

# INTRODUCTION

▶▶  
[...] et si tu n'es pas sage tout de suite [...] je te fais passer dans la Maison du Miroir [...] D'abord il y a la pièce que je peux voir dans la glace...

Elle est exactement semblable à notre salon, mais les objets y sont inversés. [...]

Carroll, 1979, p. 217.



Se projeter dans l'imaginaire, c'est un jeu d'enfant. Tout à coup, on peut y lire son avenir: on n'a qu'à faire semblant. *Alice*, petite bourgeoise victorienne, parle naturellement à son chat et l'invite à une traversée de l'autre côté du miroir où elle découvrira l'inversion dans un univers parodique. *Doraemon*, animal-robot qui apparaît à *Tobita*, enfant japonais de la classe moyenne, offrira ses services pour régler, avec invention et mille gadgets, les situations du quotidien. Depuis les genres précurseurs, mythes anciens, contes de fées et romans victoriens pour enfants, jusqu'aux mangas, ces bandes dessinées

japonaises qui connaissent actuellement une diffusion internationale dans les sociétés capitalistes, la culture populaire propose aux jeunes des moyens de se divertir au quotidien, de prophétiser leur avenir, de transmettre et de transgresser des valeurs, de se permuter dans la peau de divers personnages, de traverser le miroir vers d'autres réalités.

Pourquoi employer la métaphore du miroir pour ce livre sur la culture populaire, la recherche d'identité et l'enseignement des arts? Elle m'a semblé refléter, pour appuyer sur le jeu de mots, la situation actuelle dans le monde de l'art et de l'éducation ou dans notre société en général, soit le renvoi à une série sans fin de référents provenant de toutes les sphères culturelles. Telle une psyché à deux faces, cet emploi permet de décrire, d'un côté, la culture actuelle comme un labyrinthe de miroirs où la métaphore illustre les dimensions poétique et ludique de l'imaginaire artistique postmoderne et, de l'autre, les médias de masse comme un jeu de surfaces qui déforme la réalité jusqu'à confondre cette dernière avec son reflet. On pourrait renchérir avec l'image d'une mise en abîme qui nous ramène à une série de mondes inclus l'un dans l'autre, chacun avec sa propre cohérence interne.

Comment se retrouver dans ce dédale de glaces? Comment identifier l'authentique de l'emprunt, le réel de l'imaginaire, le sérieux de l'inconséquent, la vérité de l'inventé dans les pratiques culturelles populaires? Doit-on nécessairement préférer un terme à l'autre? Comment peut-on définir les limites de la culture populaire, de la culture savante, de la culture scolaire et de celle des jeunes avec des balises et des valeurs aussi floues? Comment cerner leur influence sur les frontières de l'identité à la fois personnelle et collective dans le grand tain de la culture? Comment les situer par rapport à l'art et à l'éducation? C'est ce que nous aborderons dans ce livre, d'abord dans un cadre théorique qui situe ces frontières, puis par des exemples de pratiques qui font pénétrer la culture populaire à l'école tout en permutant l'identité et, finalement, à travers les reflets culturels, artistiques et pédagogiques dégagés par les propos de nos collaborateurs sur ces différentes sphères.

Dans la société nord-américaine actuelle, les questions de l'authenticité, du vrai, du pertinent ne se posent plus de la même façon qu'à l'époque moderne. Ces valeurs ont été partiellement remplacées par les concepts postmodernes de points de vue relatifs et multiples, de pluralité, d'altérité, auxquels s'ajoute le concept démocratique de responsabilité. On doit s'interroger sur les contextes culturels, économiques



Extrait de Dooremom par Fujio-Fujiko.

Fujio-Fujiko, cité dans Groensteen, 1996, p. 93.

(Veuillez noter que la lecture de ce manga se fait de droite à gauche et de haut en bas.)

et historiques particuliers qui définissent ces valeurs et ces goûts pour certaines tranches de la population, en fonction de leur rapport de pouvoir dans la société.

Dans une société démocratique, chaque citoyen est responsable et assume les conséquences de ses choix, lesquels sont presque infinis ; dans un système capitaliste, le citoyen agit à titre de consommateur. Les choix sont donc largement dictés par le marché des biens culturels, mais ils sont aussi produits en fonction des désirs mêmes du consommateur qui, de plus en plus fin connaisseur, manifeste et répond à ces besoins en matière de pratiques culturelles. À l'ère de la mondialisation, la métaphore du miroir permet de juxtaposer de nombreuses facettes, tirées à la fois d'un humanisme libéral moderne, dont les certitudes d'autonomie et de liberté sont fortement ébranlées mais constituent toujours un idéal de progrès et de démocratie, et d'un posthumanisme montant décrivant une humanité qui consomme et se construit socialement et dont l'identité se distribue dans ses rapports aux autres de même qu'à ses technologies. Elle permet de capter des reflets, mais non de fixer une identité, une approche, une méthode. Nous laissons au lecteur le soin de poursuivre la combinaison de ces reflets pour se faire un portrait des jeux possibles qui s'ouvrent entre l'art, la culture populaire, l'identité et la pédagogie, tout en lui rappelant l'importance d'un regard critique sur ces reflets.

Dans la première partie de ce livre sont abordés les rapports entre la culture populaire, l'identité et la pédagogie. Dans le premier chapitre, je définis la culture populaire ; je propose une grille d'analyse des pratiques populaires véhiculées par les médias de masse. Dans le deuxième chapitre, je définis la notion d'une identité permutable, puis j'aborde les jeux de permutation qui sont accessibles aux jeunes par le biais de la culture populaire ; je donne quelques exemples de pratiques populaires liées aux permutations d'identité qui ont envahi les lieux de savoir et peuvent nourrir la pédagogie. Dans le troisième chapitre, je situe la culture populaire par rapport aux diverses catégories d'art, à la culture des jeunes, à la culture scolaire québécoise et à l'éducation aux médias ; je circonscris ensuite le profil d'une éducation esthétique aux médias et à la culture populaire, qui s'inscrit dans le cadre élargi d'une culture visuelle et favorise l'appropriation de la culture de masse ; je propose une grille d'analyse des productions populaires. Dans le quatrième chapitre, rédigé en collaboration avec Stéphane Dussault, nous proposons des modèles de pratiques inclusifs en enseignement des arts, afin de capter le populaire et de s'ouvrir à l'identitaire. Y sont

repérées des stratégies et des tactiques d'ouverture du monde scolaire à la culture populaire et à l'altérité: il s'agit de s'y retrouver, comme enseignant en arts, à l'époque des identités posthumaines. Nous traçons les contours d'une esthétique du populaire pour l'enseignement des arts au moyen d'une pédagogie du projet, ancrée dans un parcours nomade. Nous dressons la cartographie de cette approche afin de faciliter la circulation entre les territoires culturels qui s'ouvrent à l'enseignement contemporain.

Dans la deuxième partie, les propos sur la culture populaire et l'identité se ramifient, les reflets se croisent. Certains débordent le contexte scolaire et les limites géographiques québécoises. Les textes de nos collaborateurs viennent appuyer certains éléments du cadre théorique. D'abord, Suzanne Lemerise dresse l'historique des rapports entre la culture populaire, l'enseignement des arts et le ludique; elle soulève des tabous associés aux fêtes populaires et à la culture de masse; elle souligne l'urgence de former les jeunes à l'éducation aux médias et de renouer avec les traditions populaires. Brent Wilson examine ensuite la fascination qu'exerce la bande dessinée sur les jeunes Japonais et expose les rapports troubles de ce genre populaire avec l'art scolaire nippon. Jacques-Albert Wallot et Bruno Joyal poursuivent la réflexion sur le rôle des images séquentielles bédéistes en approfondissant leur capacité de rupture de l'espace et du temps. Dans une expérience en contexte muséal, Mona Trudel nous entraîne dans la recherche de l'identité adolescente à travers une étude du portrait miniature et de l'emploi du photomaton. Finalement, Dominique Major crée des passerelles entre les arts traditionnels balinais, diverses cultures populaires dites ethniques et la culture scolaire des élèves.

Dans la conclusion s'engage un dialogue entre l'auteur et ses collaborateurs, qui permet de faire le lien entre leurs écrits, les pratiques artistiques et pédagogiques, et le cadre théorique proposé dans la première partie du livre. À l'heure des communications de masse et des réformes culturelles ou éducatives, il est urgent d'encourager les jeunes à s'approprier la culture populaire afin qu'ils puissent construire leur propre identité, s'ouvrir à l'altérité et anticiper leur avenir. Comme membres de la communauté culturelle, éducative ou artistique, il faut s'interroger sur les rôles que peut jouer la culture populaire dans la formation de l'identité par une réflexion critique sur les valeurs qu'elle véhicule et un examen des modalités pédagogiques qui permettent aux élèves et aux enseignants de se l'approprier. Une telle démarche favorise l'appropriation culturelle, la motivation du jeune, la réflexion critique

et la quête d'identité. Il s'agit d'inclure, dans l'enseignement des arts, des pratiques à la fois ludique, pragmatique, esthétique et critique qui s'inspirent de la culture populaire. Ce livre propose d'explorer les jeux d'images que les cultures reflètent sur notre identité.

PARTIE

---



CULTURE POPULAIRE, IDENTITÉ  
ET ENSEIGNEMENT DES ARTS  
Un cadre aux multiples reflets



**LA CULTURE POPULAIRE**  
Un cadre théorique  
pour l'enseignement des arts





»  
[...] Alice se hasarda à en goûter le contenu,  
et, l'ayant trouvé délicieux [...] elle eut tôt fait de l'avalier jusqu'à  
la dernière goutte.

Carroll, 1979, p. 100.

**S**

Si vous n'avez pas encore croisé *Pokemon*, *Sailor Moon* ou *Dragon Ball*, personnages quasi mythiques des mangas, bandes dessinées japonaises qui ont envahi presque toute la planète, c'est que vous côtoyez très peu la culture des jeunes. On peut lire leurs aventures en format poche ou en édition de luxe, les suivre sur film vidéo ou à la télévision, interagir avec eux dans des jeux Nintendo, les habiller ou les colorier par un clic sur Internet, collectionner leurs figurines, cartes à échanger et autres produits dérivés. Les valeurs qu'ils véhiculent imprègnent la réalité quotidienne des jeunes, littéralement jusqu'à la pointe de leurs cheveux ; elles s'incrument dans leurs comportements sociaux et identitaires.

Richard, 2001, p. 211.



*SandStorm*, personnage fantastique inspiré des mangas pour un projet de bande dessinée, élève de 4<sup>e</sup> secondaire, école secondaire Jacques-Rousseau, Longueuil, 1999.

---

Ainsi s'amorçait ma réflexion sur l'influence de la culture populaire dans la vie des jeunes et des moins jeunes. Malgré quelques déplacements dans les phénomènes de mode qui se bousculent d'une année à l'autre, je constate tous les jours, autour de moi, la prégnance de ces manifestations culturelles pour le moins envahissantes. Au Québec, les enfants trimbalent leur boîte à lunch *Pokémon*, caressent leur toutou *Pikachu*, collent des images chatoyantes de leurs personnages préférés sur tout ; des adolescents s'habillent, se coiffent, se tatouent comme leurs héros nippons ; des adultes respectables dans les tours de bureaux se teignent les cheveux en rouge ou en bleu. Aux États-Unis, les jeunes produisent et distribuent de façon plus ou moins artisanale des *fanzines*, revues maison en hommage à leurs personnages préférés ; de jeunes adultes analysent les codes de ces genres populaires sur leur page Internet universitaire ; des chercheurs s'intéressent à ces productions. Au Japon, certains artistes de manga font des millions et sont adulés comme des vedettes de cinéma ; les jeunes partent leurs propres entreprises de publication de mangas, publicisées par de gigantesques foires publiques où certains jeunes artistes se font repêcher par des maisons d'édition.

Mais jusqu'à tout dernièrement, les écoles et les universités nipponnes ignoraient encore ce phénomène mondial (Wilson, 1997, p. 86), tout comme celles du Québec ou d'Amérique ! Pourtant, les héros populaires, chargés de désirs de consommation de toutes sortes, qui circulent dans les communautés au moyen d'une distribution efficace, envahissent discrètement le territoire scolaire. Leur pénétration est parfois troublée par quelques mesures de censure qui donnent bonne conscience aux gardiens des institutions du savoir. Ils réussissent tout de même à se glisser dans les classes, comme nous le verrons dans un prochain chapitre.

« Si vous n'avez pas croisé *Mickey Mouse*, *Barbie*, *Ken*, *Batman*, *G.I. Joe*, *Oncle Picsou*, *Goldorak*, *Darth Vader*, *Princesse Leia* ou l'*Alice* de Disney, c'est que vous n'avez jamais été jeunes, ou que vous vivez



*Alice au pays des merveilles,*  
 couvertures d'un cahier de poupées  
 à découper, interprétation  
 des entreprises Disney,  
 Éditions Whitman, 1971.

sur une autre planète» (Richard, 2001, p. 211). Ces personnages «historiques», issus de l'univers ludique de la consommation, ont imprégné la culture des jeunes de plusieurs générations et le font encore, par un phénomène de récurrence des modes qui se nomme la «nostalgie» ou le «rétro», c'est-à-dire «l'histoire consommée à nouveau» (Klein, 2001, p. 112). Ils ont modelé les pratiques ludiques et influencé les valeurs des jeunes et des moins jeunes ; ils ont donné lieu à des analyses savantes de la part des théoriciens de la culture. Une fois qu'on a goûté à la culture populaire comme *Alice*, on apprécie le «mélange des saveurs» (Carroll, 1979, p. 100).

Des plateaux de Hollywood à la console Nintendo, de Disneyland au *Comiket* de Tokyo, l'intrusion de la culture populaire dans l'univers des jeunes n'est pas nouvelle dans nos sociétés capitalistes, qu'elle transite par le continent américain ou par l'archipel nippon. Elle remonte d'ailleurs à l'invention des technologies de production, à l'accès à l'image comme moyen de diffuser, de partager et de promouvoir des attitudes, des croyances et des valeurs. Nous pourrions donc, logiquement, remonter aux temps préhistoriques et aux technologies artisanales. Mais nous nous limiterons ici aux petites histoires actuelles de certaines pratiques populaires qui servent de support à la représentation et à la permutation de l'identité humaine.

Dans le but de faciliter la lecture de ce document et le repérage à travers les multiples reflets de la culture populaire, je présente d'abord quelques définitions de la culture populaire, liées à la culture de masse, retenues par les théories critiques. J'examine ensuite certaines dimensions de ce phénomène culturel : 1) ludique, 2) critique et 3) pragmatique. Je propose enfin une première grille d'analyse construite à partir de ces trois dimensions.