

## Pratiques culturelles et fonctions urbaines

Jean Du Berger

Volume 16, Number 1, 1994

Ethnologie urbaine  
Urban Ethnology

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1083297ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1083297ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Canadienne d'Ethnologie et de Folklore

ISSN

1481-5974 (print)

1708-0401 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Du Berger, J. (1994). Pratiques culturelles et fonctions urbaines. *Ethnologies*, 16(1), 21–41. <https://doi.org/10.7202/1083297ar>

Article abstract

To analyze urban culture, the concepts of performance, cultural practice, and urban function allow the foregrounding of the social actor, primary group, manifest behaviour, and context. Added to this in the contemporary city is the social organization which envelopes these groups. Eight variables are used to construct a matrix of the factors which condition the cultural practices of social actors: social actor, reference group, field of cultural behaviour, objects employed, time, space, organization, and urban function.

# PRATIQUES CULTURELLES ET FONCTIONS URBAINES

**Jean DU BERGER**

*Laboratoire d'ethnologie urbaine*

*CÉLAT*

*Université Laval*

L'expérience de la ville se fait par des pratiques culturelles dans le cadre de fonctions urbaines. De cette expérience, nous pouvons connaître la représentation que l'acteur social s'en fait et qu'il communique dans un récit. Pour comprendre cette représentation, nous utiliserons les concepts de performance, d'acteur, de groupe d'appartenance, d'objet, de pratique culturelle, de fonction urbaine, d'organisation, d'espace et de temps. Après avoir présenté le concept de performance qui nous situe immédiatement dans une perspective dynamique où l'action culturelle devient le point focal du regard de l'ethnologue, nous décrirons le champ des pratiques culturelles et celui des fonctions urbaines. Par la suite, nous construirons une matrice des facteurs qui marquent la pratique culturelle en leur point d'émergence<sup>1</sup>.

## **Performance**

Comme une culture est un ensemble de pratiques dynamiques, pour étudier une culture urbaine ainsi que les sous-cultures qui s'y inscrivent, l'ethnologie doit les aborder sous leur aspect d'expériences urbaines, c'est-à-dire de comportements en milieu urbain et de leurs représentations. Au niveau de la scène contemporaine, pour rendre compte des genres de vie urbains et des modèles qui leur donnent forme, il faut observer les pratiques culturelles des acteurs sociaux; quant aux pratiques passées, il faudra recourir aux récits de vie et aux récits de pratiques qui permettront de les reconstituer. Tant dans la diachronie que dans la synchronie, la culture urbaine, qui est essentiellement dynamique, ne se laisse découvrir que dans les comportements, les conduites et les actions des acteurs sociaux, bref, dans une performance passée ou présente qui n'est pas sans analogie avec la performance folklorique.

Reprenons la définition du folklore proposée par des experts gouvernementaux réunis sous l'égide de l'Unesco en 1982:

---

1. Je désire remercier Jacques Mathieu, Martine Roberge, Simonne Dubois et Dominique Samy qui, dans le cadre des discussions en équipe et au hasard de conversations ont enrichi à un tel point les réflexions du groupe que parfois je ne sais plus trop à qui appartient tel concept et tel autre.

---

*Le folklore (au sens large de culture traditionnelle et populaire) est une création émanant d'un groupe et fondée sur la tradition, exprimée par un groupe ou par des individus, reconnus comme répondant aux attentes de la communauté en tant qu'expression de l'identité culturelle et sociale de celle-ci<sup>2</sup>.*

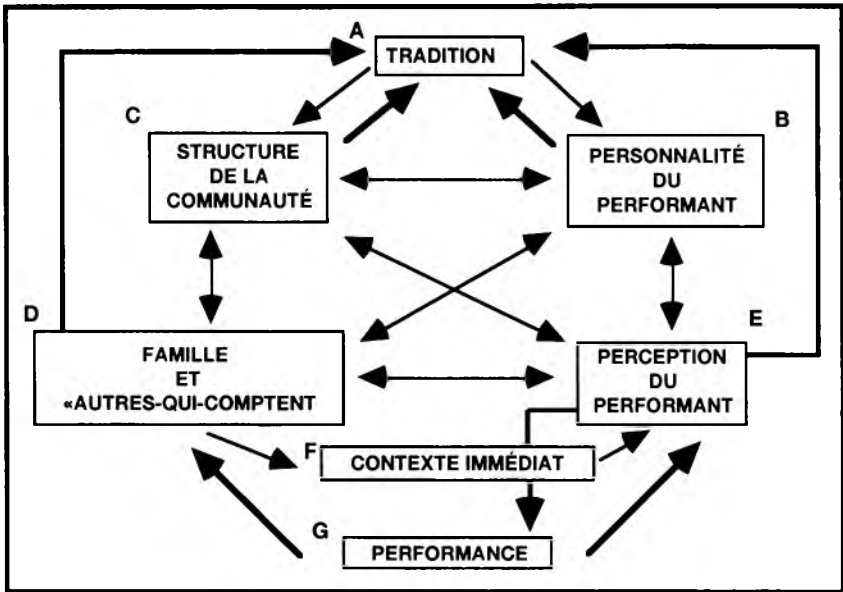
Cette définition comporte un ensemble de traits qui font ressortir le caractère d'interaction sociale de la tradition. Nous y trouvons des facteurs comme (1) le groupe créateur de sa culture, (2) la tradition d'où émerge cette création, (3) les détenteurs actifs de cette tradition, acteurs collectifs ou individuels qui lui donnent forme, (4) le consensus qui fait reconnaître dans cette création un mode d'expression de l'identité du groupe, (5) le mode de transmission directe, par la parole ou le geste, de cette tradition qui se fonde sur un ensemble de normes et de valeurs. Autant de points qui esquissent une figure dynamique. Les formes d'expression du savoir collectif désignées par le terme de folklore ou de tradition se manifestent en somme dans les situations de performance au sein d'un groupe dont elles expriment les valeurs qui le constituent. Dans le cadre des performances, ces formes sont soumises à un processus d'évaluation qui les transforme tout en préservant leur caractère.

Nous représenterons l'ensemble structuré constitué par ces facteurs en recourant à un modèle proposé par Charles W. Joyner<sup>3</sup>. La performance (G) se produit au point de convergence des facteurs suivants: le performant (B) et sa perception du monde (E), son groupe d'appartenance et de référence (D), la structure communautaire qui les englobe (C), le contexte immédiat de la performance (F) et la tradition du groupe d'appartenance (A). Les «textes» et les objets recueillis et conservés en archives ne sont qu'une trace (H) de ce processus social.

---

2. «L'Unesco et la protection du folklore», *Courrier de l'UNESCO*, 38<sup>e</sup> année, avril 1985, p. 27.

3. Charles W. Joyner, «A Model for the Analysis of Folklore Performance in Historical Context», dans *JAF*, v. 88, 1975, p. 254-265.



(H) TRACE

Décrivons ces facteurs. Par tradition [A], Joyner entend les «handed-down forms of expressive behavior<sup>4</sup>». Il s'agit du «contexte du contexte», de l'ensemble de formes transmises, du répertoire des moyens d'opérer et des façons de faire d'un groupe. La grille des pratiques culturelles décrit la tradition comme un paradigme. Le concept de tradition comporte aussi un aspect syntagmatique, celui d'un processus de communication directe.

La personnalité socioculturelle du performant [B] se réfère tout simplement à l'identité du sujet qui opère la performance, à son histoire. Richard Bauman parle de «the life history of an individual», d'un *Individual Context* qui correspond au statut traditionnel d'un individu<sup>5</sup>. Au moment de la performance, cette histoire conditionne en partie la perception du performant [E], c'est-à-dire sa compréhension des attentes du groupe. Cette perception se fonde sur une vision du monde, sur un système de valeurs que le performant a acquise en faisant l'apprentissage de la culture de son groupe.

La structure communautaire [C] est constituée de structures verticales, comme le groupe domestique et l'aire de voisinage, ainsi que de structures horizontales, qui transcendent la communauté locale tout en y étant présentes:

4. Joyner, p. 261.

5. Richard Bauman, «The Field Study of Folklore in Context», dans Richard M. Dorson, éd., *Handbook of American Folklore*, Bloomington, Indiana University Press, [© 1883], p. 365.

classes sociales, castes, races, groupes d'intérêt. En interaction avec les institutions politiques, économiques, religieuses et scolaires, toujours selon Joyner, ces structures produisent le système de valeurs de la communauté enraciné dans l'histoire du groupe qui n'est en définitive que la somme de ses expériences collectives<sup>6</sup>. La structure communautaire de Joyner correspond en partie à ce que Richard Bauman a désigné par le terme *Institutional Context*. Pour ce dernier, les institutions peuvent désigner tout aussi bien des systèmes macroscopiques, comme la politique, la religion, la parenté, l'économie, que des systèmes microscopiques, comme les relations de voisinage, les initiations, les célébrations et une corvée traditionnelle<sup>7</sup>. Au niveau macroscopique de l'*Institutional Context*, la communauté est en interaction avec différentes institutions, contexte élargi qui correspond au *Social Context* de Richard Bauman<sup>8</sup>.

La famille et les «autres-qui-comptent», les *significant others* [D], désignent ceux qui ont modelé l'acteur social: sa famille, ses parents, ses frères et sœurs ainsi que les membres de la famille étendue. Le nombre de ceux et de celles qui exercent une influence sur un individu augmente à chaque étape de sa vie. Chaque acteur social est en réalité un carrefour d'interinfluences. Ces groupes possèdent une compétence qui marque la performance par ses attentes, ses jugements positifs ou négatifs et représentent un autre facteur de contextualisation que Bauman désigne par l'expression *Social Base* et qu'il définit comme «the group or collectivity within which it [folklore] is current<sup>9</sup>». Les membres de ces groupes sont limités par le nombre et se connaissent de façon à pouvoir établir avec tous les autres une relation personnelle. Ces groupes possèdent une unité psychologique qui «solidarise» ses membres par rapport à l'environnement. Il s'agit du groupe primaire qui favorise une intégration intime, une fusion des individualités dans un tout commun: un «nous». On peut opposer des groupes naturels comme la famille, le petit village, le voisinage, les amis à des groupes artificiels où la raison du groupement, au moins à l'origine, est extérieure à la vie quotidienne habituelle des membres; nous pouvons aussi opposer des groupes durables (gang, club, classe) à des groupes momentanés (groupe de discussion, comités).

Le contexte immédiat [F] est déterminé par le cadre physique et le temps de la performance, la qualité des personnes qui y participent, mais surtout par le genre d'activités sociales où elle prend place. Il s'agit du *Situational Context* de Richard Bauman<sup>10</sup>. Au cœur du champ social, le contexte dont nous parlons est le lieu même de la pratique culturelle, la situation microsociale type, l'événement qui cristallise un ou plusieurs éléments de la compétence du groupe et donne sens à la pratique.

6. Joyner, p. 259.

7. Bauman, p. 364.

8. Bauman, p. 363.

9. Bauman, p. 365.

10. Bauman, p. 365-366.

La performance [G] enfin est l'actualisation de la compétence traditionnelle, l'énonciation qui se situe dans l'axe syntagmatique dont un observateur pourra fixer l'énoncé auquel nous avons donné le nom de trace [H].

L'ensemble de ces facteurs constitue un système de communication continue, un dynamisme interactif: s'inscrivant dans un contexte social plus large, un groupe, recourant dans un axe paradigmatique à sa tradition, par la médiation d'un performant, dans un contexte précis, produit une performance dans l'axe syntagmatique.

Le concept de performance, si fécond dans l'interprétation dynamique des formes expressives du folklore, peut être également utilisé dans l'analyse des autres pratiques culturelles. Consciemment ou non, l'acteur social agit en fonction des attentes de son groupe. Son comportement s'inscrit dans un ensemble de pratiques culturelles qui constituent un système formé par le champ coutumier, par le champ pragmatique ainsi que par le champ symbolique et expressif. L'ensemble des pratiques culturelles d'un groupe forme un paradigme qui, à proprement parler, constitue la compétence ou la tradition de ce groupe; dans l'axe syntagmatique, la performance est une mise en œuvre d'éléments de l'axe paradigmatique.

## Pratiques culturelles

Dans un premier temps, nous présenterons les principales divisions d'une typologie des pratiques culturelles (la tradition du modèle de Joyner). Typologie qui tente d'encadrer des actions, car, pour nous, répétons-le, le champ ethnologique est essentiellement un champ dynamique. Si la grille fait une place à des objets, ce n'est que dans leur rapport avec des comportements culturels, des acteurs et des contextes. Par exemple, une cote a été donnée à l'objet «canot» (562320), dans la mesure où cet objet est construit, est utilisé par des voyageurs ou contemplé dans un musée. Autour de l'objet, un réseau d'actions s'organise qui le fait «vivre»<sup>11</sup>.

## Champ coutumier

En ce sens, le champ coutumier apparaît comme fondamental, car, d'une certaine manière, il comprend le champ pragmatique ainsi que le champ symbolique et expressif, c'est-à-dire des pratiques du corps, des pratiques alimentaires, des pratiques vestimentaires, des pratiques techniques, des pratiques ludiques et esthétiques, des pratiques linguistiques, des pratiques ethno-scientifiques et des pratiques éthiques qui, à des degrés divers, sont régies par des codes.

---

11. Une première version de la grille des pratiques culturelles a été publiée dans Jean Du Berger, *Pratiques culturelles traditionnelles*. Avec la collaboration de Simonne Dubois-Ouellet, Québec, CÉLAT, 1989, 238 p. («Rapports et Mémoires de recherche du CÉLAT», n° 13).

La coutume règle les comportements sociaux. Sous les termes de bienséance, de cérémonial, de cérémonie, de civilité, de code, d'étiquette, d'habitude, d'instruction, de loi, de mode, de modèle, de mœurs, de norme, de précepte, de prescription, de procédé, de protocole, de recette, de règle, de règlement, de rite, de rituel, de routine, de savoir-vivre, de tour de main, de tradition ou d'usage, une ordonnance est proposée à chaque action sociale, un scénario à chaque situation, une solution à chaque problème. Dans tout groupe d'appartenance, la coutume fournit un répertoire des moyens à mettre en œuvre pour arriver à une fin, définit les rôles des acteurs sociaux, donne continuellement forme au groupe en écartant l'aléatoire que le choix et l'élection pourraient introduire. La coutume se retrouve à tous les niveaux du comportement humain. On pourrait même, en nous rapportant aux catégories de notre grille, parler analogiquement de coutumes ayant trait au corps, de coutumes alimentaires, de coutumes vestimentaires, de coutumes pragmatiques, de coutumes ludiques et esthétiques, de coutumes linguistiques, de coutumes scientifiques et de coutumes éthiques. Il demeure que le champ coutumier possède sa propre cohérence.

Dans le champ coutumier, les pratiques coutumières reliées au temps comprennent le temps du cycle de la vie individuelle, les âges de la vie et le temps du cycle annuel rythmé par l'alternance d'un temps imposé, le travail, et d'un temps donné, la fête. La catégorie des pratiques coutumières de groupes propose un autre point de vue, celui de l'usage des espaces sociaux, de la régulation de la vie de relations, des codes qui définissent les comportements coutumiers. À ce niveau, se situent les pratiques de groupes comme les familles (mariage, formes nouvelles de constitution du couple, séparation et divorce, monoparentalisme), les groupes religieux, les groupes occupationnels, les groupes d'entraide, de thérapie, de travail, d'action. Nous rattachons aussi à ce niveau les pratiques territoriales de groupes spécifiques pour qui certains lieux sont autant de territoires. Des pratiques se rattachent aussi à la vie de quartier et à celle de la banlieue. En conjonction avec les pratiques coutumières reliées au temps, elles permettent une analyse plus fine des conduites microsociales. Les pratiques coutumières régulatrices s'expriment dans un droit coutumier avec ses sanctions populaires, mais aussi dans le droit et tout l'appareil du contrôle social. Les pratiques coutumières économiques comprennent les activités micro-économiques traditionnelles, mais aussi les activités économiques considérées dans une perspective ethnohistorique ainsi que les pratiques reliées aux activités économiques contemporaines. Dans le cadre de régimes politiques, les pratiques coutumières politiques s'expriment dans les mœurs politiques et, à un autre niveau, dans les lois et règlements.

En général, les pratiques coutumières règlent les comportements en fonction de ce qui est «normal», «correct», «acceptable» dans un groupe; par ailleurs, un groupe se constitue par un consensus sur ce qui est «normal», «correct», «acceptable» pour l'ensemble de ses membres.

## Champ pragmatique

Le champ pragmatique comprend les pratiques du corps, les pratiques alimentaires, les pratiques vestimentaires et les pratiques techniques.

À un premier niveau de l'activité humaine, les trois premiers ensembles de pratiques, les pratiques du corps, les pratiques alimentaires et les pratiques vestimentaires, répondent aux besoins les plus fondamentaux de l'homme. Elles ont rapport au corps qu'il faut nourrir, protéger, entretenir par de multiples soins, mais sont évidemment en interaction avec les autres ensembles de pratiques: certaines de ces pratiques, comme le maquillage et le tatouage par exemple, s'exercent en conjonction avec les pratiques ludiques et esthétiques, avec la médecine populaire ainsi qu'avec des pratiques éthiques.

Les pratiques du corps ont trait aux soins du corps et à des usages tant esthétiques (teinture, chirurgie plastique, maquillage) que thérapeutiques (massage, bronzage, cures d'amaigrissement, traitement de la cellulite). Elles comprennent aussi ce qui se rapporte aux parures, aux modes de contrôle du corps, à son éducation, à ses mouvements, à des techniques spécialisées comme les mouvements de force, aux attitudes du corps, à l'hygiène et à la sexualité humaine.

Les pratiques alimentaires se fondent sur des pratiques d'acquisition comme la cueillette, la chasse et la pêche ainsi que sur des pratiques de production (agriculture, horticulture, élevage, etc.). Nous y distinguons un aspect d'art de faire avec des pratiques de transformation, de conservation et de préparation des aliments et un aspect de conduites réglées socialement (menus et habitudes alimentaires, pratiques à table et usage des boissons, des narcotiques et des intoxicants). À un premier niveau, ces pratiques se situent dans l'aire domestique, mais il faut aussi tenir compte des pratiques reliées à des institutions du domaine de l'alimentation, comme les boucheries, les épiceries et les restaurants ainsi qu'aux industries reliées à l'alimentation.

À l'intersection de pratiques techniques et de pratiques esthétiques, les pratiques vestimentaires règlent l'usage des vêtements quotidiens, de ceux des corps de métiers et des professions, des costumes de cérémonie et de circonstance, des costumes rituels et de fête, des costumes de sport et de déguisement, et enfin des vêtements d'appartenance à un groupe social ou à des groupes d'âge. Les pratiques vestimentaires s'exercent aussi sur les accessoires vestimentaires et les parures. Elles comprennent enfin la confection des vêtements, leur ornementation et leur entretien.

En examinant les premières catégories des pratiques techniques qui correspondent en partie au domaine de la culture matérielle (habitation et dépendances, pratiques d'acquisition, pratiques de production, arts et métiers ainsi qu'activités domestiques), nous nous rendons rapidement compte de leur position interactive par rapport aux autres pratiques. Nous incluons aussi dans cet



ensemble, en considérant, sous leur aspect technique, les pratiques du transport et du voyage ainsi que celles du combat qui sont mises en œuvre dans l'établissement de rapports entre communautés, que ce soit dans un but économique ou polémique. Il est évident que toutes ces pratiques sont aussi réglées par la coutume.

Une première catégorie de pratiques techniques a pour objet l'habitation et son environnement. Certaines pratiques portent sur la construction de l'habitation, d'autres, sur son mobilier, son outillage et son entretien ainsi que sur la décoration intérieure et extérieure. Ces pratiques s'exercent dans le cadre de systèmes d'objets. En premier lieu, nous trouvons les objets de l'aire domestique regroupés à l'intérieur de zones spécialisées comme la cuisine avec ses appareils, la salle de bain, le salon, la salle de jeu, etc. Une zone privée est constituée des chambres des enfants et de celle des parents. D'autres zones sont définies autour des activités d'une personne. Les zones qui entourent la maison constituent aussi des systèmes d'objets: jardin, parterre, piscine, garage, etc. Certaines pratiques reliées à l'habitat sont aussi intégrées à cette catégorie, comme le déménagement et le problème des ordures ménagères.

Les pratiques d'acquisition comme la cueillette, la chasse et la pêche peuvent être abordées sous leur aspect professionnel ou sous leur aspect ludique. Une autre catégorie des pratiques techniques est celle des pratiques de production comme l'agriculture, l'élevage, l'apiculture, l'horticulture, la sylviculture, l'arboriculture, l'exploitation des mines et l'exploitation du sol. Une catégorie importante est celle des arts et métiers distingués les uns des autres par la matière première utilisée: verre, argile, métaux, bois, pierre et pierres précieuses, cuir, végétaux et fibres.

Les pratiques du voyage et du transport portent sur les voies et moyens de transport aériens, sur terre et sur eau. Les pratiques du combat se réfèrent à l'art militaire, soit les techniques de combat et l'armement.

Le champ pragmatique comprend donc les pratiques du corps, les pratiques alimentaires, les pratiques vestimentaires et les pratiques techniques. Les pratiques de ce champ ne fonctionnent pas en circuit fermé et des activités langagières, orales ou gestuelles les animent continuellement. Des pratiques ludiques et esthétiques les interrompent, des pratiques ethnoscientifiques leur donnent sens et direction, tandis que des pratiques d'ordre éthique les transposent dans un ordre qui les transcende.

### **Champ symbolique et expressif**

Le champ symbolique et expressif comprend les pratiques ludiques et esthétiques, les pratiques langagières, les pratiques ethnoscientifiques et les pratiques éthiques.

Les pratiques ludiques et esthétiques ne relèvent pas du seul ordre de la nécessité mais aussi de celui de la gratuité, non pas dans un temps imposé mais

dans un temps donné. Qu'il s'agisse de sport, de jeu, d'art populaire, de musique, de danse, de jeu théâtral ou des arts verbaux, leur fonction n'est pas uniquement pragmatique car ils répondent au besoin de libre expansion du corps et de l'imagination. Les activités de cette catégorie se retrouvent au sein des autres pratiques, comme dans les pratiques éthiques dont les rituels peuvent comporter des jeux, des danses, des chants, de la musique.

Ces pratiques comprennent les sports et les divertissements ainsi que les jeux d'adultes ou d'enfants et les objets qui leur servent de support. Dans le domaine des arts, nous y trouvons la pratique de la musique vocale et instrumentale et celle de la danse. En milieu urbain, en plus des spectacles traditionnels et populaires, nous devons tenir compte d'autres formes de spectacle comme le théâtre, le concert, les clubs et cabarets, la boîte à chansons, sans oublier les spectacles sportifs et les formes médiatiques, comme le cinéma, la radio et la télévision qui véhiculent des ensembles d'images sociales lesquelles se cristallisent dans des types populaires ou de héros que les grands moyens de diffusion ont créés.

Un sous-système de pratiques ludiques s'organise autour des animaux «sauvages» (chasse et pêche) et des animaux domestiques. Les activités d'artisanat, de menuiserie, de jardinage et de culture de plantes vertes ainsi que celles qui ont pour objet l'électronique sont à situer dans ces pratiques; les activités de collectionneurs et celles de constructeurs de modèles réduits sont aussi des pratiques ludiques. Il faut enfin ajouter les arts pratiqués par des amateurs, comme la musique, la photographie, le cinéma amateur, la peinture.

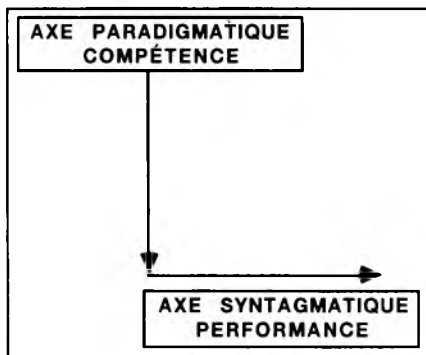
Les pratiques langagières ont constitué un des premiers objets d'étude du folklore. Elles comprennent l'onomastique traditionnelle (anthroponymie, toponymie, surnom, blason, gentilé) et les pratiques langagières pragmatiques (interaction quotidienne, vœu, formule incantatoire, interdit langagier, juron et insulte, cri). Aux pratiques langagières didactiques (proverbe, dicton, devinette, formulette et comptine), il faut ajouter les pratiques langagières narratives (mythe et légende, conte traditionnel, chanson narrative), les pratiques langagières lyriques et les pratiques langagières historiques (généalogie, récit de vie, épopée familiale, récits historique, d'expérience personnelle, de faits divers et de voyage). Les pratiques langagières ludiques et les pratiques oratoires font aussi partie de cette catégorie où nous avons aussi situé les pratiques se rapportant à la communication écrite institutionnelle et privée ainsi qu'à la communication graphique et à la publicité.

Les pratiques ethnoscientifiques ont pour fonction de comprendre les phénomènes naturels, de prévoir leur évolution et, jusqu'à un certain point, de les contrôler. La médecine traditionnelle a pour objet le corps dans une perspective de savoir thérapeutique. Nous avons ajouté à cette catégorie la médecine institutionnelle et nous parlerons de thérapeutes, de techniques thérapeutiques, d'instruments de thérapie, de pharmacopée, de discours sur les maladies, d'hôpital

et de milieu hospitalier. Les savoirs portant sur le monde végétal (flore traditionnelle), le monde animal (faune traditionnelle), les phénomènes météorologiques (météorologie traditionnelle), le ciel visible (astronomie traditionnelle) s'attachent à des phénomènes naturels, objets d'observation et de vérification empiriques, dont l'interprétation est parfois symbolique. L'astrologie, la divination, les horoscopes et l'oniromancie traditionnelles portent beaucoup plus sur des objets «construits» symboliquement et entretiennent des rapports avec les pratiques éthiques.

Les pratiques éthiques ou pratiques religieuses ont pour objet la compréhension et l'explication des phénomènes qui dépassent le domaine naturel par des systèmes de croyances, l'encadrement des rapports de l'homme avec ces phénomènes dans une organisation religieuse et un culte, leur contrôle par l'homme grâce à des pratiques rituelles, la régulation des conduites humaines en fonction de ces phénomènes par un ensemble de prescriptions et d'interdits. Il est encore évident que les pratiques de ce champ ne s'exercent pas dans un espace clos et qu'elles mettent en œuvre des pratiques d'autres champs traditionnels. Il faudrait ajouter les pratiques de magie et d'occultisme et rappeler pour terminer que, selon la position de l'observateur, la croyance de l'un est la superstition de l'autre.

Les champs coutumier, pragmatique et symbolique forment un ensemble interactif où ils sont pour ainsi dire activés selon les situations où le groupe se trouve. Cet ensemble de pratiques culturelles constitue un paradigme culturel, l'ensemble des comportements possibles dans un groupe, sa compétence; l'exercice de cette compétence dans la performance, à l'intersection de l'axe paradigmatique et de l'axe syntagmatique, correspond à un syntagme.



Par exemple, un groupe ira puiser dans l'axe paradigmatique, dans sa compétence, certaines pratiques de médecine traditionnelle qu'il utilisera, dans l'axe syntagmatique, pour soulager un de ses membres. Nous le répétons, le paradigme correspond à la culture du groupe, à sa compétence, à sa tradition. Dans une culture purement traditionnelle, ces pratiques n'étaient mises en œuvre que dans l'aire domestique. En milieu urbain, nous assistons à une division des fonctions qui constituent autant de contextes de pratiques.

### Fonctions urbaines

Nous avons identifié les fonctions urbaines en suivant le périple décrit dans les récits de vie. L'acteur social qui se raconte semble reprendre le chemin des récits initiatiques. Comme le héros des vieux contes, il a dû parcourir un itinéraire dangereux, explorer des espaces inconnus, faire de nombreux apprentissages mais, comme ce héros ancien, il a aussi pu compter sur l'aide des membres de son groupe et sur des solidarités qui se manifestaient au moment opportun.

Cet acteur social, nous l'avons nommé EGO. Nous le trouvons en premier lieu dans son premier groupe d'appartenance, sa famille, que nous désignons par l'étiquette MAISON 1 pour distinguer sa famille d'origine de celle qu'il constituera plus tard et qui sera MAISON 2. Dans la vie d'EGO, MAISON 1 est le lieu des premiers apprentissages de sa culture et, de ce point d'attache, il circule dans un espace de plus en plus grand, sa rue et son quartier pour s'approprier éventuellement l'espace urbain.

La ville est le lieu d'exercice d'une autre fonction, celle de l'ÉDUCATION par laquelle EGO est soumis à des apprentissages formels qui le préparent à s'intégrer à la fonction de PRODUCTION, au milieu du travail, et qui est en rapport avec une autre fonction urbaine, la fonction de CONSOMMATION: dans une société complexe, EGO n'occupe en général qu'un poste de production, mais a recours à de nombreuses instances de consommation qui correspondent, pour d'autres acteurs sociaux, à autant de postes de production. L'entrée d'EGO dans la fonction de PRODUCTION marque en général son passage à MAISON 2 qui constitue une famille souche dont il est un des partenaires. Dans la pratique quotidienne du passage entre ses fonctions, EGO s'inscrit dans une autre fonction urbaine, la fonction de CIRCULATION. En plus de ses activités dans les fonctions de PRODUCTION et de CONSOMMATION, EGO s'engage librement dans une vie associative religieuse, sociale, sportive, culturelle, etc., qui correspond à une fonction d'ASSOCIATION; il peut aussi profiter de toutes les ressources de la fonction de RÉCRÉATION. L'espace urbain remplit aussi une fonction de PROTECTION tant en rapport avec la santé qu'avec la sécurité. La fonction de COMMUNICATION est particulièrement présente en milieu urbain tant par l'imprimé que par la transmission électronique. En ville, enfin, s'exerce

une fonction d'ADMINISTRATION et, à un autre niveau, une fonction de PROJECTION qui correspond aux représentations que les citoyens de la ville se font de leur milieu et aux perceptions qu'en ont les étrangers. Pour terminer, mentionnons la fonction de TRANSGRESSION, versant sombre de l'espace urbain.

Au niveau de MAISON 1 et de MAISON 2, s'exercent dans l'aire domestique, comme dans un microcosme, les fonctions d'éducation, de production, de consommation, d'association, de récréation, de protection, de communication et même de projection. D'ailleurs, dans un milieu purement traditionnel, toutes ces fonctions relevaient du groupe d'appartenance.

La fonction d'ÉDUCATION est accomplie par des institutions scolaires comme une garderie, l'école maternelle, l'école primaire, secondaire et technique, un collège, l'université, une académie, par un atelier, dans le cadre de cours du soir ou par correspondance.

La fonction de PRODUCTION anime la ville. La ville est travail. Le temps urbain est rythmé par les allées et venues des travailleurs et travailleuses. La grille des pratiques fait mention des métiers, professions et occupations: artisan, biologiste, boucher, boulanger, chimiste, cordonnier, couturière, cuisinier, ébéniste, électricien, ingénieur, machiniste, plombier, typographe, etc. Derrière chaque institution et commerce, nous trouvons aussi des occupations: un personnel nombreux et diversifié fait fonctionner une usine d'armement, une banque, une brasserie, un bureau de poste, une compagnie de crédit, une épicerie, un garage, un hôtel, un magasin d'alimentation, une manufacture, un marché public, une pharmacie, un restaurant, etc. Au pôle constitué par cette fonction correspond le pôle de la CONSOMMATION: chaque poste de PRODUCTION s'explique par la présence des consommateurs. Un client achète le pain du boulanger, utilise les services du comptable ou ceux du concessionnaire d'une marque de voitures automobiles. Joaillier, libraire, marchands de chaussures, de fruits et légumes, de poisson, de tabac, de tissus, marchands itinérants, réparateur, traiteur, vendeur et vendeuse, et tous les autres travailleurs et travailleuses répondent aux besoins des consommateurs. La ville est un grand organisme de production et de consommation de biens et de services.

La fonction de CIRCULATION n'est pas seulement constituée par la circulation des biens et des personnes à l'intérieur de l'espace urbain. Une ville est aussi un centre de transbordement de biens et de passage de personnes, un lieu d'échange.

La fonction ASSOCIATION comprend des associations religieuses dont la forme la plus connue est ici la paroisse, les associations sportives (balle-molle, curling, cyclisme, hockey, etc.), les associations à caractère social (âge d'or, groupes de citoyens, etc.), associations à caractère culturel (chorale, fanfare et harmonie, société historique, troupe de théâtre amateur), associations de loisirs (club de collectionneurs, d'éleveurs de chiens, d'horticulteurs, de radioamateurs),

associations de jeunes, associations de thérapie de groupe (Al-Anon, Alcooliques anonymes, Joueurs anonymes, etc.) et associations de travailleurs. L'espace urbain est ainsi constitué de nombreux espaces associatifs qui, répondant aux besoins spécifiques et à des attentes particulières des individus, constituent des sous-cultures dans la culture globale.

La fonction de RÉCRÉATION comprend des activités d'ordre artistique, sportif, ludique et l'assistance à des spectacles de théâtre amateur, de théâtre populaire, «spectacles de variétés», de concours d'amateurs, de spectacles de monologuistes. Nous pouvons aussi y ajouter le cirque, les foires, les défilés et les fêtes collectives ainsi que les sports sous leur aspect de spectacle: hockey, baseball, boxe, lutte. Il faudrait aussi tenir compte du volet spectacle de la grille horaire de la radio et de la télévision ainsi que du cinéma, des concerts et de l'audition d'enregistrements de musique.

La fonction de PROTECTION s'exerce dans le domaine de la santé et dans le domaine de la sécurité où avocat, policier, pompier, militaire, gardien, infirmière, médecin, opticien, pharmacien interviennent. De plus, des réseaux institutionnels ou informels d'aide interviennent auprès de ceux que leur âge, leur état de santé, leurs croyances, leur orientation sexuelle, leur race, leur sexe, leur statut économique ou leur statut social rendent particulièrement vulnérables.

La fonction de COMMUNICATION comprend la communication par l'imprimé où nous distinguons la communication écrite de la communication figurée. Elle comprend aussi la communication électronique.

La communication «imprimée-écrite» opère par le livre ou le périodique. Au niveau de la littérature populaire, nous trouvons les genres comme la littérature enfantine, les romans policiers, les ouvrages de «Science Fiction», les romans à grand tirage. Au niveau du périodique, retenons les journaux avec leurs chroniques (conseils, commérages), leurs annonces classées, etc., ainsi que les revues d'intérêt général ou les revues spécialisées. À l'intersection du livre et du périodique, signalons le genre des bandes dessinées, les «comics».

Au niveau de la communication par l'imprimé, nous incluons la communication figurée qui, dans une certaine mesure, serait une forme médiatisée de l'art populaire. Nous y trouvons la photographie et un ensemble d'artefacts que nous désignerons sous le terme d'art populaire figuré: posters, affiches et panneaux publicitaires, étiquettes et emballages, cartes de souhaits, décoration de menus, reproductions de peintures, «art des calendriers», petites images. Un dernier champ comprend les dessins et caricatures.

Les médias comme la radio, la télévision ainsi que le cinéma, sans oublier le disque, constituent un grand champ de communication où la ville se donne en spectacle et se représente. Il faut enfin ajouter les moyens de communication électronique comme le télécopieur, le modem et le Téléx.

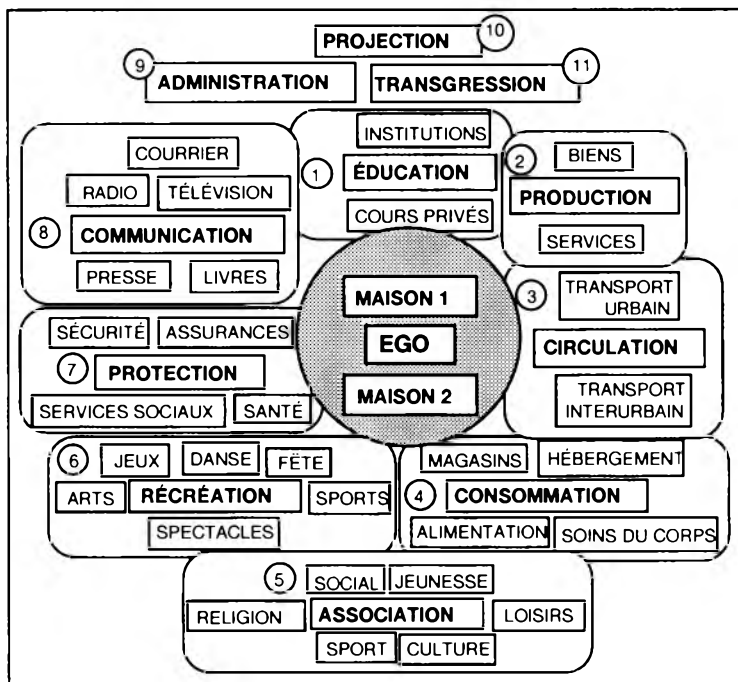
La fonction ADMINISTRATION s'exerce au niveau d'appareils gouvernementaux comme des agences, des centres de services, des commissari-

ats, des commissions, des directions, des instituts, des ministères, des offices, des programmes, des régies, des secrétariats, des services et des sociétés.

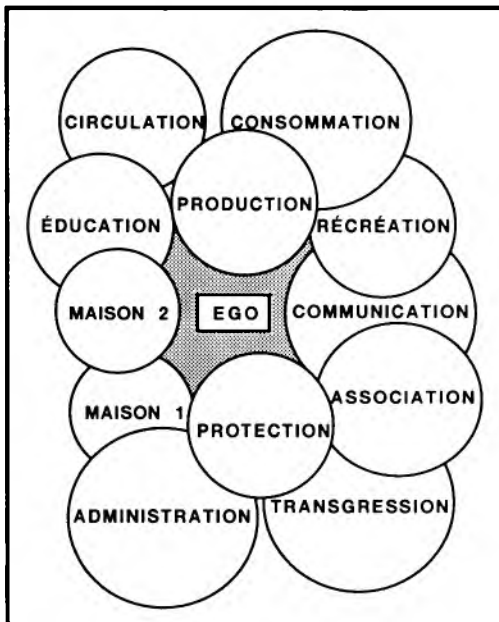
Quant à la fonction de PROJECTION, elle s'exprime dans le discours officiel que la ville et son administration tient sur elle-même, dans les représentations de ses citoyens et dans les perceptions de ses visiteurs: documents officiels, discours publicitaires, périodiques, récits de voyage, correspondance, guides touristiques, œuvres littéraires et cinématographiques, chansons, peintures, gravures, photographies, affiches, posters, objets, etc., esquissent une expression idéaliste de l'identité collective urbaine.

La dernière fonction est la fonction de TRANSGRESSION. L'ordre que les autres fonctions veulent établir et maintenir est menacé par la délinquance. Les crimes contre la paix publique, contre les particuliers, contre les mœurs et contre la propriété semblent y être impunis. Comme la fonction de PRODUCTION est en rapport direct avec la fonction de CONSOMMATION, la fonction de TRANSGRESSION est en rapport avec la fonction de PROTECTION.

Pour représenter ces fonctions, nous proposons le schéma qui suit:



L'acteur social (EGO) vit l'expérience urbaine en s'intégrant aux fonctions urbaines et en assumant les rôles qui lui sont attribués dans ces fonctions. En un mot, il s'adapte à l'espace urbain. Nous le voyons, l'acteur social se déplace dans un ensemble de fonctions. Il ne le fait pas dans un sens unique: il va et vient selon les étapes de sa vie, peut revenir à la fonction ÉDUCATION, après s'être retiré de la fonction PRODUCTION, avoir recours aux ressources de la fonction PROTECTION vers la fin de sa vie et, à cette étape, donner plus d'importance à la fonction ASSOCIATION. Dans toutes ces fonctions, il s'intègre à des groupes, donc fait l'expérience de systèmes de valeurs, se conforme à des prescriptions, évite ce qui est proscrit, adopte un code linguistique. Bref, lorsqu'il dit: «Je...», l'acteur social, à son insu la plupart du temps, dit en réalité: «Nous...». «Nous», c'est-à-dire, ses parents, ceux qui lui ont enseigné, ses amis, ses collègues, les membres des associations dont il fait partie. Son identité est faite de toutes ces profondes présences. Le dessin qui suit représente cet EGO constitué de mille influences.



L'identité d'un acteur social pourra être surtout constituée par la vie domestique (il n'y a de place que pour la famille) ou, à notre époque par la communication (les



médias occupent sa vie mentale). Le malade chronique n'a plus d'autre identité que son état de malade et il est tout entier aspiré par la fonction PROTECTION.

Nous avons jusqu'ici décrit deux champs: celui des pratiques et des fonctions. À un point de rencontre de ces champs, l'acteur social agit en conformité avec les attentes de son groupe. À cette action, nous avons donné le nom de performance pour reprendre l'expression de la folkloristique. Nous devons maintenant présenter d'autres facteurs qui modélisent la performance, ou la pratique culturelle.

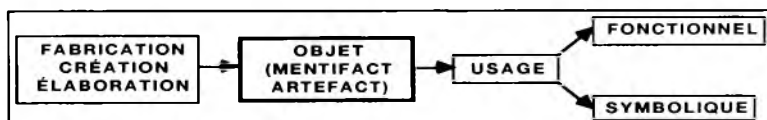
### **Pratiques culturelles et fonctions urbaines**

Les fonctions urbaines jouent le rôle d'un contexte de performance des pratiques culturelles. Les pratiques alimentaires ne sont pas les mêmes à la maison, au travail, au restaurant ou en prison, tout comme les pratiques vestimentaires changent dans l'exercice d'un métier, dans une chorale ou en pratiquant un sport. Il en est de même des pratiques langagières, des stratégies discursives, des niveaux de langage selon les contextes scolaires, professionnels ou associatifs. En milieu urbain, les pratiques culturelles s'adaptent aux contextes fonctionnels et un même acteur social semble par conséquent vivre à plusieurs niveaux culturels.

Pour interpréter une pratique culturelle, nous sommes en possession de deux séries de variables: les pratiques culturelles et les fonctions urbaines. À ces deux séries de variables, nous l'avons vu, il faut ajouter la variable de l'acteur social et de ses groupes d'appartenance et de référence ainsi que celle des espaces sociaux plus globaux où ces groupes sont inscrits.

Il faut de plus tenir compte d'une cinquième variable que nous désignons par un terme neutre: les objets. Il s'agit des mentifacts et des artefacts utilisés dans une pratique culturelle. Notons que la démarche de collecte s'est longtemps limitée à l'accumulation de ces objets, mentifacts et artefacts, à leur description et à leur classification. Répétons-le: dans notre perspective de recherche, l'objet n'est qu'un élément d'une pratique culturelle. Au niveau de la pratique culturelle, tout objet comporte deux aspects: celui de sa production et celui de ses usages. Les usages seront fonctionnels et pragmatiques ou symboliques. En tant que produit, un objet est le résultat d'une pratique de création, d'élaboration ou de fabrication: par exemple, un potier fabrique un pot à lait selon la tradition artisanale de son groupe d'appartenance. En tant que contenant, le pot à lait sert à conserver le lait; il s'agit de son usage fonctionnel ou pragmatique. Plus tard, le vieux pot à lait sera sauvé de la destruction à cause de la valeur que son possesseur lui prête; il s'agit d'un usage symbolique. Un transfert analogue se produit dans le cas d'une légende, un mentifact qui fut aussi créé par un «auteur» qui nous est inconnu. À l'origine, l'usage fonctionnel de cette légende était de servir d'exemplum et de démontrer concrètement le danger que peut courir celui ou celle qui transgresse

le code de conduite du groupe. Plus tard, la valeur éthique de ce récit sera remplacée par une valeur esthétique; devenue une «belle vieille légende», elle sera utilisée non plus afin de changer une conduite répréhensible mais dans une perspective d'usage symbolique.

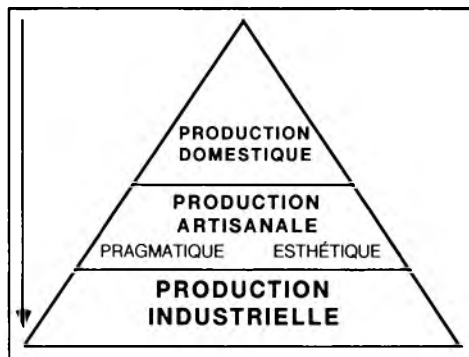


Les usages des objets se transforment. Ce qui a commencé par être fonctionnel se charge d'une valeur symbolique tout comme un objet symbolique, peut devenir fonctionnel (par exemple un vase autrefois utilisé dans un rituel qui sert de pot de fleurs).

Une précision: la pratique ethnologique a jusqu'ici tenu compte des objets, des objets traditionnels, c'est évident. Pensons à tous ces répertoires, à ces classifications, à ces catalogues. Dans la perspective qui est nôtre, il faut inclure des «objets», mentifacts ou artefacts, comme les livres, les films, les disques, les programmes de télévision, les messages publicitaires, etc., qui sont utilisés dans les pratiques actuelles. Un exemple, la production des films est étudiée par la critique de cinéma; nous nous intéressons à l'usage du film par l'amateur, par celui qui assiste à des projections de films et qui loue des vidéocassettes; le film s'intègre dans une pratique culturelle. En somme, les pratiques culturelles de réseau ne s'alimentent plus à la seule tradition interne. La culture traditionnelle, lentement communiquée de génération en génération, est maintenant continuellement alimentée par des appareils puissants qui, par l'imprimé, l'électronique et les spectacles, enveloppent les groupes.

La production elle-même d'un objet peut s'opérer à plusieurs niveaux. Prenons l'exemple du tissage. Il y a une pratique domestique du tissage: la production est destinée au producteur et à ceux qui font partie de sa maisonnée. La pratique artisanale du tissage apparaît lorsqu'un surplus de production est vendu à des clients de l'extérieur; à ce niveau, il faut distinguer une production purement pragmatique et une production esthétique. La pratique industrielle du tissage assure une production abondante qui est destinée à la vente. Ici encore, la transformation du mode de production d'un artefact peut se retrouver dans le cas de la carrière d'un violoneux ou d'un chanteur: à un premier niveau, un musicien traditionnel ne joue de son instrument que dans le cadre des veillées de danse chez lui; par la suite, on lui demandera de jouer lors de noces ou de soirées de danse; enfin, découvert par un professionnel de l'industrie du spectacle, il se produira dans des concerts et enregistrera des disques. Il reste que ces niveaux ne sont pas exclusifs et que l'interprète qui fait carrière revient exercer son art aux autres

niveaux, comme la tisserande pourra tisser pour les besoins de sa famille tout en créant des œuvres artistiques. Le schéma qui suit illustre ce passage:



Ce passage d'un niveau à un autre apparaît comme une constante dans l'évolution des pratiques culturelles. La plupart des pratiques qui se situaient dans l'aire domestique ont été progressivement assurées par des organisations ou des appareils et, en milieu urbain, les acteurs sociaux ne sont plus producteurs que dans un secteur précis de la fonction de production; pour le reste, ils sont devenus les consommateurs des produits institutionnels. Précisons que l'aire domestique est encore le lieu de pratiques, comme dans le domaine des pratiques alimentaires («Faire ses conserves»), des pratiques vestimentaires («Faire sa couture»), etc.

En réalité, nous retrouvons deux niveaux: celui des groupes d'appartenance et celui des organisations, celui des réseaux et celui des appareils, pour reprendre la distinction classique. Les réseaux sont des organisations non constituées, sans frontières précises, où la spécialisation des acteurs est moins grande, où plusieurs rôles peuvent être assumés par un même acteur et où les connexions se font plus ou moins au hasard. Les appareils par contre sont des organisations constituées, des ensembles d'acteurs reliés par des rapports de coordination: les frontières sont précises, l'acteur y assume un seul rôle et les connexions y sont organisées de façon économique. Pour nous, nous utiliserons le concept de groupe (au sens de réseau) et celui d'organisation (au sens d'appareil)<sup>12</sup>. L'acteur social qui, dans une société traditionnelle, trouvait une réponse à tous ses besoins dans son groupe d'appartenance doit maintenant recourir à des organisations qui lui procurent biens et services. Il se déplace dans les espaces de GM, Nissan, Sony, Toshiba, Boeing, Bell, Time Warner, Universal Studio, CBS, MTV, MacDonal, IBM, Apple, Benetton. Ses pratiques culturelles sont branchées sur ces organisations:

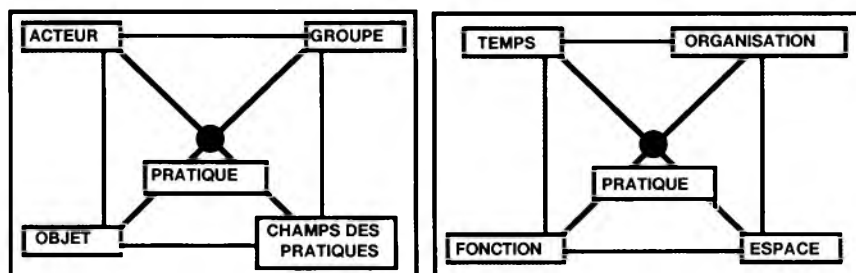
12. Voir Vincent Lemieux, *Réseaux et appareils*, Saint- Hyacinthe, Edisem, 1982, p. 18-22

il assiste à une projection de film (Time Warner, Universal Studio), regarde la télévision (CBS, MTV), roule en voiture (GM, Nissan), écoute un disque (Sony), reçoit un message par télécopieur (Bell), voyage en avion (Boeing), écrit (IBM, Apple), mange rapidement à l'heure du déjeuner (MacDonald) et porte un pull-over (Benetton).

Si nous tenons compte aussi des variables du temps et de l'espace, nous en arrivons à une liste de huit facteurs qui influencent une pratique culturelle:

1. L'acteur social
2. Le groupe d'appartenance
3. Les champs de pratiques culturelles
4. Les objets utilisés
5. Le temps
6. L'espace
7. L'organisation
8. La fonction urbaine

La pratique est au centre d'une matrice dont les facteurs que nous venons d'énumérer constituent les pôles:



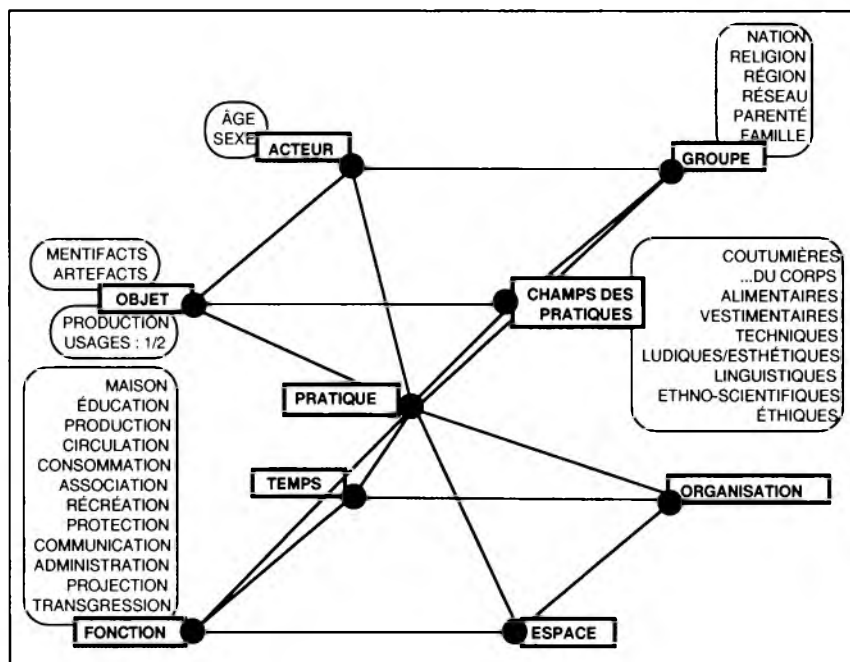
Le modèle qui suit présente cette matrice. Nous y retrouvons les facteurs que nous avons décrits dans le cadre de cet article. Chaque pratique culturelle observée, décrite, racontée, mémorisée ou reproduite est influencée par la biographie du sujet agissant, par son inscription sociale, par les champs de pratiques qui constituent sa culture, par les objets qu'il utilise, par la fonction urbaine où il opère, par l'organisation qui encadre sa pratique et enfin par sa situation dans l'espace et dans le temps. En réalité, chaque pratique a une empreinte, une seule car, si toutes les variables étaient identiques, nous serions devant la même action:

ACTEUR	GROUPE	CHAMPS DES PRATIQUES	OBJET	TEMPS	ESPACE	ORGANISATION	FONCTION

Par exemple, un fonctionnaire (ACTEUR) avec quelques collègues (GROUPE) va déjeuner (PRATIQUES ALIMENTAIRES) et mange un hamburger et des frites (OBJET); il est midi et nous sommes en 1994 (TEMPS), rue Saint-Jean à Québec (ESPACE), au restaurant MacDonal'd (ORGANISATION) et la fonction est celle de CONSOMMATION.

Autre exemple, une couturière de Dominion Corset (ACTEUR) avec des compagnes de travail (GROUPE) va manger (PRATIQUES ALIMENTAIRES) un «pâté au mouton» (OBJET); il est midi et nous sommes dans les années 50 (TEMPS), dans le quartier Saint-Roch à Québec (ESPACE), au restaurant «Métropolitain» (ORGANISATION) et la fonction est celle de CONSOMMATION.

La matrice qui permet d'identifier une pratique culturelle est la suivante:



---

Par la découverte progressive du jeu des pratiques culturelles et des fonctions urbaines dans les récits de vie et les récits de pratiques, la ville se présente comme un ensemble structuré de pratiques et de fonctions, un ensemble de dynamismes où entrent en interaction les groupes d'appartenance et les organisations. Dans cet espace, se déplace l'acteur social, le citoyen, qui, de fonction en fonction, de pratique en pratique, dans le temps, prend conscience de ce qu'il est, au cœur de la ville et, par lui, et par tous les autres qui vivent la ville, la ville se définit et trouve un visage.