) a exploré elle le charivari du fou et sa conduite narrative dans *La Conquête de Plassans* (Zola, 1874). Cette hypothèse ouvre de nouveaux horizons à l'interprétation d'un roman dont la polylogie culturelle ne saurait être minorée, depuis le grain de l'écriture (l'expressivité de l'onomastique provençale par exemple) jusqu'au système d'une prose dont les (dis-)harmoniques anthropologiques seraient la ligne de fuite.
- 9 Enfin, Jean-Marie Privat a consacré plusieurs séances au(x) rôle(s) des mantiques (attestées ou imaginaires) dans l'économie langagière et symbolique de la fiction. La lisibilité de tout récit présuppose certes une certaine prédictibilité narrative. Mais il arrive que l'univers augurai des signes soit constitutif de la poétique du roman. L'exemple de *Madame Bovary* a permis de commencer à comprendre comment présages (folkloriques), malédictions (bibliques) et autres mauvais signes (mythologiques) disséminés dans ce récit s'hybrident et se réinventent pour signifier à la fois et paradoxalement le destin des personnages et l'absence de tout Destin. À charge évidemment pour le lecteur de prêter crédit à un système de (mé-) créance propre à la culture du texte, et dont joue un narrateur omniscient...
- 10 Thierry Wendling, *chargé de recherche au CNRS*

Anthropologie du jeu : le contrat ludique

- 11 LE séminaire (qui se déroule les 1^{er} et 3^e vendredis du mois et est hébergé au musée du quai Branly) a considéré cette année la place qu'occupent les règles et le contrat ludique dans la pratique des jeux et sports.
- 12 Le séminaire a répertorié la multiplicité des formes de règles qui régissent la vie sociale et considéré dans cette perspective la spécificité des règles ludiques. Celles-ci s'ancrent sur un contrat ludique qui affirme à la fois le désir partagé de jouer et la nécessité reconnue par les participants de s'accorder sur certaines règles. Cependant l'existence de jeux que nous avons définis comme « impairs » rappelle que ce contrat ludique reste parfois défectueux. Ainsi dans les « parties de sonnette », enfants et adolescents, qui sonnent aux portes avant de s'enfuir en courant, adoptent une posture ludique face à des « victimes » qui ne souhaitent généralement pas entrer dans le jeu. On constate alors une invention imaginaire de l'Autre comme partenaire de jeu. À l'opposé des jeux impairs, les autres pratiques ludiques, une fois accepté le principe d'un contrat ludique, connaissent au contraire une forme de négociation sociale qui précise, de manière plus ou moins arrêtée, les règles à appliquer et les enjeux des parties. Les règles s'inscrivent alors dans un processus de construction et de transmission sociale.
- 13 Sans retomber dans un évolutionnisme trompeur, trois périodes ou mieux trois modalités de transmission (qui coexistent aujourd'hui) et d'invention ont été dégagées : le contexte de l'oralité et du geste dans lequel s'est développée la majorité des grandes familles de jeux (depuis les luttes et les courses jusqu'aux jeux de pions ou les parties de ballon), contexte qui reste notamment prééminent dans les jeux enfantins ; le contexte de l'écriture qui s'est constitué à partir de *La Maison académique*, première grande fixation des règles de jeux grâce à l'imprimerie La Marinière (1654) en un siècle où se multiplient les jeux de cartes et où les libertins contestent certaines règles sociales et religieuses ; depuis *Pong* (1972), le contexte de l'écran d'ordinateur qui voit à la fois la reprise d'un grand nombre de jeux anciens (le superordinateur Deep Blue gagne un match contre le champion du monde d'échecs Garry Kasparov en 1997) et le développement de jeux Impensables jusqu'alors, notamment les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (en anglais, les « MMORPG ») dont le plus célèbre est actuellement *World of Warcraft* (2004).
- 14 La considération des règles amène à s'intéresser de près aux objets ludiques qui se distinguent ici des objets (pour simplifier appelés) du quotidien par le fait de matérialiser un règlement : le ballon de football comme le cavalier du jeu d'échecs manifeste la contrainte ludique, on n'actionne l'un qu'avec les pieds, on ne déplace l'autre que sur certaines cases bien précises. L'objet sert de plus à incarner des valeurs à l'instar des concours de gros mangeurs en Normandie où les concurrents ne disposent que d'un seul verre d'eau pendant les quinze minutes durant lesquelles ils avalent autant de tripes, de camemberts ou de boudins qu'il leur est possible. Ici l'unique verre d'eau sert à valoriser la capacité du corps à endurer les souffrances que cette épreuve génère. Cet exemple rappelle la présence toujours signifiante du corps et des émotions dans toutes les pratiques ludiques jusque et y compris dans les jeux dits virtuels.
- 15 Le séminaire a également été l'occasion de débiter une analyse de la période diffusionniste de l'anthropologie car alors que les anthropologues de la seconde moitié du XX^e siècle délaissent l'étude des pratiques ludiques, leurs prédécesseurs voyaient

au contraire dans l'étude des jeux et de la diffusion de leurs règles des objets privilégiés pour illustrer et confirmer leurs théories.

- 16 Deux étudiants ont présenté leurs recherches en cours. Alina Scarlat a fait un exposé sur la notion de règle du jeu dans des activités théâtrales réalisées avec des enfants. Dans le cadre de son doctorat, Sébastien Kapp a décrit des jeux de rôle grandeur nature en montrant comment cette activité ludique associe paradoxalement « un récit écrit à l'avance et un jeu dans lequel l'incertitude domine ».
- 17 Daniel Fabre, *directeur d'études*
- 18 Franck Beuvier, Odile Vincent, *ingénieurs d'études*

Observer les processus créateurs

- 19 CE séminaire, conçu à l'origine comme un séminaire du Lahic (équipe du MAC), s'est ouvert aux chercheurs et aux doctorants intéressés à une ethnographie de l'acte créateur. Conformément au titre choisi, il ne s'agit pas d'analyser les discours généraux sur la création mais de s'interroger concrètement sur les modes par lesquels quelque chose de la création devient observable. Une première étape a consisté à préciser la notion même de « processus », qui est en train de devenir un lieu commun de toutes les approches en termes d'action située. Nous avons tenu compte des observations subtiles de Jean-Bertrand Pontalis, attaché à critiquer les connotations platement déterministes du mot et argumentant pour que lui soit substituée la notion, plus souple, de « traversée ». Ceci dit, il est apparu que la prise de connaissance de la « traversée créative » ne pouvait, logiquement, se produire qu'en envisageant le parcours depuis le commencement, ce qui revient à en suivre les étapes, ou à partir de la fin, ce qui revient à rechercher dans l'œuvre finie les traces de sa gestation.
- 20 Six situations ont été, provisoirement, définies comme porteuses potentielles d'informations sur la traversée. La première, limitée aux arts de la performance, consiste en une ethnographie intégrale du travail, généralement collectif, qui aboutit à la représentation par succession de ce que les gens de théâtre appellent exactement des « répétitions » qui, de fait, introduisent des variations orientées vers un état plus ou moins stable de l'œuvre. Ici, le modèle d'observation est celui de l'ethnographie des rites, cérémonies et fêtes. Quelques tentatives d'enregistrement cinématographique ont prétendu saisir, de même, ce qu'il advenait, essentiellement dans la création plastique. La seconde tente une sorte de reconstitution chronologique du parcours à partir des étapes conservées de celui-ci. On a baptisé un peu pompeusement « génétique » cette étude des brouillons d'écrivains, des esquisses de peintres ou de sculpteurs. La troisième aborde le cas particulier de l'improvisation où le processus et l'œuvre sont en pleine coïncidence temporelle et, en quelque façon, se recouvrent l'un l'autre, ce qui exige un réglage très particulier de la description. La quatrième s'appuie sur l'existence, à l'intérieur de l'œuvre achevée, d'une représentation du travail qui a abouti à celle-ci ; Gide, empruntant à la peinture flamande, a désigné comme « mise en abyme » cette situation qui couvre, en fait, un domaine immense, et pas seulement occidental, de la production artistique. La cinquième explore tout le paratexte qui enveloppe l'œuvre et qui va des commentaires spontanés de son producteur (carnets, correspondances...), jusqu'au dialogue entre l'auteur et un tiers qui reviennent sur des œuvres finies et tentent d'en ressusciter verbalement la genèse. La sixième, d'une grande diversité, consiste à proposer une représentation fictive de la traversée

créatrice, elle opère, généralement, une sorte de conversion d'une pratique artistique donnée (picturale ou musicale, par exemple) en récit romanesque ou cinématographique. Mais la dimension fictionnelle est également présente dans plusieurs des situations précédemment évoquées.

- 21 Le séminaire a ensuite procédé par des présentations et discussions de cas. Une réflexion ethnologique sur la performance a été proposée par Marc Augé à propos de la pièce de Massimo Furlan, *1973*, dans laquelle il est lui-même acteur. Noël Barbe a commencé l'étude, à partir d'une grande diversité de documents, du travail collectif d'Armand Gatti à Montbéliard. Emmanuel Parent et Bénédicte Monville ont analysé les parcours créateurs de deux écrivains noirs américains (respectivement Ralph Ellison et John Edgar Wideman) qui ont produit de fortes auto-analyses, assez contrastées, de leur parcours, biographique, culturel et créatif. Emmanuel Terray a présenté une sorte d'étude génétique de l'épisode africain du *Voyage au bout de la nuit* de Louis-Ferdinand Céline, comparant les chapitres du roman et la correspondance de Céline, jeune médecin en Afrique, et mettant en évidence le travail idéologique et littéraire. Michèle Coquet a repris l'analyse du film de Clouzot sur Picasso (1956), en s'attachant à exprimer les codes fictionnels qui informent cet enregistrement du processus créateur aboutissant d'ailleurs à un ratage. Jean-Charles Depaule a relu *La Fabrique du pré*, de Francis Ponge en pointant les procédés qui font de ce montage très raffiné non un dossier génétique mais une sorte de fiction sur la poésie se faisant. Daniel Fabre a présenté deux reconstitutions romanesques de l'artiste populaire au travail (celle de Jean Giono dans *Le Déserteur*, celle de Ferdinando Camon dans *Apothéose*) en montrant comment, à propos de ces producteurs qui ne commentent pas leurs œuvres, les romanciers tendent à se diviser en romanciers de l'artiste (comment devient-on socialement un créateur reconnu ?) et en romanciers de la création (quels sont les événements indissolublement matériels et mentaux qui font avancer l'œuvre ?). Accueillies par l'ethnopôle Garae (ministère de la Culture), à Carcassonne, deux journées de travail collectif ont été consacrées à la présentation des premiers résultats du programme ANR Improtech qui propose, sous la direction de Marc Chemillier et de Jean Jamin, une approche de l'improvisation. À cette occasion, un compte rendu du terrain effectué par Raphaël Imbert et Emmanuel Parent à la Nouvelle-Orléans a été présenté – sous forme orale et filmée – et discuté.

INDEX

nomsmotscles Institut interdisciplinaire d'anthropologie du contemporain-Laboratoire d'anthropologie et d'histoire de l'institution de la culture – IIAC-LAHIC