

# Le sacré et le fan

## Etude sur le monde science-fictionnel de Star Wars

Frédéric Vincent\*

---

**Résumé :** Cet article se propose de comprendre la manière dont un monde science-fictionnel comme *Star Wars* s'articule dans la réalité sociale. L'individu qui s'aventure sur les traces de Luke Skywalker se laisse envahir par un imaginaire initiatique qui vient considérablement bouleversé sa manière d'être dans le monde : la rencontre avec le héros exemplaire est une ouverture au sacré qui participe à la construction sociale de l'individu. Ce qu'il convient de déterminer également, c'est l'intentionnalité du fan à travers certaines pratiques sociales comme le ciné-tourisme ou le cosplay.

**Mots clés :** Imaginaire, Initiation, Sacré, Fan, Héros, Identité, Socialité, Ciné-tourisme.

**Abstract:** This article aims to understand how a science-fictional universe like *Star Wars* is articulated to social reality. The individual who follows the steps of Luke Skywalker lets himself invade by an initiatic imaginary which shatters its way of being. The meeting with the exemplary hero is an opening to the sacred who takes part in social construction of the individual. The need turns out to determine the intentionality of the fan through some social practices like movie-tourism or cosplay.

**Keywords :** Imaginary, Initiation, Sacred, Fan, Heroe, Identity, Sociality, Movie-tourism.

---

---

\* Docteur en sociologie à l'Université de Montpellier, chercheur au LERSEM, co-responsable du GEMMI (Groupe d'étude sur le mythe et le monde imaginal) à l'Université Paris 5. Courriel : frederic.vincent94@voila.fr

Il paraît judicieux, comme le souligne Michel Maffesoli, de comprendre la postmodernité naissante comme l'émergence d'un néo-archaïsme. Un monde science-fictionnel comme *Star Wars*<sup>1</sup> ne fait pas exception et témoigne de la perdurance de certains thèmes mythologiques que l'on pensait exclusifs aux sociétés de tradition. Si l'initiation telle qu'elle était pratiquée dans les tribus primitives a disparu de nos sociétés contemporaines, la soif d'une quête initiatique semble, par contre, toujours aussi prégnante dans l'esprit de l'homme postmoderne. Cette soif se reconnaît effectivement dans l'univers de *Star Wars*. Vibrer avec Luke Skywalker, c'est marcher sur le chemin qui mène à un sens magique du monde. Le fan de *Star Wars* vit une « foi sans dogme » dans la mesure où il est ouvert à la possibilité de forces magiques, à la manière de l'homme archaïque. Evoquer l'*homo religiosus* ou l'*homo imaginans* revient à dire que l'homme ne fonde pas nécessairement son rapport à autrui sous l'autorité d'un contrat social ou d'une distinction de classes sociales, mais en pariant sur l'autorité symbolique d'un monde fictionnel. Qu'on le veuille ou non, il faut avouer que certaines images interpellent religieusement les individus. « La fonction essentielle, que l'on peut accorder à l'image de nos jours, est celle qui conduit au sacré »<sup>2</sup>.

A première vue, on pourrait considérer totalement absurde et puéril d'accorder, par exemple, une réalité vraie à un univers science-fictionnel comme *Star Wars*. Vouer un culte à un personnage fictif relève nécessairement, pour l'homme rationnel, de la pathologie. Idolâtrer un personnage inexistant peut évidemment apparaître comme un acte insensé et improductif. Malgré tout, ces actions non-logiques (Pareto) possèdent une « utilité sociale »<sup>3</sup>. Elles ont leur logique propre. En effet, l'idolâtrie est une pratique non-rationnelle qui construit socialement l'individu, parce qu'elle met en jeu la rencontre entre monde réel et monde fictionnel. Croire à la magie de *Star Wars*, c'est ouvrir tout un ensemble de possibles qui se surajoutent au réel. La société se construit autour de la manière dont les hommes se représentent les choses ; les mondes fictionnels imaginés par eux sont les sources inépuisables de toute production sociale. De fait, le monde social est la transformation du monde réel par la force de l'imagination humaine.

En visionnant un film comme *Star Wars*, l'individu se perd dans une rêverie initiatique qui le relie indéniablement à un monde fictionnel dont la fonction est foncièrement agrégative. Une telle rêverie est une puissance imaginaire qui indique une tension constante vers autrui. Je ne puis vivre le monde magique de *Star Wars* sans ressentir cette pulsion inhérente qui me pousse à partager cette expérience avec autrui. Autrement dit, « l'explosion des images » (Maffesoli) multiplie les possibilités de socialisation. Luke Skywalker ou Darth Vader sont perçus comme des figures imaginaires mineures aux yeux des institutions surplombantes qui se sont appropriées le droit de distinguer ce qui est légitime de ce qui ne l'est pas. Mais aux yeux du fan, ces figures imaginaires apparaissent comme fondamentales dans la vie

---

<sup>1</sup> Georges Lucas, réalisateur américain né en 1944, est le créateur de *Star Wars*. Le premier volet de la saga *Star Wars* intitulé « A new hope » sort aux Etats-Unis le 25 mai 1977. Le film rencontre alors un engouement sans précédent. *Star Wars* demeure en effet l'un des plus grands succès de l'histoire du cinéma.

<sup>2</sup> Michel Maffesoli, *La contemplation du monde*, Paris, Livre de Poche, 1996, p. 95.

<sup>3</sup> Cf. Vilfredo Pareto, *Traité de sociologie générale*, Genève, Droz, 1968.

quotidienne, puisqu'elles représentent des modes de légitimation et assurent la reliance sociale.

## **Le sacré et le profane**

Le phénomène religieux se définit bien souvent à partir de la distinction entre le sacré et le profane. Cependant, établir cette distinction, si elle a effectivement lieu, implique un certain nombre de difficultés. Tout d'abord, définitions et approches sont assez variables. De manière générale, on conçoit le sacré comme la grâce mystérieuse que les choses ne possèdent pas en elles-mêmes. Par opposition, le profane engloberait les choses qui ne reflètent pas une telle grâce, qui en sont grandement dépourvues. Le sacré semble être la catégorie fondamentale de l'attitude religieuse. Sans ce rapport au sacré, il n'y aurait effectivement pas de vie religieuse. Mais cela ne dit rien de vraiment précis concernant la notion de sacré. Il faut peut-être commencer par rappeler que pour certains comme Rudolf Otto ou Roger Caillois<sup>4</sup>, le sacré préfigure un pouvoir à la fois attirant (*fascinans*) et effrayant (*tremendum*) à partir duquel s'organise la société. Ce pouvoir apparaît dès lors à l'homme comme un mode de légitimation. Mircea Eliade s'est employé à dégager une conception pertinente du sacré en utilisant le terme de « hiérophanie » qui traduit la manière dont le sacré se manifeste à travers le profane. Eliade ne se satisfait pas d'une simple distinction entre le sacré et le profane, il y voit plutôt une dialectique. La manifestation du sacré est l'expression de ce qui est ailleurs qu'ici, d'une réalité qui n'appartient pas à notre monde, mais qui a toujours lieu ici et maintenant à partir même du profane. On ne vénère pas une pierre pour ce qu'elle est proprement dite, mais parce qu'elle est une hiérophanie, c'est-à-dire, la manifestation d'une réalité extramondaine. Une pierre est hiérophanique dès l'instant où elle montre quelque chose qui n'est plus la pierre en tant que telle mais une dimension du sacré.

« La pierre sacrée, l'arbre sacré ne sont pas adorés en tant que tels ; ils ne le sont justement que parce qu'ils sont des hiérophanies, parce qu'ils « montrent » quelque chose qui n'est plus pierre ni arbre, mais le sacré, le *ganz andere* »<sup>5</sup>.

Un objet est dit hiérophanique car il participe à la vie quotidienne en tant qu'élément déterminant d'un mythe. Il en va ainsi pour certains actes de la vie sociale. La chasse, par exemple, n'est jamais une pratique anodine ; elle est un acte religieux qui consiste à répéter une opération mythique. Est reproduit le modèle exemplaire révélé dans les mythes. Ce modèle peut aussi se retrouver à travers la figure du héros civilisateur. Les gestes que répète quotidiennement l'homme primitif proviennent donc d'un modèle imaginaire dont l'état ontologique semble bien souvent différent de celui propre à toute existence humaine. L'homme archaïque répète des gestes qui lui ont été transmis par les mythes. De fait, tout mythe révèle à l'homme un héritage absolu, un ensemble de connaissances spirituelles indispensables à la construction et au maintien de l'être-ensemble. Il lui fournit les raisons d'être des actes qu'il accomplit au quotidien. L'homme comprend alors ce qui l'amène à

---

<sup>4</sup> Cf. Rudolf Otto, *Le sacré*, Paris, Payot, 1995 et Roger Caillois, *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1950.

<sup>5</sup> Mircea Eliade, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1991, p. 17.

chasser, pêcher, se nourrir, faire l'amour. Un geste n'a de réelle signification aux yeux de l'homme archaïque que dans la mesure où il est issu d'un ailleurs fantastique. La réalité d'un geste se situe dans sa provenance mythique : tel ou tel geste est réel car son origine diffère en quelque sorte de la nature humaine.

Une télévision, un monde virtuel, une pierre, peuvent très bien conduire l'homme à la transcendance. La manifestation du sacré ne dépend pas nécessairement de l'objet en soi mais de la relation entre l'homme et ce qu'il imagine de l'objet. On peut être ainsi amené à comprendre la notion de sacré comme la qualité d'une chose possédant un sens transcendant et symbolique reconnu par un ou plusieurs individus, le profane, étant tout ce qui en est dénué. Ceci nous incite à penser que le comportement de certains fans de *Star Wars* reconfigure une attitude religieuse à part entière dans la mesure où le monde science-fictionnel de Georges Lucas leur apparaît comme une réalité sacrée.

### **Le voyage du héros : un scénario initiatique**

Derrière chaque comportement social de l'homme des sociétés contemporaines se cache le désir impérieux de transcender les limites de la condition humaine, d'accéder à un ailleurs imaginaire qui donne une orientation symbolique à la vie ordinaire. Tout scénario initiatique met en avant un tel désir, qui se sublime par les aventures du héros auquel s'identifie l'individu. Il est possible de rapprocher cette projection-identification d'un acte de foi ou d'un pari sur l'imaginaire au sens pascalien.

Pour l'anthropologue américain Joseph Campbell, le héros est celui qui s'est aventuré au-delà des limites de la condition humaine, qui a choisi de quitter l'aspect rassurant du monde ordinaire. Le héros est défini comme tel parce qu'il a poursuivi une quête, qu'il est descendu dans les ténèbres, qu'il a accepté sa propre mort. En ce sens il est devenu un modèle exemplaire. Faut-il rappeler que tout rite initiatique consiste à imiter le parcours du héros civilisateur afin d'incorporer toutes les qualités qui lui ont permis de dépasser le caractère tragique de l'existence humaine ? Dans son ouvrage *Le héros aux mille et un visages*, Campbell décrit les étapes fondamentales du voyage du héros. Il note tout d'abord trois grands axes : le départ, l'initiation, le retour. Le départ sous-entend les conditions de possibilité de l'initiation : appel à l'aventure, refus de l'appel, aide surnaturelle et passage du premier seuil. L'initiation comprend les épreuves et tout le processus de transformation du régime existentiel du néophyte, dont l'épreuve ultime est généralement la mort. Le retour correspond à la manière dont le nouvel initié est parvenu à réintégrer le monde ordinaire.

« Un héros s'aventure hors du monde de la vie habituelle et pénètre dans un lieu de merveilles surnaturelles ; il y affronte des forces fabuleuses et remporte une victoire décisive ; le héros revient de cette aventure mystérieuse doté du pouvoir de dispenser des bienfaits à l'homme, son prochain »<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, OXUS, 2010, p. 36.

L'appel à l'aventure se présente pour Luke Skywalker par l'intrusion dans sa vie quotidienne de deux droïds C3PO et R2D2 qui viennent lui révéler le message d'une princesse en détresse. La possibilité de sortir de son quotidien s'offre alors à lui. Cependant, des obstacles considérables se présentent également : tout d'abord l'autorité de son oncle Owen qui veut faire de Luke un fermier, et sa propre peur de quitter le cocon familial. Luke doit donc transgresser l'autorité de son oncle et dépasser sa peur pour entamer son cheminement initiatique. L'un des droïds pousse le jeune Luke à oser quitter l'ambiance rassurante des symboles de l'intimité et à pénétrer dans les profondeurs du désert. D'autres obstacles se dressent pour mieux l'inciter au renoncement, mais c'est aussi à ce même moment qu'apparaît une aide surnaturelle en la personne du maître Jedi Obiwan Kenobi. Malgré tout, Luke est encore pris au piège de ses hésitations. Il faudra alors la mort tragique de son oncle et de sa tante pour qu'il se décide à répondre à l'appel à l'aventure. Ce départ long à être décidé traduit la difficulté du jeune récipiendaire à quitter le monde rassurant de son quotidien pour entrer dans l'aventure. L'initiation s'exprime, quant à elle, à travers les difficiles épreuves qu'il devra subir et qui lui permettront de se transformer. Le retour insiste davantage sur les difficultés à réintégrer le monde ordinaire suite à de telles épreuves initiatiques. Il y a deux trilogies dans l'univers *Star Wars* : la première correspond à l'initiation réussie de Luke Skywalker ; la seconde fait écho à celle de son père, Anakin Skywalker, qui connaît une longue dérive initiatique à travers le personnage de Darth Vader, mais dont le cheminement initiatique retrouve un véritable sens à la fin de la première trilogie, lorsque Darth Vader sauve son fils et qu'il parvient à rééquilibrer la Force. L'intuition de Qui-Gon Jii (le maître d'Obiwan) est ici confirmée : l'élue qui doit rééquilibrer la Force dans l'univers est bien Anakin. Il faut noter que dans l'univers *Star Wars*, se croisent plusieurs voyages initiatiques : celui de Han Solo, celui de la princesse Leia ou encore du grand wookiee Chewbacca. Toutefois, ce sont bel et bien les cheminements initiatiques de Luke et Anakin Skywalker qui sont au centre des trilogies. Dans la première, Darth Vader incarne l'ombre de Luke ; il est celui qui le conduit à accepter la part du diable qui vit en lui. Toute initiation comporte une errance dans les ténèbres. Que serait Harry Potter sans Voldemort ? Frodo sans Gollum ? Il faut aussi insister sur la présence des initiateurs que sont Obiwan Kenobi et Maître Yoda. Nul néophyte ne peut progresser sans l'aide d'un mentor qui incarne le modèle à suivre. Obiwan Kenobi est le maître Jedi exemplaire que Luke devra accompagner et tenter d'imiter. Maître Kenobi balise les actes héroïques que Luke devra réaliser ; l'ultime acte consistant à affronter sa part du diable en la personne de Darth Vader, son père. Il lui faudra accepter le côté obscur qui est en lui. Aucune initiation n'est possible sans le soutien des initiateurs ; ce sont eux qui ont pour rôle d'inculquer au jeune néophyte le récit mythologique, les secrets de la Force, qui demeure l'unique principe spirituel permettant de dépasser le sentiment tragique de l'existence humaine.

Ainsi, tous les éléments narratifs réunis dans *Star Wars* constituent un véritable scénario initiatique : mort-renaissance, épreuves, révélation du sacré (la Force). Lorsque Mircea Eliade aborde le problème de la « disparition de l'initiation » dans la société moderne, c'est essentiellement pour signifier son déplacement : l'initiation en tant que rite sacré se réduit dans la modernité à un scénario littéraire. Ce qui était un mode de légitimation fondamentale

dans la société archaïque est devenue un simple produit culturel, un objet de divertissement parmi tant d'autres dans la société moderne. Eliade souligne bien le fait que si l'initiation survit essentiellement dans les mondes fictionnels, il n'empêche que « les expériences imaginaires sont constitutives de l'être humain au même titre que ses expériences diurnes »<sup>7</sup>. Il s'agit alors de se demander si l'initiation réduite à une expérience fictionnelle peut encore avoir un impact sur la manière d'être de l'homme contemporain.

### **Le fan et le héros exemplaire**

Les fans de *Star Wars* nous fournissent un cadre idéal pour comprendre le sens de ce que peut être une socialisation secondaire et dans quelle mesure elle peut pallier les ratages de la socialisation primaire (famille, école)<sup>8</sup>. Si la sociologie classique accorde une place prédominante à la socialisation primaire, celle qui définit les grandes instances sociales par lesquelles l'individu intègre le monde social à la fois objectif et subjectif, il ne faut pas pour autant négliger le rôle conséquent de la socialisation secondaire, qui complète la socialisation primaire, voire y remédie. L'engagement dans un parti politique, la pratique d'un sport, la psychothérapie, l'idolâtrie ou la vie de couple, sont les exemples d'une telle socialisation secondaire. Le cas de l'initiation est intéressant puisque dans les sociétés archaïques elle apparaît comme l'instance exclusive de la socialisation primaire, celle qui consiste surtout à intégrer le monde social objectif. Dans la société occidentale, l'école remplace dans une certaine mesure l'initiation, qui a perdu sa légitimité, mais parvient toutefois à survivre sous le mode imaginaire. Ainsi, l'imaginaire initiatique, qui émerge dans les sociétés postmodernes, doit être saisi comme une socialisation secondaire, mais pouvant néanmoins pallier les ratages de la socialisation primaire. Le fait qu'Internet ou la télévision soient si rapidement à la portée de l'enfant, avant même sa scolarisation, peut induire certaines réflexions sur l'importance de la socialisation secondaire par rapport à la socialisation primaire. Le fan de *Star Wars* se construit en fait à travers ce type de socialisation secondaire. Il nous paraît intéressant de rappeler ici comment est né l'univers de *Star Wars* ainsi que la relation entre ce monde fictionnel et ses fans. La sortie en 1977 du premier opus *Star Wars*, portant le titre en français de *Un nouvel espoir* coïncide avec une période de l'histoire occidentale où l'idéologie prométhéenne commence à perdre sa légitimité. Aux Etats-Unis, c'est l'affaire du Watergate : l'homme perd confiance en l'homme politique. Puis, dans les années 70, surgissent les crises pétrolières qui accentuent le manque de confiance à l'égard des conceptions économiques du libéralisme. Les idéologies officielles s'effondrent et de nouvelles figures mythologiques font leur apparition, révélant ainsi un « nouvel espoir » comme l'indique le titre du premier opus de *Star Wars*. C'est la figure de l'initié, à travers Luke Skywalker, qui vient réenchanter la vie sociale. Le héros Skywalker (celui qui désire marcher dans le ciel) sert de modèle exemplaire et incite l'individu à intégrer les valeurs défendues dans le voyage initiatique du héros.

---

<sup>7</sup> Mircea Eliade, *La Nostalgie des Origines*, Paris, Gallimard, 1996, p. 205-206.

<sup>8</sup> Cf. Peter Berger, Thomas Luckmann, *La construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin, 2008.

Luke Skywalker est une figure imaginaire qui satisfait les « nostalgies secrètes de l'homme moderne » (Eliade), non seulement sur le plan du divertissement, mais aussi sur le plan religieux ou spirituel. Médias et nouvelles technologies renforcent cette satisfaction, puisqu'ils favorisent la remythologisation des figures imaginaires : le héros d'un récit gagne considérablement en ampleur lorsqu'il est transposé sur un support vidéo ou numérique et circule d'un téléphone portable à un autre. Concernant *Star Wars*, Joseph Campbell y voit une réhabilitation manifeste de la mythologie : « J'ai entendu des jeunes reprendre les termes de Georges Lucas, dit-il : « la Force » et le « côté obscur ». Son film a dû les toucher. Il leur a donné, je crois, un véritablement enseignement »<sup>9</sup>. Effectivement, nous pouvons observer que les fans récupèrent et intègrent le vocabulaire typique de *Star Wars* dans leur langage courant, ce qui leur permet, entre autres, de se reconnaître entre eux et de produire une reliance sociale constante. Tout un ensemble de manifestations sont aussi organisées par les fans pour célébrer l'univers de *Star Wars* : *cosplays*, conventions, projection des films dans les salles de cinéma...A cela s'ajoutent les collectionneurs de figurines *Star Wars*, les *gamers* qui investissent des mondes virtuels créés à partir de l'univers de George Lucas, ainsi que les *rôlistes* et autres *otakus*.

Le fan est un croyant qui développe une obsession dévorante pour l'objet de son culte. On remarque parfois l'hostilité d'un fan à l'égard d'autres fans avec lesquels il ne partage pas le même objet de culte. Il arrive ainsi que les fans de *Star Wars* en viennent à vilipender, à railler ou même à injurier les fans de *Star Trek*, et réciproquement ! Un tel rejet fanatique d'un autre objet de culte est récurrent chez les peuples premiers. Les fans ont par ailleurs tendance à discuter longuement et à remettre en question certains points de la saga. D'infimes détails deviennent ainsi le centre de débats théologiques et philosophiques sans fin, notamment sur le Net : Quel est l'âge de Yoda lorsqu'il succombe à la Force ? Combien mesure Chewbacca ? Combien y a-t-il de Jedi dans *Star Wars* ? Combien d'hommes Darth Vader a-t-il tués ?

Comment l'univers de *Star Wars* s'inscrit-il dans la vie quotidienne d'un fan ? Tout d'abord, avec la possibilité de personnaliser son lieu de vie au moyen de *goodies*, de posters, de statuettes, de figurines, autant d'objets qui évoquent l'univers de *Star Wars*. Le lieu de travail aussi peut parfois être investi, mais plus modestement, à travers un stylo, un *mug* ou un fond d'écran à l'effigie de Darth Vader. Bien évidemment, l'objet de culte peut être retranscrit sur l'individu lui-même : tatouages, badges et autres t-shirts viennent transformer l'apparence physique. La voiture elle aussi, peut devenir le lieu d'un tel investissement. C'est ce que révèlent les nombreux concours de *tuning* où les fans n'hésitent pas à customiser radicalement leur voiture, à la transformer en véritable vaisseau spatial !

## Ciné-tourisme et espace sacré

---

<sup>9</sup> Joseph Campbell, *La puissance du mythe*, Paris, OXUS, 2009, p. 185.

Dans le Grand Sud Tunisien, on peut assister à un phénomène touristique peu habituel : de nombreux cars de touristes viennent de Djerba pour visiter le premier site de tournage de *Star Wars*. Ce phénomène ressemble étrangement à une sorte de pèlerinage. Les fans de *Star Wars* et autres amateurs s'amuse à prendre une multitude de photos du site touristique pour les comparer aux images du film. Le village de Matmata est ainsi pris d'assaut par les fans qui cherchent à mieux connaître l'univers troglodytique dans lequel Luke Skywalker a grandi. Cela ne fait aucun doute, Matmata doit sa reconnaissance touristique au succès de *Star Wars*. Le fan cherche avant tout à retrouver le paysage lunaire de la planète Tatouine à travers sa visite du Grand Sud Tunisien. En découvrant Matmata, il plonge dans le village d'origine de Luke Skywalker, c'est-à-dire là où la magie est née.

Ce qui est important d'observer, c'est que le succès de *Star Wars* est venu considérablement modifier le mode de vie du village Matmata qui a abandonné son activité agricole pour se consacrer au tourisme. Les résidents de Matmata sont essentiellement des commerçants, des hôteliers, des guides touristiques ou encore des restaurateurs. Au-delà de l'aspect économique, c'est surtout la dimension esthétique de Matmata qui retient notre attention. Pour Edgar Morin, l'*homo aestheticus* est bel et bien une réalité quotidienne. Les touristes, avec leurs appareils photographiques, recherchent les lieux et les paysages qui procurent les plus belles émotions. L'objectif principal du touriste est de constituer un « superbe album photo » ou encore un « film numérique » que l'on pourra partager avec ses proches sur *facebook* ou d'autres sites Internet du même acabit. Morin ne manque pas non plus d'observer la manière dont le tourisme devient spectaculaire : « Parallèlement, le tourisme devient un grand voyage spectacle au sein d'un univers de paysages, monuments, musées »<sup>10</sup>. Cependant, il arrive parfois qu'une visite touristique prenne des allures de pèlerinage. C'est le cas de Matmata qui est devenu un véritable lieu sacré pour les fans de *Star Wars*. Matmata est un peu le centre du monde, le lieu magique où le sacré se manifeste à travers le profane. Dans *Occultisme, Sorcellerie et modes culturelles*, Mircea Eliade rappelle que les Achilpa d'Australie organisent la totalité de leur vie sociale autour d'un poteau sacré qui est censé relier la Terre et le Ciel, le monde des vivants et le monde des morts.

« D'après leur mythologie un être divin appelé Numbakula avait « cosmicisé » leur territoire, créé leurs ancêtres et fondé leurs institutions. Ayant façonné un mât sacré avec un tronc d'hévéa, Numbakula s'y éleva jusqu'au ciel et disparut. Ce mât représente l'axe cosmique, car c'est autour de lui que la terre devient habitable et se transforme en monde »<sup>11</sup>.

Le poteau sacré garantit l'équilibre social d'une communauté. Si le groupe vient à s'en éloigner, il risque de sombrer dans le chaos. C'est effectivement grâce à cet axe vertical qu'ils peuvent s'orienter dans l'espace terrestre. Faute de cette référence symbolique, ils seraient complètement perdus, voués à une errance éternelle. Les Achilpa refusent catégoriquement toute existence nihiliste, car il est impossible, d'après leur conception du monde, d'habiter le

---

<sup>10</sup> Edgar Morin, *L'esprit du temps*, Paris, Livre de poche, 1991, p. 82.

<sup>11</sup> Mircea Eliade, *Occultisme, sorcellerie et modes culturels*, Paris, Gallimard, 2003, p. 32.



chaos. Les rites religieux qu'ils pratiquent les maintiennent au plus près du poteau sacré, ce qui leur évite de basculer dans le nihilisme. Pour les Achilpa, le monde possède une valeur transcendante puisqu'il a été créé par des êtres mythiques. Le poteau sacré signale que leur village est à l'image du cosmos. Cette sacralisation de l'espace assure une légitimité sociale et existentielle aux Achilpa, les empêche de tomber dans une existence absurde ou contingente. Supprimer les éléments symboliques qui maintiennent leur vie sociale, c'est les mener irrémédiablement vers le nihilisme.

L'espace sacré est l'espace réellement existant, c'est-à-dire, l'« être-là » qui s'ouvre en tant que pouvoir-être. L'espace homogène – la réalité opaque où la montagne, par exemple, demeure ce qu'elle est, où les choses restent ontologiquement figées – n'a pas de significations réelles aux yeux des Achilpa : c'est un espace chaotique où nul ne peut vivre. L'épreuve de la mort symbolique lors des rites initiatiques correspond, faut-il le rappeler, à la perte des repères symboliques : le néophyte est plongé dans un espace profane, chaotique (par exemple, la brousse) afin de lui faire ressentir ce qu'est le non-être, autrement dit la mort. Cette épreuve initiatique est si rude qu'elle renforce sa conscience, et accentue son désir de fusionner avec les autres. Cependant, l'épreuve consiste à frôler le *nihil* et non pas à l'habiter.

Le village de Matmata apparaît aux yeux des fans de *Star Wars* comme l'espace sacré qui détermine une manière d'être dans le monde, qui donne une orientation symbolique où l'homme peut s'ouvrir à son pouvoir-être. Dans la réalité opaque, par contre, il est plongé dans un chaos absurde, prisonnier d'une incertitude identitaire dont il ne peut se défaire. La sacralisation de l'espace permet à l'homme de se dégager d'une telle situation tragique. L'incertitude identitaire étant le drame social par excellence, le lieu sacré représente cette référence symbolique, ce centre du monde à partir duquel la vie sociale s'avère possible. Ce que nous démontre la réussite touristique du village de Matmata, c'est bien la manière dont un univers fictionnel est parvenu à reconfigurer la réalité sociale.

## **Le Cosplay et les identités multiples**

Si des fans de *Star Wars* s'unissent pour former un groupe social, il va sans dire qu'un tel être-ensemble est moins contractuel qu'affectuel. Une tribu de fans se définit davantage autour d'un besoin pulsionnel d'être ensemble, autour d'un imaginaire vécu en commun. Il n'y a ni contrat social ni intention productiviste qui caractérisent la formation d'un tel groupe, mais bien un élan affectuel, un appel de l'aventure, une « nostalgie de la *renovatio* initiatique ». Le lien social ne se construit plus exclusivement autour d'un contrat, d'une constitution universelle ou d'une législation qui impose la manière dont les relations sociales doivent se construire et se maintenir, mais autour d'un besoin d'errance libéré de toute conception rationnelle du monde.

Le sociologue Michel Maffesoli a bien montré que l'imaginaire, l'émotionnel et le ludique sont désormais les instances existentielles qui assurent la cohésion sociale des tribus postmodernes. Il faut remarquer que généralement ces tribus postmodernes n'accordent

aucune fonction politique ou morale à l'individu, pas plus qu'il n'existe de contrat social qui le détermine. La tribu se définit encore moins juridiquement. Ce qui la fonde, c'est la participation collective à un imaginaire où tout un chacun est libre d'endosser le rôle qu'il estime. L'individu est libre de changer, à sa guise, son costume de scène. La révolution numérique illustre bien un tel phénomène. Les espaces virtuels, comme le souligne Wilfried Coussieu, ouvrent effectivement des possibilités immersives nouvelles où il devient extrêmement facile pour un individu d'incarner un avatar aux antipodes de ce qu'il est dans la réalité sociale.<sup>12</sup> Contrairement à la culture de masse où l'individu est à la fois passif et spectateur, la culture postmoderne instaure un jeu théâtral qui vient consolider le lien social, notamment à travers la résurgence de rites festifs : carnaval, *cosplay*, *free party*, *gay pride*, *techno parade*, *japan expo*...

« La théâtralité instaure et conforte la communauté. Le culte des corps, les jeux de l'apparence ne valent que parce qu'ils s'inscrivent dans une vaste scène où chacun est à la fois acteur et spectateur »<sup>13</sup>.

Selon Mircea Eliade, le temps théâtral n'est plus le temps ordinaire car il met en jeu un temps mythique. Ce qui est essentiel avec le temps théâtral, c'est qu'il permet de sortir du temps linéaire et historique. Tout comme la musique, le théâtre traduit un temps cyclique qui transcende le quotidien banal et ordinaire. L'imaginaire est à l'origine de cette sortie hors du temps historique. L'individu ne se sent plus si opprimé par les visages du temps qui s'avancent inexorablement sur lui. Dépasser le temps historique oppressant en recourant à une conception cyclique du temps soulage et permet à l'homme d'espérer.

« En tout cas, le chaman est un acteur dans la mesure où certaines de ses pratiques sont théâtrales. [...] Le chaman, pour être le guide spirituel de la communauté, pour l'édifier, pour la rassurer, doit à la fois représenter des choses invisibles et manifester – fut-ce par des trucs – sa puissance. Le spectacle qu'il donne à cette fin, et les masques qu'il porte à cette occasion, tout cela constitue l'une des sources du théâtre »<sup>14</sup>.

Par le jeu théâtral, la mise en scène des figures mythologiques permet aux individus non seulement de mettre bon ordre aux désordres multiples, mais encore de passer outre les conditions impossibles de l'existence humaine d'où l'importance de ce jeu théâtral, des masques, de la prise d'identité. Internet est, entre autres, le lieu, où il est possible de jouer n'importe quelle figure mythologique, alors que dans les institutions républicaines (« La République une et indivisible »), nous sommes tous cantonnés au même statut, celui de citoyen. L'identité nationale n'accepte pas les « identifications multiples », qui ne rentrent pas dans ses critères de représentation. Faut-il préférer l'union dans la conformité à la reliance dans la diversité ? Il faut de fait accepter l'idée que l'homme oscille constamment entre désir d'unité et désir de dissociation. Autant les institutions surplombantes condamnent les identifications multiples, autant Internet en fournit les moyens.

---

<sup>12</sup> Wilfried Coussieu, « Errances virtuelles » in *Les cahiers européens de l'imaginaire*, n°3, Paris, CNRS éditions, 2011, pp. 168-173.

<sup>13</sup> Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, Paris, La table ronde, 2000, p. 139.

<sup>14</sup> Mircea Eliade, *L'épreuve du labyrinthe*, Paris, Belfond, 1985, p. 122.

Il convient aussi d'apprécier la fonction sociale du corps dans la formation de ces tribus de fans car le corps accentue le sentiment d'appartenance tribale, tandis que la plupart des groupes contractuels de la société moderne ont plutôt tendance à discipliner les corps, à les séparer<sup>15</sup>. Le corps est au premier plan dans ces tribus postmodernes. Être fan de *Star Wars*, c'est adopter corporellement les mimiques d'un Jedi, en porter fièrement les costumes, parfois même se faire tatouer un signe distinctif ; c'est aussi participer collectivement et physiquement à de gigantesques rassemblements où communient en quelque sorte les fans. On passe là du corps individuel au corps collectif.

L'effervescence festive des *cosplay* favorise ainsi non seulement l'identification à un héros fictif, mais encore engendre entre les individus des pulsions eucharistiques. Le grouillement de la foule génère une dynamique, qui intensifie l'identification et crée en retour une énergie vitale qui vient régénérer et réactiver la dynamique issue du grouillement. Ces petits groupes éphémères que sont les tribus postmodernes participent pleinement à la construction sociale de la réalité. Les tribus postmodernes ont leur efficacité sociale puisqu'elles instaurent à nouveau des valeurs que les institutions réalisent difficilement, notamment en ce qui concerne la propagation des imaginaires sociaux.

Dans la plupart des conventions *Star Wars* il est remarquable de voir avec quelle passion la plupart des fans font preuve de créativité dans les déguisements et autres masques. Ce sont de véritables *cosplayers* qui se plaisent à imiter autant les héros de la saga que les personnages mineurs, à s'identifier totalement à eux et à s'exposer telles les stars d'un jour qu'on apprécie de prendre en photo. Le *cosplayer* recherche l'imitation parfaite : il n'est qu'à voir le travail méticuleux et assidu consacré à la confection du costume de scène. En imitant un personnage de fiction, le *cosplayer* essaie surtout de s'évader du monde profane, d'insérer en lui des significations profondes.

## **La remagification du monde**

Si les individus écoutent avec autant d'attention et d'émotion les histoires fabuleuses de Luke Skywalker ou de Darth Vader, c'est bien qu'ils en ressentent un besoin prégnant et profond pour eux-mêmes. Un monde science-fictionnel tel que *Star Wars* répond effectivement à un besoin de reliance inhérent à tout à chacun, et ne peut laisser indifférent. Il est certes vrai que les univers science-fictionnels sont peu présents dans la vie fonctionnelle, mais il n'en demeure pas moins qu'ils viennent nourrir la vie souterraine où l'imaginaire, le corps et l'émotionnel sont des valeurs légitimes et efficaces aux yeux des individus.

« Tout homme désire connaître certaines situations dangereuses, affronter des épreuves exceptionnelles, s'aventurer dans l'« autre monde » – et il expérimente tout cela au niveau de sa

---

<sup>15</sup> Cf. Frédéric Vincent, *Le voyage initiatique du corps. Vers une philosophie du lien*, Paris, Detrad aVs, 2009.

vie imaginaire, en écoutant ou en lisant des contes de fées ou – au niveau de son existence onirique –, en rêvant »<sup>16</sup>.

Le ciné-tourisme, le cosplay ou encore le tribalisme postmoderne impliquent tout un ensemble de pratiques sociales qui réintègrent le sacré dans la vie quotidienne et où il devient possible à nouveau de partager et d'intégrer autrement un monde imaginaire. Il convient d'être attentif à ces nouvelles manières d'être car elles pourraient bien déterminer le monde de demain.

## Bibliographie

- Balandier G., *Le dédale*, Paris, Fayard, 1994
- Berger P., Luckmann T. (1966), *La construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin, 2008
- Bolle De Bal M., *Voyage au cœur des sciences humaines : de la reliance*, Paris, L'Harmattan, 1996
- Caillois R., *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1950
- Campbell J. (1988), *Puissance du mythe*, Paris, Oxus, 2009
- Campbell J. (1949), *Le héros aux mille et un visages*, Paris, Oxus, 2010
- Coussieu W., « Errances virtuelles » in *Les cahiers européens de l'imaginaire*, n°3, Paris, CNRS éditions, 2011, pp. 168-173.
- Durand G. (1960), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, 2005
- Durand G., *L'imagination symbolique*, Paris, PUF, 1964
- Eliade M. (1965), *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 1991
- Eliade M. (1976), *Occultisme, sorcellerie et modes culturelles*, Paris, Gallimard, 2003
- Eliade M. (1959), *Initiation, rites et sociétés secrètes*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 2004
- Eliade M. (1971), *La Nostalgie des Origines*, Paris, Gallimard, coll. folio essais, 1996
- Eliade M., *L'épreuve du labyrinthe*, Paris, Belfond, 1978
- Henderson M., *La Guerre des étoiles : la magie du mythe*, Paris, Presses de la Cité, 1998
- Maffesoli M. (1988), *Le temps des tribus*, Paris, La table ronde, 2000
- Maffesoli M. (1993), *La contemplation du monde*, Paris, LGF, Livre de Poche, 1996
- Maffesoli M., *Du Nomadisme. Vagabondages initiatiques*, Paris, LGF, Livre de Poche, 1997
- Morin E. (1962), *L'esprit du temps*, Paris, LGF, Livre de Poche, 1991
- Otto R. (1917), *Le sacré*, Paris, Payot, 1995
- Pareto V. (1916), *Traité de sociologie générale*, Genève, Droz, 1968
- Vincent F., *Le voyage initiatique du corps. Vers une philosophie du lien*, Paris, Detrad aVs, 2009

---

<sup>16</sup> Mircea Eliade, *Initiation, rites et sociétés secrètes*, Paris, Gallimard, 2004, p. 267.