

Le sens intime des pratiques culturelles

Benoît Virole

2008 -2021

L'idéal de culture

Être enfant, c'est être en devenir¹. Ce devenir implique une éducation. Il impose une acculturation. Au contact de la langue, des rituels, des manières de faire, l'enfant façonne sa vision du monde et s'inscrit dans sa culture. Cette culture est trans-historique. Lévi-Strauss a imaginé une catastrophe annulant des milliers d'années d'histoire humaine et nous ramenant aux temps ancestraux. L'homme n'aurait en rien changé. Le barbare reste en nous sous le vernis culturel et n'apprend rien sur le plan éthique du défilement des générations. Par contre, la perte des œuvres d'art serait irrémédiable. L'évolution humaine n'est pas qualifiée par le progrès de l'homme, mais par la création des objets de culture. La culture n'empêche pas la barbarie. L'homme a montré qu'il pouvait aimer Mozart et lire Fichte tout en maniant une cravache SS dans un camp de concentration. Mais la culture est placée si haut dans l'échelle de nos valeurs que nous en construisons une vision idéale et cherchons à la faire partager à nos enfants. Littérature, théâtre, cinéma, œuvres d'arts et spectacles vivants leur sont présentés comme autant de pratiques dont ils tireraient un plaisir, des connaissances et des sensibilités nouvelles. Nous voulons contribuer à la lutte pour la civilisation contre les forces régressives en invitant nos enfants à rencontrer ces objets de culture.

Or, les pratiques culturelles de nos enfants se dé-voient souvent en des usages bien éloignés de nos

idéaux. L'activité de lecture est vécue par beaucoup de jeunes comme relevant des travaux forcés et des injonctions morales (« tu dois lire *Les Misérables*, c'est un chef d'œuvre de la littérature ! »). La pratique culturelle est assimilée à un rituel imposé par le monde adulte. Elle se distingue peu des exigences de l'école. La visite scolaire au *Louvre* est ennuyeuse, malgré les mérites du conférencier et la beauté des œuvres. Elle est une intention adulte contre laquelle l'enfant se défend et détourne son attention (vers les nus, les autres visiteurs, la casquette du gardien, les lames du parquet). Cette résistance à la culture a des sources plus profondes que l'ennui devant le message pédagogique.

La réalisation des œuvres d'art est un acte sublimatoire de l'artiste qui transforme les forces instinctives en une création. *L'action painting* est un bel exemple de la transformation immédiate d'un geste pulsionnel en une trace magnifiée. Or, l'enfant est un être immature confronté aux exigences pulsionnelles qu'il n'a pas encore pu transformer, dériver, refouler. La proposition de culture faite à l'enfant est vécue comme une injonction à se détourner des satisfactions pulsionnelles pour d'autres buts plus élevés sur le plan des valeurs adultes. Jouer du piano nécessite un apprentissage que l'enfant doit acquérir par l'effort et la concentration pour un résultat esthétique futur. La pratique culturelle demande un renoncement à la satisfaction immédiate.

Pour beaucoup d'enfants, les pratiques culturelles se réduisent à un *zapping* en boutique où l'on choisit un objet à consommer pour satisfaire des désirs imaginaires suscités par la consommation de masse. Ces

1. Conférence donnée au colloque organisé par la Bibliothèque National de France et l'association *La Joie par les Livres*, 13 Mars 2008.

enfants ne sont pas réfractaires aux pratiques culturelles à partir du moment où leur contenu correspond à une consommation d'un produit. C'est le cas de films, de séries, de jeux vidéo, voir de livres (*Harry Potter*). Le désir de culture vise à un objet collectif dont l'accès doit être immédiat. Sa présence dans l'espace sociétal (publicité, télévision, etc.) doit être visible. Il fonctionne *a contrario* de la curiosité pour la rareté. La pratique culturelle est une valeur si elle est partagée par le plus grand nombre. Elle devient une *conduite* dans un environnement dominé par l'aliénation consumériste.

L'évitement de ces deux dévoiements, les travaux forcés de la culture et le zapping en boutique, nécessite que l'on en revienne aux sources du désir juvénile d'acculturation. La culture est un renoncement à l'immédiateté de la satisfaction, mais elle répond aussi à des besoins fondamentaux de l'enfant. Contrairement à l'adulte où le plaisir esthétique prédomine - du moins tant que la pratique culturelle n'est pas subvertie par une stratégie de distinction sociale au sens où l'entendait Bourdieu² - l'enfant ne recherche pas un plaisir esthétique. Il cherche une reconnaissance. Elle passe par trois étapes : la recherche d'une identité familière, l'intelligibilité de la complexité du monde et la transformation de soi.

La recherche d'une identité familière

Tout enfant cherche dans un objet de culture la marque du connu et donc du *semblable à soi*. Le jeune adulte vote révolutionnaire. L'enfant vote conservateur. La proximité d'un contenu culturel avec le monde interne de l'enfant est une exigence inconnue par les pédagogues. L'exotique, le nouveau, l'inouï, ne suscitent pas l'adhésion des enfants. L'enfant cherche dans l'œuvre des objets connus avant d'aborder l'inconnu. Ce peut être l'esquisse d'une forme reconnaissable dans un tableau abstrait (« ça veut rien dire sauf ça »), un rythme simple dans une polyrythmie ou la figuration anthropomorphe d'un instrument de musique (le basson évoquant le grand père dans *Pierre*

et le Loup). L'identification du semblable à soi permet la connaissance du dissemblable et l'assimilation de l'inconnu. Bien des créateurs d'œuvres pour enfants se seraient évités des déconvenues s'ils avaient suivi cette règle plutôt que de créer des univers poétiques dont l'exotisme déboussole l'enfant et l'empêche de prendre des repères. La première attente d'un enfant vis-à-vis d'une œuvre culturelle est celle de la *reconnaissance*.

L'intelligibilité de la complexité

Après la réassurance d'une situation connue, l'enfant cherche à comprendre le monde adulte qu'il vit comme incompréhensible. L'objet de culture permet un gain d'intelligibilité sur le monde adulte et facilite son appropriation. La pratique culturelle permet une réduction de la complexité du monde adulte par une présentation compréhensible. Le succès des jeux systèmes comme les *Pokemon* s'explique par ce besoin de règles structurant un univers réduit et légiférant les conflits entre les valeurs. Les récits décrivant des mondes organisés sont très prisés par l'enfant. Ils permettent une représentation complète d'un univers. Ces mondes sont divisés entre les bons et les méchants. Leur schématisation n'est pas une valeur esthétique pour l'adulte. Il y voit une simplification facile. Elle est une valeur pour l'enfant car elle facilite l'intelligibilité. La perception d'une œuvre musicale sera l'objet d'une catégorisation binaire (fort, pas fort, triste, gai) avant d'être affinée par l'éducation de l'oreille. Pour tous les arts, la recherche d'une signification prime sur l'affect, contrairement aux attentes du monde adulte qui projette sur l'enfant sa réactivité affective. Cela ne signifie pas que l'enfant n'a pas d'affect. Mais que ces émotions plongent leurs racines dans le monde inconscient sans que l'enfant ait encore la possibilité de les lier à des significations compréhensibles.

La transformation de soi

Si on en reste là, on dessine le portrait d'un enfant conservateur dans l'âme et amateur de systèmes.

2. Bourdieu P., *La distinction, Critique sociale du jugement*, Éditions de Minuit, 1979.

Cela serait manquer sa dynamique de transformation. L'enfant cherche dans l'objet de culture la représentation d'une *transformation de soi*. Elle est rendue possible par la symbolisation des éprouvés et des contenus inconscients qui se concrétise dans des formes culturelles diverses et transmue les exigences pulsionnelles en des objets socialement valorisés (sublimation). La fonction héroïque trouve ici une de ses sources. Le héros est celui par qui advient une nouvelle réalité. Il modifie l'existant en créant les conditions d'une nouvelle situation. La projection de l'enfant dans le personnage est inséparable de la dynamique de changement. Le héros est celui qui advient, qui est l'objet d'une transformation de soi. Cette recherche est explicite dans les œuvres narratives, beaucoup moins dans les œuvres picturales, excepté les bandes dessinées. Dans les pratiques musicales, les identifications adolescentes aux musiciens, passent par l'imitation vestimentaire, les modes, et les façons de se présenter. L'appréciation esthétique est inséparable d'une idolâtrie. On aime ce que l'on voudrait être.

Les obstacles

L'identification de ces besoins sous-jacents aux pratiques culturelles peut-elle nous aider à comprendre les deux attitudes de l'hostilité à la culture et du zapping ? Le contexte actuel enveloppant les pratiques culturelles est celui d'une culture numérique généralisée. Les pratiques sont liées à l'usage de *vecteurs* numériques dont les caractéristiques sont celles de favoriser la *volatilité* des contenus, la reproduction infinie par *copie* et une tendance marquée à la *standardisation*. En favorisant l'accessibilité et la disponibilité, ils favorisent l'extension des contenus mais diminuent leur rareté et par là leur valeur. Si on peut voir des films sur son téléphone portable, la pratique culturelle, en étant immédiate, perd son sens de *démarche* et devient *consommation*. Par contre, les nouveaux vecteurs, en particulier les jeux vidéo, offrent une dimension nouvelle permettant de réaliser des univers dans lesquels l'identification au héros et la transformation de soi sont mises en actes. Le virtuel est un

nouvel espace de pratique culturelle auquel nous devons faire bon accueil même si tout le monde sait que nombre de jeux vidéo présentent des contenus pervers situés aux antipodes des valeurs culturelles.

Cet environnement technologique s'insère dans une marchandisation des objets culturels qui sont transmués en produits dans une économie du loisir. L'objet est désigné par une promotion commerciale créant des besoins artificiels à visée d'unification de masse. Tout le monde a vu ce film, tout le monde doit le voir. Nous nous constituons en groupe par la consommation commune d'un même produit. La structure anthropologique du lien social n'est plus le partage d'un objet idéal mais l'ingestion et le rejet d'un même produit. Ce processus est accentué par les pratiques de vente. Si un livre se vend un peu mieux que les autres, on le promeut pour amplifier sa vente en laissant tomber les autres et en cherchant à exploiter et renforcer la tendance à la consommation d'un produit unique. Parallèlement, le marché tend à présenter le maximum de produits en espérant que l'un sera élu. Ce double mouvement, promotion d'un produit unique et offre pléthorique, concrétise la marchandisation de la culture.

Sur un autre axe, la valorisation financière d'œuvres d'art monte à des sommets considérables et contribue à la confusion entre culture et marchandise. Seules les pratiques en amateur, certains libraires, des collectifs d'artistes, les associations littéraires, permettent le maintien d'espaces où les créations culturelles maîtrisent un lien nécessaire, mais non aliénant, à l'argent. Plus grave, la recherche du profit à court terme entraîne la promotion de produits exerçant une *séduction* sur l'enfant en exploitant sa recherche d'excitation. Ces produits vont à contre sens de la culture qui vise à la transformation du monde pulsionnel.

Cette marchandisation se couple avec une évolution des mœurs. Ces coordonnées sont connues : effacement de l'autorité paternelle, dissolution de la structure familiale, neutralisation des distinctions sexuelles, réification de l'enfant considéré comme bien potentiel et objet du narcissisme parental, satisfaction immédiate du libre désir érigé comme droit. Chacun de ces points devrait faire l'objet d'une analyse

serrée montrant leur impact sur les contenus culturels et leur appropriation par l'enfant. Mais il serait absurde de penser que cette évolution sociétale entraîne une disparition de la culture. Elle aboutit à de nouvelles œuvres qui prennent leur signification sur l'arrière plan sociétal. Cependant, la culture est inséparable de la sublimation des pulsions dans des objets de plus haute valeur dans lesquels la satisfaction immédiate est différée. Sur ce point, la divergence entre la culture et notre évolution sociétale risque de devenir inévitable.

Références

Bourdieu P., *La distinction, Critique sociale du jugement*, Éditions de Minuit, 1979.

Lévi-Strauss CL., *Oeuvres*, La Pléiade.

Publié aussi dans Virole B., *La complexité de soi*, Charlieditions, 2011, ISBN 978-2-9528925-5-1