Document généré le 8 mai 2024 03:49

Anthropologie et Sociétés

D'Amato Marina, 2009, *Téléfantaisie. La mondialisation de l'imaginaire*. Québec, Presses de l'Université Laval, collection Sociologie contemporaine, 136 p., bibliogr.

Axel Guïoux

Volume 35, numéro 1-2, 2011

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1006390ar
DOI : https://doi.org/10.7202/1006390ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Département d'anthropologie de l'Université Laval

ISSN

0702-8997 (imprimé)
1703-7921 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Guïoux, A. (2011). Compte rendu de [D'Amato Marina, 2009, *Téléfantaisie. La mondialisation de l'imaginaire*. Québec, Presses de l'Université Laval, collection Sociologie contemporaine, 136 p., bibliogr.] *Anthropologie et Sociétés*, *35*(1-2), 248–250. https://doi.org/10.7202/1006390ar

Tous droits réservés © Anthropologie et Sociétés, Université Laval, 2011

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

matrice alimentant un rapport au monde qui incite parfois certains à faire l'économie de la vie réelle ; il fournit des solutions mais il est aussi une chausse-trappe. Certains ne s'en sortent pas aisément à cause des avantages qu'il procure. « Si les lieux de reconnaissance se raréfient dans la culture occidentale contemporaine, le jeu vidéo en ligne permet d'y remédier. Il s'offre à la fois comme un lieu de fuite et comme un lieu où reprendre pied » (p. 14). Au départ, bien entendu, il y a le désir d'un sentiment d'épanouissement et d'un monde gratifiant, susceptible parfois de plus d'épaisseur que le monde du quotidien. M. Coulombe rappelle l'aisance de l'enfant à croire en des personnages dont il sait qu'il les a inventés lui-même. Mais la jubilation tient aussi à cette régression contrôlée où il s'agit de redevenir l'enfant qui joue tout en tournant le dos aux soucis du quotidien. Pour maints individus il s'agit aussi d'essayer des personnages, de brouiller la personne que l'on est mais à laquelle on ne peut s'identifier tout à fait, et de devenir un autre, avec la légèreté que procure le fait de ne plus avoir à penser à soi, sinon sous la forme choisie. L'ordinateur accrédite volontiers ces jeux d'ombre, et le jeu en ligne plus encore, qui favorise une valorisation, une reconnaissance par les autres joueurs qui parfois se fait rare dans l'ici-bas du quotidien. *World of Warcraft* « permet de faire partie d'une guilde, c'est-à-dire d'un groupement social de joueurs, une communauté dans la communauté » (p. 123). C'est un lieu où se refaire dans une sociabilité simplifiée et toujours complaisante, sans risque de dommage pour soi, avec beaucoup à gagner en revanche dans le sentiment d'être à la hauteur et de figurer en bonne place dans la « guilde ». Le jeu vidéo en ligne est une solution au désarroi ou au manque à être, en ce sens il amène certains à l'addiction, car il leur offre un rapport au monde infiniment plus heureux que celui qu'ils affrontent au quotidien. Mais le remède est *pharmakon,* c'est-à-dire qu'il est aussi un poison, tant que la « bonne distance » n'est pas trouvée. La réflexion de M. Coulombe est essentielle pour mieux comprendre pourquoi certains préfèrent vivre dans l'imaginaire plutôt que de se heurter à l'âpreté d'un monde qui les a déçus.

Référence

COULOMBE M., 2009, *Imaginer le posthumain. Sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*. Québec, Presses de l'Université Laval, coll. Sociologie au coin de la rue.

David Le Breton
Université des sciences humaines de Strasbourg II
Strasbourg, France

D'AMATO Marina, 2009, *Téléfantaisie. La mondialisation de l'imaginaire*. Québec, Presses de l'Université Laval, collection Sociologie contemporaine, 136 p., bibliogr. (Axel Guïoux)

C'est au cœur de son ouvrage que Marina D'Amato nous rappelle cette réflexion du philosophe Willard Quine : il n'y a pas de différences de nature entre les objets physiques et l'existence des dieux mais une différence de niveaux. À ce titre, penser le matériel en relation avec l'immatériel conduirait à envisager et à identifier, sans postuler *a priori* de

primauté des uns sur les autres, des niveaux *logiques* pour la philosophie analytique, et des niveaux d'*interprétations* contextualisées pour la sociologie et l'anthropologie. Dans ce prolongement, et dès les premières lignes de son ambitieux mais néanmoins synthétique essai, notre auteure voit dans la polysémie et la polymorphie des productions imaginaires contemporaines la possibilité d'une saisie des effets concrets sur les individus des arrière-fonds sociaux et culturels. Le prisme choisi s'inscrit d'emblée dans le cadre d'une pratique de terrain exigeante qui vise à mettre en évidence les conséquences de la globalisation de l'imaginaire médiatisé auprès de jeunes publics. L'étude porte sur des supports divers (dessins animés, émissions pour enfants, jeux vidéo, etc.) et tend à explorer cette tension problématique récurrente : comment interpréter la mise à l'épreuve de la fonction créatrice – voire de perpétuation – de l'imaginaire par les flux et les dynamiques de transformation que sécréterait le contexte de la mondialisation ? Plus largement, M. D'Amato met en regard deux modes d'interprétation du réel au travers de deux modalités d'humanité : l'homme « moderne » qui voit, dans les dispositifs de représentation, une capacité d'action et d'appropriation du monde ferait face à l'homme « postmoderne », ce sujet de communication par excellence, qui, par le rejet de la dichotomie sujet-objet, institue un rapport d'immédiateté à ce qui l'entoure. De fait, au travers de la mise en tension dialectique de ces deux appréhensions du sujet contemporain, M. D'Amato en vient à formuler l'interrogation suivante : notre contexte techno-communicationnel peut-il faire advenir un imaginaire uniquement fondé sur la présence des images qui disqualifierait, à terme, le mot, la parole située au profit de l'icône abstraite et détachée ?

Afin de remonter le fil de ce questionnement, l'ouvrage se découpe selon deux lignes de force complémentaires. Une première s'efforce de creuser théoriquement le concept même d'imaginaire. Assez redevable de l'héritage conceptuel légué par Gaston Bachelard et Gilbert Durand, cette approche préliminaire tente de circonscrire l'hétéroclisme apparent des productions fictives actuelles en soutenant un projet épistémologique ambitieux : saisir des persistances symboliques et mythiques (et on voit ici les références à l'archétypologie durandienne) tout en rendant l'analyse attentive aux processus de transformation. En conséquence, la dialectique mettant en résonnance l'*imaginaire* (comme matrice fondatrice et mémorielle) et l'*imagination* (cette « folle du logis » comme se plaisait à la qualifier Malebranche, parée de vertus créatrices et innovantes) permet de pointer des processus complexes d'idiosyncrasie et de conformations sociales plus générales. Dans cette optique, l'art, le jeu, le mythe apparaissent comme autant de lieux cathartiques dans lesquels peuvent s'inventer mais aussi se perpétuer des modalités de relation au réel. Il est au passage possible de regretter la vision extrêmement classique mobilisée dans l'analyse de la création artistique et de l'activité ludique. En effet, dans le contexte « post » largement évoqué par l'auteure, l'appréhension de l'art et du jeu au travers de leurs « simples » fonctions de pure représentation, de sublimation et de gratuité est-elle toujours conceptuellement adéquate ?

La seconde ligne de force s'attache quant à elle à problématiser plus précisément les contenus des mythologies modernes. Ici encore, l'ambiguïté et l'ambivalence de leurs trames narratives révéleraient de façon plus profonde l'état de nos identités travaillées par la mondialisation. Les héros d'aujourd'hui (de dessins animés, de jeux vidéo, etc.) qui peupleraient nos perceptions imaginaires seraient à nos images. Fruits d'identités morcelées, ils seraient sans attache, plongés dans une perception du temps fondée sur l'éternel recommencement. Personnages dépourvus de mythe fondateur, ils traduiraient une conception utilitariste marquant un surinvestissement de l'objet au détriment des liens entre sujets. Là où le propos de ce voyage en « Téléfantaisie » prend toute son importance, c'est justement

lorsque sont étudiées les nouvelles logiques de la participation à ces imaginaires médiatisés. Au-delà du constat reprenant en fin de compte la métaphore désenchantée du présent mué en cage de fer technologisée, il est en effet crucial de reconnaître avec M. D'Amato la nécessaire compréhension de phénomènes de participation mobilisant l'individu dans sa totalité. Désormais, l'image n'est plus seulement contemplée ou admirée. Elle est aussi vécue, appropriée par des formes d'expériences créatrices et sensibles. L'imaginaire, en particulier imagé, ne peut plus être conçu comme une forme distante. L'image se fait interface dynamique et modulée par les interactions que nous entretenons avec elle. Par conséquent, il est dommage que l'ouvrage n'ait pas mis plus l'accent sur cette interrogation centrale que pose la réception des contenus proposés par cette mondialisation de l'imaginaire. La trame extrêmement ramassée mais toujours claire du texte laisse, certes, peu de place à ce développement. Cependant, le chantier évoqué en conclusion de ce foisonnant travail et consistant en l'appréhension des formes massives, industrialisées et reproductibles des productions imaginaires contemporaines en relance la nécessité.

Axel Guïoux
Centre de Recherches et d'Études Anthropologiques
Université Lumière Lyon 2, Lyon, France

Fabian Johannes, 2008, *Ethnography as Commentary. Writing from the Virtual Archive*. Durham, Duke University Press, 139 p., bibliogr., index (Olivier Wathelet)

Johannes Fabian, célèbre pour sa contribution à une anthropologie critique avec *Le temps et les autres* (1983), propose dans *Ethnography as Commentary…*, qu'il décrit comme le dernier essai de sa carrière, une nouvelle réflexion sur la fabrique du savoir anthropologique. Deux projets importants y sont abordés : une expérimentation épistémologique sur le commentaire comme genre ethnographique et une réflexion concernant l'anthropologie à l'ère du numérique. Entreprise originale, l'ouvrage repose sur la publication en ligne de la retranscription d'une conversation avec un informateur – Kahenga Mukonkwa Michel – enregistrée en 1974 à Lubumbashi (aujourd'hui en République Démocratique du Congo) au cours d'un rituel de protection au sein de sa propre maison. Cette conversation, reproduite en intégralité sur le site de *Language and Popular Culture in Africa* (Université d'Amsterdam)[1], est absente de l'ouvrage qui est plutôt consacré à son commentaire et à la discussion de l'intérêt d'une telle forme d'écriture. En réalité, l'articulation du livre en six chapitres, plus une introduction, accorde une place relativement faible à la conversation avec Kahenga. Sont abordés, dans un premier temps, les conditions de la rencontre de Fabian avec son informateur

1. Disponible en ligne (http://www2.fmg.uva.nl/lpca/aps/vol7/kahengatext.html), en date du 20 avril 2009. La transcription en swahili est accompagnée de sa traduction en anglais en vis-à-vis. Un extrait audio des cinq premières minutes est également disponible au téléchargement.