



3. Les malaisés dans la culture

Benoît FAUCHER

3. Les malaisés dans la culture

Comment naviguer à travers la prolifération des « produits culturels » sans se perdre dans de telles généralités ? Comment éviter que l'étude littéraire ne devienne qu'un ramassis de constats d'échecs ? Quel type de rapport à la culture permet encore de penser le savoir littéraire une fois que le canon est réellement dissolu ?

Les malaisés dans la culture, ou, Le geek n'est pas canon

Il est 2 h 30 du matin. Je suis absorbé par la lecture de l'article de Wikipédia sur la Société de la Terre Plate, une organisation qui prétend déconstruire ce qu'elle appelle le mythe scientifique d'une terre sphérique. Puis, je me demande, quoiqu'il soit intéressant, pourquoi suis-je en train de lire sur ce sujet ? Quelles étranges possibilités m'ont menées vers la lecture de ce texte ? Je retrace mes hyperliens : *Flat Earth Society* vient de *Flat Earth*, que j'ai consulté à partir de l'image d'une gravure sur bois, qui, elle, a été consultée à partir de l'article sur Camille Flammarion, auteur que je recherchais pour son livre *Les Mondes imaginaires et les mondes réels*. Ce livre, marginalement lié à ma thèse, était sur le point d'être téléchargé à partir du FTP de la Bibliothèque nationale de France et, en attendant, je m'étais mis à suivre Wikipédia selon l'association libre de l'hypertexte. Cela devait faire au moins une heure que mon livre était sur mon disque dur, mais, moi, j'étais ailleurs, fasciné par l'idée de la Société de la Terre Plate.

Ce scénario est courant et parfois je peux passer par des dizaines de lectures dissociées avant que survienne la prise de conscience d'une déroute épistémologique, que je surnomme « l'égarement dans Wikipédia ». Bien sûr, Wikipédia n'est qu'un des multiples symptômes d'une accumulation d'informations maintenant immédiatement accessibles. Le projet Gutenberg, qui offre autour de 100 000 livres numérisés en est un autre. Les musées proposent de plus en plus d'aperçus numérisés qu'on peut consulter depuis chez soi. J-Stor offre 102 782 articles qui mentionnent Shakespeare, 348 qui contiennent le terme *Geek*. La blogosphère prend toujours de l'expansion, les utilisateurs de Twitter agrémentent le web de futilités à coup de 140 caractères et, chaque minute, 13 heures de vidéo sont téléchargées sur Youtube. Ce ne sont que quelques unes des voies légales pour avoir accès à du contenu. Si on commençait à compter combien de films ou d'albums sont accessibles sur les sites de *torrents* et combien d'heures cela prendrait pour tous les écouter, on réaliserait vite que la tâche de dresser une liste est impossible, compte tenu de la vitesse à laquelle les nouvelles œuvres sont mises en ligne. Ce qui, au bout du compte, signifie que la quantité des produits culturels mis à notre disposition est quasi-infinie et que la quantité d'heures que comporte une vie humaine, qu'elle soit courte ou longue, n'est même pas suffisante pour un survol des résumés de ce qui existe. Même une constatation sommaire comme celle-ci, sur les sources d'informations, pourrait prendre plusieurs jours, voire même plusieurs années.

Dans son livre *Das Unbehagen in der Kultur (Le Malaise dans la Culture)*, Freud débute sa réflexion autour d'un « sentiment océanique » décrit par un ami, qui serait, selon le même ami, la source du sentiment religieux. La confrontation entre notre finitude individuelle et un universel perçu et constitué autour du sentiment d'extériorité, provoque un malaise auquel la religion serait une réponse. Dans un paysage culturel où l'océanique est une métaphore adéquate pour l'ensemble de l'information disponible, pouvons-nous toujours proposer la religion comme baume, comme conciliation entre l'universel et le fini ? Cet universel, loin d'être divin, serait plutôt le désir babélien

3. Les malaisés dans la culture

d'une conciliation entre l'horizontal et le vertical. En somme, la prolifération de textes et la disponibilité immédiate de l'ensemble de ce qui a été historiquement préservé nous offre une source de « sentiment océanique » vulgaire.

L'idée moderne de la culture, qui ne cesse de s'effondrer depuis le début du XXe siècle, fonctionnait sous le mode de l'addition, de la narration linéaire et de l'accomplissement. La linéarité d'un tel modèle fournissait un réconfort à l'individu ; vivant dans un présent constamment renouvelé, toujours à la limite positive de la ligne de temps, l'être moderne avait la satisfaction de se savoir à l'apex de la société, à son moment le plus glorieux *jusqu'à maintenant*. Le modèle analogue que fournissait l'histoire littéraire était celui du canon, du panthéon des œuvres, où les admis sont permanents et où les nouveaux élus sont rares mais unanimes. Ainsi, il était adéquat de débattre sur la « valeur » des œuvres, les faisant passer du qualitatif au quantitatif dans le but de faciliter leur comparaison. Harold Bloom, dans *The Western Canon*, tente toujours de faire perdurer ce modèle, au nom de la « bonne » littérature. Il explique : « "Aesthetic value" is sometimes regarded as a suggestion of Immanuel Kant's rather than an actuality, but that has not been my experience during a lifetime of reading. Things have however fallen apart, the center has not held, and mere anarchy is in the process of being unleashed upon what used to be called "the learned world" » (Bloom 1994 : 1). Qui s'oppose à ce monde érudit ? Un monde ignorant ? Ce phantasme du canon est un désir de totalisation qui irait à l'encontre du sentiment océanique, que Bloom surnomme une moindre anarchie.

Depuis la chute du modèle canonique en littérature, les études littéraires cherchent à circonscrire leur objet. Les stratégies de définition, d'énumération et de classifications sont des leurres, et chaque fois qu'on assiste à l'établissement d'une d'entre elles, on peut prédire son échec subséquent. Ainsi, le modèle pour penser l'ensemble « littérature » serait impossible à fixer. Cause à la fois de réconfort et de malaise, cet impossible est aussi prédisposition pour tout permettre. « S'il n'y a pas de canon, alors qu'est-ce qui différencie *La Recherche du temps perdu* d'un dépliant de Wal-Mart ? » J'entends sans cesse cette question retentir sous différentes formes lorsque le partisan du *bon sens* se heurte à l'idée d'un décentrement au cœur même du savoir. Et, justement, qu'est-ce qui différencie un texte d'un autre ? N'est-ce pas une question trop générale pour réellement poser un problème ? Comment naviguer à travers la prolifération des « produits culturels » sans se perdre dans de telles généralités ? Comment éviter que l'étude littéraire ne devienne qu'un ramassis de constats d'échecs ? Quel type de rapport à la culture permet encore de penser le savoir littéraire une fois que le canon est réellement dissolu ?

La figure du *geek* n'est pas une réponse à ces questions. Bien au contraire, le *geek*, sous sa forme nominale, est l'incarnation du malaise ressenti à l'adolescence, lorsque se butent les certitudes enfantines aux multiples discours conflictuels des adultes. De plus, la figure du *geek* évoque le malaise beaucoup plus concret du corps hormonal qui se déchaîne. Elle entre en rapport avec l'idée du canon lorsqu'on la sort du stéréotype de la cour d'école pour l'observer dans ses rapports avec la culture. Le *geek*, compris comme actant, comme celui-qui-*geek-out*, pointe vers une nouvelle approche à la culture. Il inverse la thèse de Freud dans *Le Malaise dans la culture* ; il sacrifie son rapport à la culture « générale », au mondain, au canonique, mais, plutôt que de retomber dans le dictat des pulsions, il fonde une nouvelle culture. Ainsi, celui qui *geek out* creuse une enclave ultra-spécialisée et y érige un canon *ad hoc*. Est-ce qu'il réussit à redonner à la littérature son centre, en le multipliant et le relativisant ? Au contraire, la figure du *geek* incarne la fissure sur le plan du savoir totalisant.

3. Les malaisés dans la culture

Dans une corporalité malaisante, liée au stéréotype du *geek*-comme-nom, développé par des penseurs psychologisant tel Dave Anderegg, se trouve le conflit entre le désir de figer la connaissance et l'impossibilité de l'englober. Le *geek* est une figure qui devient de plus en plus importante dans le discours contemporain, mais est-ce parce qu'elle répond à un besoin de trouver un nouveau modèle opératoire face à la culture ? Ou est-ce, au contraire, parce que le *geek* représente cet échec du modèle ? Que ce soit dans *Geeks* de Jon Katz ou dans *J-Pod* de Douglas Coupland, le *geek* est confirmé comme figure pertinente dans la nouvelle économie discursive autour du culturel, mais, à chaque fois, sa singularité échappe à la définition. Peut-être est-ce dans cette évasive non-définition que se trouve la pertinence du *geek* comme créateur de savoir littéraire hors du canon.

>>>

Il pourrait sembler pertinent, à ce moment-ci de l'essai, d'offrir une définition claire de ce que j'entends par « geek ». De plus, il faudrait se demander ce qui a permis l'émergence d'une telle classe d'individus, associée aux stéréotypes du *nerd* en puissance et fière de se définir comme *geeky*. Je crois que cette nouvelle classe est une forme de réaction à la situation culturelle actuelle. Elle navigue sur le paradoxe du savoir infiniment détaillé et infiniment extensible. La figure du *geek* accepte la culture comme commodité mais la subvertit à sa façon, pour se l'appropriier au-delà du précepte du *mainstream*. En effet, si c'est dans son rapport avec la culture « pop » que le *geek* devient tel, c'est aussi dans l'extension de cette dernière qu'il reconstitue une pensée culturelle et se dissocie du cercle de la réappropriation commerciale. En se morcelant et en creusant des créneaux hyper-spécialisés, les *geeks* deviennent un public qui ne peut plus être ciblé. Si le *geek* collectionne les faits autour d'une thématique culturelle, il le fait envers une totalisation impossible, ce qui veut dire qu'il redéfinit un nouveau corpus canonique comme point de départ présumé, puis il s'implique dans l'application et le développement d'éléments pouvant potentiellement s'ajouter au dit corpus. C'est dans les variations et les extensions de ce corpus que la personnalité *geek* se dévoile. Ainsi, se forme une sorte de rébellion réflexive et apolitique, qui prend place au cœur même du foisonnement culturel et qui tente, tant bien que mal d'établir un rapport de sens et de maîtrise de l'objet.

L'usage du mot *geek*, en ce début du XXI^e siècle, est balisé d'une longue histoire. Si on se fie à l'étymologie fournie à la fois dans le *Merriam-Webster* et dans le *Oxford Dictionary*, « geek » est probablement issu du mot « geck » du bas-allemand, qui voulait dire bouffon ou idiot. À l'époque élisabéthaine, celle où Barclay ou Shakespeare font usage du mot, c'est en accord avec cette définition qu'il est utilisé. À la fin du XIX^e siècle, le mot « geek » est employé pour signifier une sous-classe de *freak* dans les *sideshow*s de foires et de cirques. Ces *freaks* particuliers étaient reconnus pour l'usage de leurs bouches à l'aide desquelles ils décapitaient des poules ou des serpents, ou mangeaient du verre. Cette définition a perduré pendant une bonne partie du XX^e siècle, et lorsque le mot apparaît dans *Jailbird* en 1979 sous la plume de Kurt Vonnegut ou en 1983 dans le roman *Geek Love* de Katherine Dunn, c'est encore en tant que type de *freak* qu'il est utilisé. Mais une étymologie alternative prend forme dans l'usage parlé du mot. En 1957, déjà, Jack Kerouac écrit dans une lettre : « Unbelievable number of events almost impossible to remember, including [...] Brooklyn College wanted me to lecture to eager students and big geek questions to answer » (2000 : 66). C'est que dans le *slang* étudiant, *geek* devient une sorte de maniaque du détail, incapable de parler sauf sous la forme de l'exposition extensive.

3. Les malaisés dans la culture

La différenciation entre le terme de *nerd* et de *geek* serait ici intéressante à faire, mais elle nous forcerait à nous distancer de notre sujet, soit celui du malaise né du sentiment océanique devant l'infinité d'informations culturelles immédiatement accessibles. Il suffit de dire qu'entre la fin des années 80 et maintenant une mutation a fait du *geek* plus qu'un rejet de la société de la cours d'école secondaire. Jon Katz, auteur de *Geeks : How Two Lost Boys Rode the Internet Out of Idaho*, commence à s'intéresser au sujet dès 1996. *Geeks* de Jon Katz est un manifeste idéologique couplé d'un récit véridique, qui a pour but d'établir le *geek* comme membre d'une nouvelle sous-culture. À son plus bombastique, Katz s'emporte et produit une définition personnalisée et hautement optimiste. Pour Katz, un *geek* est

A member of the new cultural elite, a pop-culture-loving, techno-centered Community of Social Discontents. Most geeks rose above a suffocatingly unimaginative educational system, where they were surrounded by obnoxious social values and hostile peers, to build the freest and most inventive culture on the planet : the Internet and World Wide Web. Now running the systems that run the world. (2000 : xiii)

Il définit la deuxième moitié des années 90 comme « the geek ascension » (*ibid.* : xvii) et identifie l'internet comme étant le précepte organisateur d'une caste sociale morcelée. En 1996, suite à l'écriture d'un article intitulé *The Rise of the Geeks* sur le site *Hotwired* (la version numérique de l'incarnation originale du magazine *Wired*), Katz reçoit une pléthore de courriels issus de gens qui se définissent comme des *geeks*. Ayant comme projet de mieux comprendre et d'écrire sur cette culture insoupçonnée, Katz compile les réponses. *Wired*, puis *Slashdot.com* deviennent les lieux où il définit cette sous-culture. Mais ce regard extérieur prend un ton légèrement paternaliste. Plutôt que de développer un questionnement sur une nouvelle pratique subjective associée au rapport que le *geek* entretient avec la culture, pratique qui me semble capitale pour répondre au sentiment océanique, Katz préfère raconter l'histoire de l'insertion sociale de Jesse, un de *lost boys* du titre, grâce à l'influence qu'un journaliste de *Wired* peut exercer sur le recteur d'une université prestigieuse.

C'est là que la plus récente utilisation de « geek » entre en jeu. Le grand *Oxford* reconnaît que *geek* peut être utilisé en tant que verbe et que lorsqu'il est couplé avec le mot « out » il signifie l'acte de divaguer vers un monde d'une spécificité absolue. Douglas Coupland, dans *Microserfs*, fait un des premiers usages de *geek out* ; « On the way back we read the Riot Act and said that Bug had to stop geeking out and learn to enculturate » (1996 : 27). Mais la racine de l'usage se trouve dans le jargon de hackers du début des années 90. En 1991, le *New Hackers Dictionary* donne cette définition : « Geek out, to temporarily enter techno-nerd mode while in a non-hackish context. Especially used when you need to do something highly technical and don't have time to explain : 'Pardon me while I geek out for a moment' ». *Geek* n'est pas une finalité mais bien un état transitoire, un moment plutôt qu'un type. L'être-*geek* passe à l'étant-*geek*.

Le stéréotype du *geek* est causé par la réduction d'un individu à une façon d'agir. La multitude de types de *geeks* s'explique par un acte qu'ils ont en commun, celui de s'immiscer dans un domaine si précis qu'il devient possible d'aliéner les non-initiés simplement en parlant du sujet. Un rapport datant d'il y a 5 mois, écrit pour la fondation MacArthur et intitulé *Living and Learning with New Media : Summary of Findings from the Digital Youth Project* se penche sur l'usage que les jeunes font de leur temps sur Internet. Le rapport divise les genres de participation en trois catégories : *Hanging Out*, *Messing Around* et *Geeking Out*. Leur définition appuie ma lecture : « Geeking out involves learning to navigate esoteric domains of knowledge and practice and participating in communities that traffic

3. Les malaisés dans la culture

in these forms of expertise » (Mizuko et al. 2008 : 28). La raison pour laquelle le concept du *geek* est si souvent associé à l'internet s'explique ; celui qui *geek out* nécessite une source d'information et un milieu pour partager cette information. Bien sûr, les *Internet geeks* qui *geek out* à propos de l'Internet existent toujours, mais le protocole « http » ne leur est pas réservé. Si les *geeks* passent tant de temps à parcourir le net, c'est qu'ils recherchent la dernière information à propos de leur sujet de prédilection.

>>>

Quel est le rapport entre *geeking out* et la perte de l'unanimité canonique ? Neal Stephenson, dans une conférence donnée au Gresham College le 8 mai 2008, décrit *geeking out* comme un élément primordial au nouvel ordre épistémologique.

Choose any person in the world at random, no matter how non-geeky they might seem, and talk to them long enough and in most cases you will eventually hit on some topic on which they are exorbitantly knowledgeable, and if you express interest on which they are willing to talk enthusiastically for hours. You have found their inner geek. [...] This is how knowledge works today and its how it's going to work in the future. No more Heinleinian polymaths, instead a web of geeks each of whom knows a lot about something (2008 : 26:28-27:28).

Pour Stephenson, l'étant-geek serait plutôt une caractéristique partagée par tous. Être un *geek*, du moins à temps partiel, serait devenu le mode de navigation par excellence de l'océan d'information qui s'offre sans cesse à nous. Selon le modèle de Stephenson, l'alternative à *geeking out* est « *vegge out* ; to drop voluntarily into a vegetative coma » (2008 : 24:54-24:58). Comme quoi, soit nous nous impliquons dans des espaces de connaissance, dans des points d'ancrages spécifiques, soit nous taisons le malaise par le biais d'un coma volontaire.

J-Pod de Douglas Coupland pullule d'exemples sur le potentiel de l'action du *geek*. Les membres du *J-Pod* passent leur temps à rechercher de l'information sur des sujets inusités, passant des breuvages à base de Cola jusqu'aux individus avec qui ils partagent leur espace de travail. « "By the way, I googled Kaitlin, and you'd be surprised at what I found." "You googled her ?" "Of course I did. Didn't you ?" I'd somehow forgotten to perform this essential task. » (Coupland 2007 : 136). Leur implication dans les sujets qu'ils recherchent va au-delà de la simple compréhension et ils s'intègrent dans le processus du savoir. Par exemple, une discussion sur la différence entre le Coca Cola et le Pepsi les conduit à rechercher la recette de ces breuvages, à découvrir des vendeurs de noix de cola et à confectionner leur propre breuvage à base de Cola, le *jCola*. Ainsi, ils s'intègrent dans le message simpliste offert par la publicité pour transcender la réaction habituelle de consommation. Ils prennent en main le message qui leur est vendu. Voilà pourquoi je propose les *geeks* comme des révolutionnaires qui se dissocient du cercle de la réappropriation commerciale. En fait, le désir technique de maîtrise du sujet pousse la logique du *geeking out* vers une conséquence intéressante ; le *geek* utilise les produits culturels de la société pour fonder de nouveaux savoirs à propos de cette dernière. Si la première étape d'un *Star Trek geek* est de connaître de fond en comble les multiples épisodes de la série, c'est lorsqu'il utilise ses connaissances pour souligner des anachronismes et des disparités dans la structure narrative de la série, ou lorsqu'il adapte ses désirs à cette même structure sous forme de *fan fictions* qu'il incarne et dynamise le potentiel de son sujet de prédilection. Ce qui le définit comme membre de la communauté est son implication dans le bassin des connaissances et sa réappropriation de l'information qui lui est fournie.

3. Les malaisés dans la culture

Si le sentiment océanique que ressent l'individu fini devant un monde infini peut expliquer un désir de religion pour l'ami de Freud, est-ce parce que le religieux permet l'ultime *vegge out* ? Je ne dis pas cela de façon dérisoire ; en fait, Freud lui-même explique qu'un autre de ses amis parvient à conjuguer l'universel et le particulier par la méditation. La contemplation du paradoxe de Kierkegaard, celui de l'infini incarné dans le fini, offrirait une certaine modalité du *vegge out* de la même manière qu'un koan zen ou que l'aporie. Peut-être aussi que s'égarer à même la masse de productions culturelles et se réorienter par le biais du *geeking out* pourrait offrir une piste pour penser la foi comme abandon de l'universel à même le sentiment océanique. Le *vegge out* et le *geeking out* agissent sur la façon d'appréhender une culture toujours inaccessible en tant qu'entité. Ces façons de sonder le tout, sans se soucier d'une vue d'ensemble qui ne serait pas déjà circonscrite à un espace limité, permettent de dynamiser un rapport à l'absolu en refusant à celui-ci son statut d'objectif. Étrangement, c'est à même ce refus que l'absolu est regagné, toujours subordonné à une limite, peu importe laquelle, mais qui servirait de limite type, d'idée de limite. Pour celui qui *geek out* l'objet privilégié agit comme point de capiton, comme centre nécessaire mais inessentiel. Le rapport entre religion, culture, *vegging out* et *geeking out* ouvre le potentiel pour une réflexion qui allierait le sentiment océanique à un nouveau paradigme apparu dans le paysage culturel contemporain, sans toutefois évacuer le rapport qu'entretient ce paysage au sentiment du désir religieux. La figure du *geek* sert de coin par lequel la pensée s'insère à même une brèche dans l'édifice de la production culturelle et Coupland permet, avec son roman *J-Pod*, d'appréhender des réflexions sur les changements radicaux qui seront engendrés par cette nouvelle fissure : « We're googling every ten minutes. The problem is, after a week of intense googling, we've started to burn out on knowing the answer to everything. God must feel that way all the time. I think people in the year 2020 are going to be nostalgic for the sensation of feeling clueless » (Coupland 2007 : 287-8).

Bibliographie

ANDEREGG, David. *Geeks : Why They Are and Why We Need More of Them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2007.

BLOOM, Harold. *The Western Canon*. New York : Riverhead Books, 1995.

COUPLAND, Douglas. *J-Pod*. New York : Vintage, 2007.

COUPLAND, Douglas. *Microserfs*. New York : Reganbooks, 1996.

FREUD, Sigmund. *Le malaise dans la culture*. Paris : Quadrige/PUF, 1995.

KATZ, Jon. *Geeks : How Two Lost Boys Rode the Internet Out of Idaho*. New York : Broadway, 2001.

KATZ, Jon. « Voices from Hellmouth » in *Slashdot.org* [En ligne] : www.slashdot.org. Page consultée le 2 avril 2009.

KEROUAC, Jack. *Selected Letters : Volume 2 : 1958-1969*. New York : Penguin Books, 2000.

« Geek Out » in *The New Hacker's Dictionary* [En ligne] : http://www.ccil.org/jargon/jargon_2... Page

3. Les malaisés dans la culture

consultée le 2 avril 2009.

MIZUKO, Ito, Heather HORST, Matteo BITTANI, Danah BOYD, Cecky HERR-SEPHENSON, Patricia, G. LANGE, C. J. PASCOE, and Laura ROBINSON. *Living and Learning with New Media : Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Cambridge : The MIT Press, 2008.

STEPHENSON, Neil. « Science Fiction as a Literary Genre » in *FORA.tv* [En ligne] : http://fora.tv/2008/05/08/Neal_Step.... Page consultée le 2 avril 2009.