

TRACE

Travaux et Recherches dans les Amériques du Centre
Procesos Mexicanos y Centroamericanos



Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos

TRACE

TRACE es una revista dedicada a trabajos e investigaciones sobre México y América Central,
publicada semestralmente por el
CENTRO DE ESTUDIOS MEXICANOS Y CENTROAMERICANOS

TRACE est une revue consacrée aux travaux et recherches sur le Mexique et l'Amérique Centrale.
Elle est publiée semestriellement par le
CENTRE D'ÉTUDES MEXICAINES ET CENTRAMÉRICAINES

Río Nazas 43, Cuauhtémoc, 06500, Ciudad de México
Tels. (52-55) 55 66 07 77 ext. 174 y 176

CEMCA en Guatemala: 5a Calle 10-55, zona 13
Finca La Aurora. Ciudad de Guatemala CA., 01013
Tels. (502) 2440-2401. Fax (502) 2440-2401

La revista *TRACE* está incluida en la Clasificación de Revistas Mexicanas de Ciencia y Tecnología del Conacyt, en Scielo México, en la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc), Hispanic American Periodicals (HAPI), en el Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe y Portugal (Latindex), en Citas Latinoamericanas en Ciencias Sociales y Humanidades (CLASE), en la Red Europea de Información y Documentación sobre América Latina (REDIAL) y en la Plataforma de revistas y colecciones de libros en ciencias humanas y sociales Open Edition Journals.

Comité de redacción / Comité de rédaction

Fernando Briones (CCB-INSTAAR. University of Colorado, Boulder), Frédéric Décosse (LEST Institute of Labour Economics and Industrial Sociology UMR 7317, Francia), Eva Lemonnier (Université Paris I-CNRS), Delphine Mercier (Université Aix Marseille-LEST), Guilhem Olivier (IIH-UNAM), Alejandro Pastrana (INAH), Caroline Perrée (CEMCA), David Recondo (CIESAS-Pacífico Sur), Philippe Schaffhauser (El Colmich), Bernard Tallet (CEMCA), Aurelia Valero (UNAM), Arnaud Exbalin (Université Paris Nanterre), Chloé Constant (FLACSO México)

Consejo científico / Conseil scientifique

Bárbara Arroyo (Instituto de Antropología e Historia de Guatemala), Randall Blanco (UCR), John E. Clark (Brigham Young University), Annick Daneels (IIA-UNAM), Marc Edelman (City University of NY), Sajid Alfredo Herrera (UCA El Salvador), Michael Jones-Correa (Cornell University), Alfredo López Austin† (IIA-UNAM), Cecilia Menjivar (UCLA), Jean Meyer (CIDE México), Alain Musset (EHES), Cristina Oehmichen (IIA-UNAM)

Director de la Revista / Directeur de la Revue

Victor Aurelio Zúñiga González

Responsable de la publicación / Rédaction en chef

Fernanda Núñez redaccion@cemca.org.mx

Edición / Édition

Fernanda Núñez redaccion@cemca.org.mx

Maquetación / Mise en page

Asriel Téllez maquetacion@cemca.org.mx

ISSN 2007-2392

Presentación / Présentation

El cuerpo y lo virtual: Danzas y combates en Mesoamérica

Danièle Dehouve 5 + 20

SECCIÓN TEMÁTICA

La imitación entre los mexicas

Danièle Dehouve 21 + 52

Las danzas en los primeros pasos de la antropología sociocultural mexicana:

Miradas y marcos de análisis

David Robichaux 53 + 80

Du virtuel à l'empowerment?

Classe d'âge, corps et addiction dans les danses rituelles de *Cotlatlaxtlin* au Mexique

Aline Hémond 81 + 112

«Cumplir, aunque sea de manera diferente»:

Expresiones de la devoción en la celebración digital del

Señor de Gracias en Tepexpan, Estado de México

Jorge Antonio Martínez Galván 113 + 136

SECCIÓN GENERAL

Caracterización socioeconómica de pequeños productores cacaoteros

de dos cooperativas en el norte centro de Nicaragua

Marlon Alberto Castillo, Martín Alfredo Legarreta-González,

Francisco García-Fernández y Jesús Miguel Olivas-García 137 + 160

Unidades de producción agrícola y rentabilidad:

Tecajec, Yecapixtla, Morelos

Joaquín Mercado Yebra y Lucero Yañez Carrillo 161 + 187

NOTE DE RECHERCHE

Dramatis personae del programa escultórico de la Subestructura IIC de Calakmul
Daniel Salazar Lama 188 + 206

RESEÑA

A propósito de *Combinar para convivir*:
Aportes y replanteamientos
Libertad Mora Martínez 207 + 214

Nuevas publicaciones
215 + 217

Presentación

El cuerpo y lo virtual: Danzas y combates en Mesoamérica

En Hispanoamérica, las representaciones festivas son manifestaciones colectivas que se distinguen de la vida cotidiana y se pueden analizar con la ayuda de varias categorías, entre ellas, las danzas, las luchas, los espectáculos, los ritos y los juegos. En la actualidad, en el México indígena y rural, se utiliza comúnmente el término genérico de *danza*, que se refiere a una variedad de prácticas de origen diverso, derivadas tanto de los rituales teatrales prehispánicos como del teatro evangelizador colonial. La danza es una representación con motivo de una fiesta patronal con más o menos espectadores; combina música, danza o diálogos recitados. Hay todo tipo de danzas, pero lo que tienen en común es que se conciben como físicamente duras y se viven como un sacrificio personal. Así, algunas peleas se llaman *bailes* y algunos de estos incluyen enfrentamientos violentos.

La reflexión que sigue comenzó el 20 de enero de 2020 durante una jornada de estudio titulada «Danzas, combates y juegos en el México indígena», organizada por David Robichaux (Universidad Iberoamericana, México), que se celebró en la École Pratique des Hautes Études (París), en el marco del seminario de Danièle Dehouve. Desde el principio, los participantes trataron de ir más allá de las categorías habituales de análisis para hacer hincapié en el marco ficcional que supone cada uno de estos acontecimientos. Para hablar de esta zona intermedia en la que las cosas son reales sin serlo, se puede recurrir a la noción de *juego* según Huizinga (ser consciente y engañado a la vez) y según Bateson (el juego crea su propio marco), o a la de lo virtual según Hamayon (lo que tiene la «virtud» de la cosa sin serla). Las danzas y las peleas también plantean la cuestión

del cuerpo, prendido en la coreografía, la violencia, la representación y la imitación, la resistencia y el compromiso, creando identidad y transformando la personalidad de los participantes.

El *dossier* trata de lo que lo virtual hace al cuerpo y el cuerpo hace a lo virtual. ¿Qué ocurre con el cuerpo en un entorno virtual? ¿Qué son la imitación, la simulación, el gesto de combate, la violencia? ¿Cuáles son los términos utilizados por los actores rituales para describirlos? ¿Y qué eficacia en la vida esperan de estas acciones que tienen lugar en lo virtual? Los artículos se basan en fuentes históricas y etnológicas relativas al México indígena de ayer (Dehouve), de hoy (Hémond) y al «México profundo»¹ (Robichaux y Martínez). En un número complementario de *TRACE*, se publicarán los artículos restantes del mismo *dossier*.

Virtual, juego y ficción

El término *virtual*, que hemos elegido como título de este *dossier*, forma parte de «una cautivadora y confusa familia de nociones», en palabras de Hamayon (2020b). Se podría decir que es la última incorporación a esta familia, ya que se propuso hace pocos años (Hamayon 2015a, 2015b). Antes de recordar las pocas definiciones necesarias para leer los artículos de nuestro *dossier*, conviene expresar nuestra deuda con Roberte Hamayon, cuyo trabajo ha marcado el camino de estas reflexiones, así como nuestra gratitud por su participación en nuestra jornada de estudio del 20 de enero de 2020.

La primera noción perteneciente a la *familia* que nos interesa es el *juego*. Es primera en el sentido cronológico del término, ya que apareció en los escritos de Huizinga (1949, 1951 [1938]), y luego en los de Caillois (2001 [1958, 1967]) y Bateson (1977, 1984). Pero solo recientemente los trabajos de Wendling (2002) y Hamayon (2012, 2015a, 2015b, 2018, 2020a, 2020b, 2021) han despertado un verdadero interés por su aplicación en la antropología. Antes de presentar a estos autores, conviene recordar que los términos *jeu* en francés y *juego* en español reúnen dos tipos de actividades que en inglés se designan con palabras diferentes: *play*, cuando se trata «más bien de divertirse y representar» y *game*, «aprovechar las reglas para ganar» (Hamayon 2021, 24).

Huizinga (1951) abordó originalmente la actividad lúdica (a través de *play* y *game*) para definir su esencia y mostrar su relación fundamental con la cultura y sus principales instituciones. Define el juego (*play*) como

una acción libre, sentida como «ficticia» y situada fuera de la vida cotidiana, capaz, sin embargo, de absorber por completo al jugador; una acción desprovista de todo interés y utilidad material; que se realiza en un tiempo y un espacio expresamente circunscritos, se desarrolla de manera ordenada según reglas dadas, y da lugar en la vida a relaciones de grupo que se rodean voluntariamente de misterio o acentúan mediante el disfraz su extrañeza respecto al mundo habitual. (43)¹

El resto de su libro consiste en demostrar que la esencia del acto lúdico se ejerce en los ámbitos más importantes de la vida social: la religión, el derecho, la guerra, la poesía, los mitos, la filosofía, etcétera.

Más allá de esta definición general, la posteridad de Huizinga (1949) se cimenta en su afirmación de que el juego establece un estado de «media creencia»: «El encantador o el encantado es siempre consciente y engañado a la vez. Pero él decide dejarse engañar» (23). Esta característica del juego nos permite captar en particular la naturaleza de los hechos religiosos y del ritual:

La unidad e indivisibilidad de la creencia y la no creencia, la conexión indisoluble entre lo sagrado y lo serio por un lado, y el «hacer creer» (ficcional) y la diversión por otro, pueden comprenderse mejor con la ayuda de la noción de juego. [...] De tal manera que la simple pregunta de qué es el juego en realidad nos lleva al corazón de la cuestión de la naturaleza y el origen de los conceptos religiosos [...]. En nuestra concepción del juego, la distinción entre creencia y ficción queda abolida. (25)

Luego vino Caillois (2001 [1958,1967]), cuya contribución principal fue enunciar los cuatro principios que están en la base del acto de jugar: *agôn* (competición), *alea* (azar), *mimicry* (imitación) e *ilinx* (vértigo): «Los cuatro pertenecen al campo del juego (*play*). Se juega al fútbol, al billar o al ajedrez (*âgon*), a la ruleta o a la lotería (*alea*), a ser un pirata, Nerón o Hamlet (*mimicry*) o se produce en sí mismo, mediante una rotación rápida o un movimiento de caída, un estado de vértigo y confusión (*ilinx*)» (12).

Bateson, por su parte, definió el juego por el marco que establece. Una misma acción será diferente según se sitúe o no en el marco del juego: «Lo peculiar del juego es que el término designa contextos cuyos actos constitutivos tienen una práctica y una realización diferentes de las que tendrían en el no juego» (Bateson 1984, 132). «Para decirlo más sencillamente, ‘juego’ no es el nombre de

un acto, ni de una acción: es el nombre del marco en el que se sitúa la acción» (145). Entre los animales, el juego implica el intercambio de señales que transmiten el mensaje «esto es un juego». En las sociedades humanas, el *juego* es un proceso que se autoconstruye. El juego «se basa en la construcción de un vínculo de determinación entre el nivel de la acción y el nivel del marco» (Hamayon 2021, 85).

Hay que añadir que, desde los primeros trabajos de Huizinga y Caillois, unas aportaciones ajenas al campo del juego y del ritual nos han familiarizado con la noción de *ficción*. El primero en venir a la mente es la ficción literaria (Schaeffer 1999), pero desde entonces esta noción ha sido puesta en práctica por un gran número de disciplinas de las ciencias humanas —filosofía, sociología, antropología, historia, derecho, psicoanálisis— produciendo una bibliografía numerosa (véanse, por ejemplo, Flahault y Heinich 2005; Blatt 2012a). Ahora bien, los debates sobre la ficción plantean cuestiones muy similares a las introducidas por el juego y aportan aclaraciones útiles.

En efecto, los académicos se han preguntado si la ficción —«la creación, a través de la imaginación, de un mundo posible» (Blatt 2012a, 5)— se oponía a la verdad y a la realidad. En cuanto a la primera dicotomía, se trata de saber si la ficción es intrínsecamente falsa. Esta postura de sentido común proviene de los significados que se atribuyen a la ficción, como la ilusión, el fingimiento y la simulación. Pero, a la inversa, «lo que distingue el campo de lo verídico del campo de lo ficcional es que no hace el mismo uso de las representaciones [...]». La ficcionalidad no reside en la naturaleza de la narración sino en la postura del receptor» (Flahault y Heinich 2005, 14). Un neurocientífico, Lionel Naccache, proporciona una ilustración sorprendente. Los pacientes que padecen patologías neurológicas graves derivadas de una lesión cerebral, al ser sometidos a una pregunta directa, suelen recurrir a una ficción. Se realizó un experimento con un paciente con desconexión interhemisférica: la pantalla decía «camina»; el paciente se levantaba y explicaba su acción por su deseo de ir a beber. El hemisferio izquierdo había elaborado conscientemente un escenario que daba sentido a la realidad (Naccache 2006, 385). Naccache concluye: «una ficción puede ser exacta para mí; pero es algo cuya estructura, esencia [...] en todo caso, cuya función no es necesariamente representar lo real lo mejor posible, sino tener el mejor sentido posible para el sujeto» (en Blatt 2012b, 128). Así, «intentar comprender la ficción en términos de verdad (o falsedad) corre el riesgo de ser una empresa que solo puede llevarnos a un callejón sin salida, impidiéndonos comprender de qué se trata realmente» (Schaeffer 2005, 36).

Si la ficción no es antinómica a la verdad, ¿se opone a la realidad? Esta posición solo puede defenderse si definimos la realidad como el entorno material. Sin embargo, una forma primordial de la realidad social es la realidad de los otros, una realidad intersubjetiva, que no existe necesariamente en las cosas: así, una fecha en el calendario es un «objeto autorreferencial» que tiene una existencia en la realidad social y no material. Los cuentos, las novelas o las películas son ficción —porque no existen en la naturaleza y solo tienen una realidad durante un tiempo limitado— pero a la vez son realidad, porque «ocupan un lugar tan importante en las relaciones que mantenemos con los demás como las realidades naturales» (Flahault 2005, 41).

¿Qué aportan estos estudios sobre la ficción al enfoque antropológico del juego? Nos permiten aclarar el uso del término *ficción* y sus derivados. Por lo tanto, será más preciso describir el marco creado por el juego como «ficcional» (es decir, ‘que recurre a la ficción’) en lugar de «ficticio» (que equivaldría a ‘falso’). Como lo resume Hamayon (2021, 87):

El marco ficcional constituido por el juego (o el ritual) establece una forma de realidad que es a la vez distinta de la realidad empírica y relacionada con ella. [...] Los actos que constituyen el juego son susceptibles de referirse a la realidad empírica, aunque sólo sea porque el marco del juego niega sólo parcialmente el significado que tendrían en un marco que no sea de juego.

Por lo tanto, sigue siendo importante poder referirse a esta realidad, aun sabiendo que no es la única. Por eso Hamayon la llama «realidad empírica, ordinaria o vivida». Será esencial distinguir entre estos órdenes de realidad y mostrar los vínculos que se tejen entre ellos.

Sin embargo, para presentar este *dossier*, hemos preferido a las nociones de *juego* y *ficción* la de *virtual* propuesta por Hamayon (2015a, 2015b). De origen teológico, aparece definida en el *Dictionnaire de l'Académie Française* (primera edición, 1694): «Término dogmático. Se dice de aquello que no es propiamente y precisamente una cosa determinada, pero que tiene la fuerza y la virtud de ella. Se opone a lo formal y a lo actual» (Hamayon 2015b, 5).

Según el análisis de Hamayon (2015a), pasa uno de lo virtual a lo actual por continuidad. Así, «una semilla es virtualmente una planta», en función del proceso de crecimiento: «hay un vínculo intrínseco de continuidad inscrito en la duración entre la propiedad virtual y la propiedad actualizada». «Pero lo virtual no es sólo una cualidad potencial, también puede ser válida en términos absolutos, independientemente de que se exprese concretamente o no» (87). Por

último, lo virtual no se opone a lo real —y ya hemos visto que este aspecto es importante— y se suele hablar de «realidades virtuales».

Por lo tanto, definiremos lo virtual —manteniendo los rasgos característicos del juego y la ficción— como un marco, distinto de la realidad empírica, en el que se desarrolla una acción, estableciendo una promesa de futuro y suscitando un estado de media creencia. Cada uno de los textos que aparecen a continuación puede leerse teniendo en cuenta estas características.

Pero fuimos atrapados por la actualidad, en este caso la pandemia y la ola de medidas restrictivas que inauguró en el mundo. En particular, las danzas en la región de Texcoco, que reunían a miles de participantes y espectadores, no pudieron realizarse en 2020 y 2021. En su lugar, los participantes crearon una «comunidad virtual» en Facebook, cuyo funcionamiento describe a continuación Jorge Martínez. Esto fue un oportuno recordatorio de que lo «virtual» es también, y tal vez especialmente hoy en día, «lo creado artificialmente por los programas informáticos» y que el adjetivo *virtual* «califica el registro donde reina el clic» (Hamayon 2015b, 5), una dimensión que hemos añadido al *dossier*.

El cuerpo

Es habitual contrastar el cuerpo con la realidad virtual. En lo que respecta al ciberespacio, se piensa que la realidad virtual es creada por individuos desplomados detrás de sus pantallas que utilizan apariencias corporales de sustitución. En contraste con esta postura, nosotros postulamos la existencia de fuertes relaciones entre el cuerpo y el mundo virtual.

Para ello, es necesario recordar que es imposible considerar el cuerpo humano sin apelar a la noción de *persona*, es decir, del individuo dotado de todas sus características mentales y relacionales modeladas por la sociedad. Si bien las dos nociones —*cuerpo* y *persona*— han sido separadas analíticamente (así, las «técnicas del cuerpo» y la «noción de persona» son objeto de dos trabajos disociados de Mauss), fueron reunidas por la investigación aplicada (véase Dehouve 2014). De ello se desprende que quien estudia el cuerpo está hablando también de la expresión de los sentimientos, así como de la construcción de la persona y de la personalidad. El conjunto cuerpo/persona forma parte, en particular, del proceso ritual sobre el que escribí: «Por definición, el papel que le corresponde al cuerpo en este contexto es el de participar en el cambio de estatus del actor ritual y en la transformación de la realidad. Pero los medios para hacerlo son

innumerables y dan lugar a prácticas que deben ser catalogadas» (§21). Dadas las connivencias entre el rito, por un lado, y el juego, la ficción y lo virtual, por otro, este programa se aplica bien aquí. En este sentido, cada uno de los textos de este *dossier* aborda a su manera la relación entre el cuerpo/persona y lo virtual y demuestra que el área mesoamericana puede beneficiarse de este tipo de cuestionamiento.

Danièle Dehouve
Centre national de la recherche scientifique (CNRS) /
École Pratique des Hautes Études (EPHE)

Notas

- ¹ La expresión «México profundo» se refiere a las tradiciones que persisten en las zonas rurales y periurbanas, donde la población ya no habla una lengua amerindia.
- ² Esta cita, como las que siguen, ha sido traducida por D. Dehouve.

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 constituants 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 fautive 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.