

Multimédia, pratique, art, musée, légitimité culturelle
Le multimédia muséal et artistique et la légitimité
culturelle

Hélène Bourdeloie

► **To cite this version:**

Hélène Bourdeloie. Multimédia, pratique, art, musée, légitimité culturelle Le multimédia muséal et artistique et la légitimité culturelle. EUTIC. Aspects sociaux et culturels, Sep 2005, Bordeaux, France. sic_01907118

HAL Id: sic_01907118

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01907118

Submitted on 28 Oct 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Texte publié dans :

Bourdaloie H. (2005), « Le multimédia muséal et artistique et la légitimité culturelle », in Vieira L. et Pinède-Wojciechowski N. (dir.), *Enjeux et usages des T.I.C. : aspects sociaux et culturels*, tome 1, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, p. 91-101.

Hélène Bourdaloie

Doctorante à l'Institut Français de Presse (Ifp)

Université Paris II

Mots-clés : *Multimédia, pratique, art, musée, légitimité culturelle*

Le multimédia muséal et artistique et la légitimité culturelle

Le multimédia d'art et de musée est bien une industrie culturelle, c'est à dire que l'on a affaire à « des produits industrialisés intégrant sur des supports matériels du travail artistique et intellectuel et des services accessibles par réseaux, « immatériels » (Miège et Paillart, 1996), à l'exemple de l'internet. Or l'on sait qu'originellement, la notion (au singulier), qui concerne le phénomène d'industrialisation de la culture, est critique en ce qu'elle désigne pour l'École de Francfort la dégradation de la culture authentique, c'est-à-dire de la haute culture. L'idée n'est pas de renouveler un débat vieilli mais de montrer, empiriquement, que le multimédia d'art et de musée pose la question du lien entre technique et culture. Il est en effet un dispositif à la fois technique et culturel, se rattachant tant à la sphère de la technique, en ce qu'il s'agit d'une technique de l'information et de la communication, qu'à la sphère de la culture légitime pour ce qui a trait au contenu. Il est hybride en ce que s'entrecroisent le domaine du vulgaire et de l'élitaire. Or l'hybridité au principe du multimédia d'art et de musée semble favoriser un répertoire d'usages : certains exploitant plutôt le bénéfice technique du dispositif et d'autres le bénéfice culturel. L'on constate des pratiques différentielles mais aussi normatives compte tenu des valeurs associées aux caractéristiques techniques et culturelles du dispositif et, conséquemment, à la pratique. Notre enquête de terrain portant sur un échantillon de 43 informateurs montre en effet comment les normes et valeurs qui ont partie liée au multimédia d'art et de musée imprègnent la pratique. En nous appuyant sur le modèle de la légitimité culturelle – aujourd'hui très controversé – nous visons ici à le mettre à l'épreuve en montrant qu'il résiste à l'analyse. Plus qu'une discussion de ce modèle, nous engageons ici une ébauche de réflexion sur son pouvoir encore explicatif tout en s'interrogeant sur ses limites liées notamment aux évolutions sociétales qui affectent aujourd'hui l'exercice des pratiques culturelles.

Pouvoir et limites de la théorie de la légitimité culturelle

La notion de « culture légitime », construite par Pierre Bourdieu, concerne les savoirs et les pratiques scolairement reconnus (1979, p. 22). Sa justification résulte de la hiérarchisation

qui régit le champ culturel, conséquence directe de la hiérarchisation de l'espace social divisé en classes (supérieures, moyennes, défavorisées). Cette notion de « culture légitime » n'est donc pas établie d'après la qualité intrinsèque des œuvres mais trouve un fondement social. Le champ culturel est ainsi organisé de sorte que chaque expression culturelle possède un degré de légitimité culturelle *sui generis*, auquel correspond un type de consommation associé à un habitus de classe, engendrant conséquemment une équivalence entre « qualité supérieure des œuvres » et « qualité du public ». Si l'on en croit le modèle bourdieusien, la force de la théorie de la légitimité culturelle réside dans le fait que tout un chacun adhère à cette échelle de légitimité, croyant dès lors en la supériorité des œuvres et des pratiques socialement valorisées : « l'existence de ce que j'appelle légitimité culturelle consiste en ce que tout individu, qu'il le veuille ou non, qu'il l'admette ou non, est et se sait placé dans le champ d'applications d'un système de règles qui permettent de qualifier et de hiérarchiser son comportement sous le rapport de la culture » (Bourdieu, 1965, p. 135).

La répartition des légitimités se distribue d'après une hiérarchie qui comprend, à son sommet, la *sphère du légitime* (ibid., p. 136) tels que les arts et les musées et au bas celle de l'arbitraire (ibid.) à savoir les genres mineurs. De par son contenu, le multimédia d'art et de musée appartient, sans conteste, à cette sphère du légitime tandis que la médiation technique, support de ce contenu, se positionne plutôt au bas de la hiérarchie, appartenant dès lors à la sphère du *vulgaire*. Aussi, si sa dimension *culturelle cultivée* le rallie aux pratiques consacrées, lorsque intervient la médiation technique, la pratique n'appartient plus totalement à la sphère du légitime, perdant dès lors de son degré de légitimité. *Ipsa facto*, le multimédia d'art et de musée occupe alors une position intermédiaire dans la hiérarchie des légitimités. S'appuyant sur des pratiques élitaires (visite du musée d'art, lecture du livre d'art etc.), il est généralement confronté à ces dernières et souvent en termes de valeurs pour mieux rappeler leur nature autrement légitime. En regard de ces pratiques majeures, le multimédia d'art et de musée, pratique domestique qui s'appuie sur la technique, semble souffrir d'un déficit de légitimité.

Loin de faire l'unanimité, la théorie de la légitimité culturelle a été la cible de critiques concernant plusieurs aspects. Nathalie Heinich reproche son « sociologisme » (2001, p. 56) à savoir le fait de considérer que les conditions de la réception d'une œuvre artistique et du jugement esthétique se trouveraient exclusivement dans l'œil des regardeurs ou les caractéristiques sociales des public, faisant dès lors fi des propriétés objectives des œuvres (ibid.). D'autres accusent ce modèle de dériver vers le légitimisme et de succomber à un ethnocentrisme culturel dans la mesure où les dominés sont toujours ramenés à ce système de valorisation des formes dominantes socialement les plus légitimes, « mais le fait est que les dominés ne s'y mesurent pas continûment eux-mêmes et vivent aussi leurs pratiques » (Passeron, 1991, p. 255). De surcroît, ce système de domination ne saurait être universel (1). Enfin l'analogie bourdieusienne entre position sociale et réception de l'œuvre n'apparaît pas si mécanique comme en témoignent les travaux de J.C Passeron et d'E. Pedler sur le temps consacré aux regards d'un tableau (2) dont les résultats relativisent l'effet de la variable du capital culturel. La notion même de « culture cultivée » fait aujourd'hui débat à l'heure d'évolutions sociétales où s'affirme de plus en plus le métissage des expressions culturelles remettant en cause la division classique du champ culturel selon la triade culture cultivée, culture moyenne et « culture de masse ». La médiatisation même de la culture cultivée contribue à la désenclaver. Des observations que confortent largement les travaux d'Olivier Donnat (1994).

Des usages contrastés : usage consommatoire et usage cultivé

Les multimédia d'art et de musée sont les supports d'usages contrastés. Nous mentionnons ici deux types d'usages témoignant en partie de la problématique de cette industrie culturelle. L'usage peut ainsi être très utilitaire : consulter le site internet de tel musée pour connaître ses horaires d'ouverture ou les activités annexes proposées par le musée telles que conférences ou visites guidées... L'on peut consulter un cédérom avec un intérêt marqué pour la conception technique ou pour son aspect ludique... mais aussi dans l'objectif de parfaire son savoir. Ces multimédias culturels génèrent des usages consommatoires aussi bien que des usages cultivés, dignes d'une pratique légitime. Dans notre échantillon, peu de personnes ont un usage stabilisé du multimédia culturel et plusieurs usagers possèdent une « pratique consommatoire » comme si ces derniers ne consommaient que des « potentialités » (3). Autrement dit, l'acquisition du cédérom ou l'activité de téléchargement deviennent des pratiques *quasi* autosuffisantes. La pauvreté de certains résultats à propos des usages du multimédia « culturel cultivé » *stricto sensu* fait penser à ces « pratiques qui ne tombent pas sous le sens » et « qui ne font pas sens » qu'examine Darras (2003) et dont les modalités d'appropriation sont distancées (ibid.) : des pièces regardées à la télévision mais qu'on n'irait pas voir au théâtre, des cédéroms piratés mais qu'on n'achèterait pas, des films téléchargés sur l'internet mais qu'on n'irait pas voir au cinéma... Pour ces « usagers potentiels », ces pratiques peu révérencieuses sont créditées d'une valeur très relative, comme l'attestent les propos suivants :

« Le CD, on les conserve, c'est facilement transportable, facilement "recopiable". On se les grave et on met ça dans un coin » (technicien).

Et la déclaration prend la forme de sociologie spontanée, l'enquête justifiant son absence de pratique par sa position sociale :

« Dans le milieu technicien, je ne veux pas dire qu'il y a que des cons mais ils n'ont pas trop envie de faire ça (...). Ce ne sont pas des gros intellos. (...) J'irai pas me consacrer une demie heure tous les soirs pour regarder ça » (ibid.).

Ainsi, certains usagers cumulent un certain nombre de cédéroms culturels qu'ils ont copiés mais qui ne donnent pas ou peu lieu à usage. Si les contraintes temporelles évoquées sont à considérer, il s'agit d'usagers qui disposent de la *bonne volonté culturelle* mais qui n'en restent pas moins des visiteurs très occasionnels du musée et dont le savoir sommaire en matière muséale et artistique fait obstacle pour construire un usage cultivé du multimédia culturel. Leur pratique se cantonne à une pratique de piratage, de consommation ou d'utilisation très occasionnelle. Certains de ces usagers possèdent généralement une culture technique *ad hoc* mais la maîtrise des codes de la culture cultivée leur fait défaut au contraire d'usagers utilisant très peu les sites internet ou les cédéroms possédés en quantité dont le savoir-faire technique est défaillant, à l'exemple d'une informatrice qui, très désemparée par la technique, ne consulte pas ses cédéroms. L'usage est ici dès lors *quasi* inexistant.

Une majorité d'usagers utilise peu le multimédia dans un rapport à la culture cultivée, comme si la conjonction de la technique et de la culture noble n'allait pas de soi. Si le multimédia participe du désenclavement de la culture artistique, s'il la nomadise et suscite un rapport plus libre à cette dernière, affranchi des équipements culturels

traditionnellement vecteurs de cette culture, les potentialités de ces technologies n'engendreraient-elles pas des pratiques spécifiques sources de nouvelles formes de reconnaissance et de consécration ? Ces « nouvelles cultures média » (4) ne déplaceraient-elles pas l'échelle de légitimité qui s'impose au champ culturel ? A titre d'exemple, les défis techniques que se lancent des usagers et la valorisation identitaire apportée par ces prouesses techniques semblent également procurer des profits symboliques et de distinction. Dans ce cas, il importe moins d'accéder au contenu que de vaincre des écueils techniques. Dans le registre de la culture supérieure, l'on parlerait par exemple d'une lecture de salut ou d'une lecture esthète (Mauger, Poliak, 1998). Ici, « l'usage de salut » pourrait reposer sur les téléchargements divers de logiciels pour accéder à une chaîne cryptée de sorte que ce procès technique donne lieu à une pratique en soi, contribuant à la valorisation de soi à travers la projection de significations identitaires. L'usage esthète résiderait dans l'usage pour l'usage, telle une fin en soi. L'on peut alors se demander si ces « nouvelles cultures » que sont le multimédia et l'informatique ne court-circuitent pas l'échelle de légitimité au principe du champ de la culture, créant une hiérarchie des légitimités *sui generis* à ces nouvelles cultures.

Les jugements de valeurs sous-jacents aux discours des enquêtés illustrent tout à fait le modèle de la légitimité culturelle. En effet, les classements établis par les enquêtés témoignent implicitement de la reconnaissance de cette hiérarchie des légitimités qui place la culture consacrée au sommet, associée à une attitude dévote et en bas, la « culture de masse », faisant l'objet d'« usages irrévérencieux » (Darras, 2003). Ces postures font apparaître plusieurs jugements de valeurs illustrant le modèle légitimiste – le plus significatif demeurant le domaine de l'esthésie (5) – qui concerne la perception des sensations, du sensible et de l'émotif.

Une industrie culturelle guère légitime... pour la culture légitime

Pour plusieurs informateurs, cette industrie culturelle qu'est le multimédia d'art et de musée les prive de l'expérience médiante qui s'impose dans la relation à l'art. L'exemple de cette « non-usagère » qui s'est prêtée au jeu de la consultation d'un cédérom de musée (6) illustre bien la question de la légitimité sinon de l'intérêt de la médiation technique quand il s'agit d'art. Cette enseignante possédant un usage strictement utilitaire du multimédia et utilisant un cédérom culturel pour la première fois s'est montrée très réticente vis à vis de l'intérêt présenté par cet objet :

« je sais pas à qui ça peut servir moi ces trucs là par exemple (...), pour les élèves, il vaut mieux les emmener direct tu vois par exemple (...). Tu vois, ce qui est énervant, ce que j'arrive pas à comprendre, c'est ce qui peut intéresser les gens là dedans, (...) tu vas à Orsay, t'as vu la même chose – à part de visiter des trucs à l'étranger ».

De plus, le réseau internet et la culture cultivée ne semblent pas toujours s'accorder :

« c'est une pratique de survol », déclare une étudiante.

« C'est une pratique culturelle de type première approche mais pas une pratique d'ampleur (...), c'est pas très intellectualisé comme pratique », avoue une autre.

Cette dernière reconnaît que l'internet participe de la culture mais que toute pratique par le truchement d'un écran ne vaut pas une pratique « en vrai ». Autrement dit, l'informatrice évoque la différence de genre caractéristique de la hiérarchie culturelle :

« (...) la fréquentation des œuvres d'art et fréquenter internet, est-ce que c'est la même chose ? non (...). Après je dis pas qu'on en a tous la même utilisation, qu'il peut pas y avoir d'utilisation très pointue, euh très culturelle on va dire au sens noble du terme, enfin même si j'y crois pas vraiment mais pour moi, c'est pas la même chose. Ça fait partie du même ensemble, c'est ce qu'on appelle la culture au sens large ; enfin moi je n'ai pas du tout le même rapport euh à internet, si tu veux je n'ai pas un rapport noble, on va dire ça ; que je peux avoir au livre ou au musée, à la peinture - enfin aux peintures je dirais plus qu'à l'institution muséale, tu vois aux œuvres d'art en elles-mêmes, j'ai pas du tout le même rapport ».

Une médiation qui affecte le rapport à l'œuvre d'art

Les multimédias muséaux et artistiques opèrent une dématérialisation des contenus, c'est-à-dire des œuvres elles-mêmes, altérant conséquemment l'expérience esthétique de l'utilisateur. A cet égard, certains auteurs n'ont pas manqué d'émettre de sévères diagnostics à l'encontre de ces supports et services interactifs (7). Ces techniques impliquent en effet une perte de matérialité souvent considérée comme une désacralisation des œuvres d'art si ce n'est une « déshumanisation » de la relation à l'art. La dématérialisation engendrerait la perte d'émotion pourtant au fondement du rapport entre le visiteur et l'œuvre.

Mais délaissions ici toute entreprise critique au profit de l'analyse de ces préjugés et valeurs pris pour objet de la recherche. Nous observons ainsi que les informateurs les plus sensibles à l'art font presque de la nécessité de la rencontre avec l'œuvre d'art sans médiation technique une revendication. Car comme le souligne une pratiquante : « l'écran fait écran ». Dans cette perspective, la plupart mettent l'accent sur la complémentarité des pratiques mais en aucun cas la substitution. Ces attitudes illustrent une conception pure de l'art et de la culture où le sensuel est constitutif de ce rapport :

« dans l'art, c'est une qualité immédiate qui te touche, alors que dès que c'est médiatisé par une photo et en plus numérique euh... ça casse complètement l'effet artistique si tu veux, ça n'a plus d'intérêt », observe une enseignante en lettres.

Une confrontation à des pratiques légitimes

Les informateurs confrontent spontanément l'expérience du multimédia muséal à celle de la visite, comparaison favorisée par les visites virtuelles proposées par les éditeurs de cédéroms et les concepteurs de sites de musées. D'où les déclarations répétées de ce genre : « Je préfère aller voir sur place » que met en lumière le cas suivant :

« moi j'aime beaucoup en fait les musées.. ; c'est vrai que, en fait, j'aime mieux les musées que les CD, quoi c'est clair (...) moi le CD, j'ai un peu plus de mal car c'est finalement dans ton environnement quotidien que tu le regardes et c'est pas le même charme et tout ça (...). Le musée de Sens on y est allés, rien que le musée est magnifique quoi, l'endroit, les murs, l'architecture, tout, enfin, c'est. Pour moi le musée, c'est pas simplement le fait de se balader dedans, c'est aussi de le vivre, d'être dedans et tout ça, (...) et peut-être je réduis un... mais jusqu'à présent les cédéroms, je les ai achetés un peu comme un livre » (cadre commerciale).

D'autre part, l'expérience de la *communion* avec les œuvres est fondée sur la pratique muséale, autrement dit sur la *communication indicielle* (Bougnoux), d'où le désintérêt manifeste de certains usagers pour une expérience *via* une technologie interactive :

« J'ai besoin de voir les œuvres en vrai, je suis à Paris, peut-être si j'étais en province mais ce n'est pas le cas » (étudiante).

Avec le multimédia, l'émotion est sacrifiée sur l'autel de la virtualité :

« Le monde interactif m'ennuie parce que je préfère aller voir sur place, je sais pas mais je crois que tu perds les émotions de la réalité » (enseignante en lettres).

Et l'art n'a pas à faire intervenir d' « intercesseur » :

« pour moi, cet écran, il fait vraiment écran (...) ; il y a un côté décevant à voir un tableau sur cédérom » (étudiante en lettres).

La sensibilité – dans le sens de ce qui se rapporte à l'esthésie ou l'émotion – demeure en effet une caractéristique consubstantielle de la culture cultivée (i.e. la conception adornienne de la musique (savante) relative à l'expression de la douleur et d'intenses émotions).

Ces usagers qui dressent un tel diagnostic du multimédia culturel sont à la merci d'une conception élitiste de la culture. Dotés d'un capital culturel élevé, ils relativisent l'intérêt du cédérom pour découvrir un musée, posture favorisée par leur fréquentation assidue du musée et leur utilisation quasiment utilitaire du multimédia. La velléité de vivre une expérience sans médiateur semble donc le fait d'individus prédisposés par leurs origines et leurs positions sociales, pratiquant les activités les plus élitaires. Ceux-ci manifestent généralement des positions rigides sur la culture. À l'exemple de cette informatrice remarquant que si les fondements de la culture cultivée sont ignorés, il n'y a plus lieu d'y compter :

« si tu ne sais pas ce que c'est qu'un tell, tant pis, c'est pas maintenant que tu vas apprendre » (étudiante en lettres).

Le multimédia est également l'objet de confrontation avec le livre d'art (8), lequel appartient à la sphère des biens légitimes : il sollicite les sens, le toucher (rapport tactile aux pages, odeur des ouvrages) et suscite une forme d'attachement *a contrario* des produits et services interactifs. La « dématérialisation » le prive d'un rapport affectif, *a priori* plus apparent avec un produit culturel tel que le livre ou que la carte postale :

« le cédérom, c'est très bien mais ça ne vaut en rien une carte postale. (...) y'a des tas de gens qui ont mis une carte postale de quelque chose qu'ils aiment et qui les nourrit affectivement et tout ça. Le cédérom, je crois, a du mal à nourrir affectivement » (Cadre supérieur de la fonction publique).

Le livre éveille les sens et évoque quelques souvenirs soutient cette personne interrogée qui s'élève contre l'activité de téléchargement :

« ah ! non ! ça, les livres par contre, je télécharge pas. Je trouve que y'a un rapport beaucoup plus affectif avec le livre quand vous l'avez en main » (pigiste).

Une autre informatrice, après avoir acheté des cédéroms en remplacement des catalogues d'exposition trop volumineux avoue :

« une fois qu'on allume l'ordinateur et qu'on met le cédérom, bon il faut y passer un certain temps tandis que le livre, bon on peut très bien regarder une page, abandonner, feuilleter ; j'ai quand même encore un amour des livres » (enseignante en mathématiques).

Cette informatrice n'a d'ailleurs pas poursuivi aussi assidûment ses achats de cédéroms qui n'ont pas répondu à ses attentes.

Le livre, plaisir tactile, procure quelque sensation lors de la manipulation, négligeable pour le multimédia :

« j'ai un rapport total au livre que, ou à l'œuvre d'art, ça va être pareil, à l'œuvre d'art *in situ*, que je n'ai absolument pas avec le cédérom ou avec internet » (étudiante).

« J'ai aussi l'impression de savourer davantage une peinture qui est dans un livre » (étudiante en lettres).

Il offre aussi un rapport plus immédiat : « Le livre est une valeur sûre », affirme une étudiante en lettres entretenant un rapport difficile à l'ordinateur auquel elle se sent assujettie et dont les usages du multimédia ont souvent été mis en défaut.

Par ailleurs, l'écran de l'ordinateur et l'outil interactif ne sollicitent pas l'attention de la même façon :

« j'ai aussi cette espèce de problème avec l'écran – quand je lis, j'ai l'impression que j'ai plus de mal à me concentrer », observe cette même enquêtée.

Ainsi, le livre a certainement partie liée avec ces objets culturels dont on retire un profit symbolique contrairement au cédérom ou au site internet n'en revêtant pas moins un caractère ludique, comme l'admettent quelques informateurs :

« c'est de bonne qualité ; je cherche pas euh...pour moi, ça supplante pas un musée un ; c'est vraiment une explication comme dans une ency..., comme je pourrais trouver dans un livre, sauf que c'est plus facile, c'est plus agréable et ludique qu'un livre » (journaliste).

Ces résultats montrent que l'usage du multimédia d'art et de musée est empreint de normes et de valeurs, du reste constitutives de l'ensemble des pratiques culturelles. Si le modèle de la légitimité culturelle apparaît plus frileux aujourd'hui – compte tenu d'un nombre d'évolutions et de mutations concernant les formes culturelles – il continue d'éclairer certains comportements culturels à la manière de ceux qui concernent le multimédia d'art et de musée. Cette pratique, pas tout à fait élitaire puisque la médiation technique lui attribue un moindre degré de légitimité en regard de pratiques consacrées (i.e. le musée), mais non plus une pratique mineure compte tenu de son contenu légitime, est sous-tendue

par des enjeux de légitimité. Mais tous les usagers ne souscrivent pas au monopole sacerdotal de la culture légitime (Bourdieu, 1984, p. 205) tels ces « hérétiques » critiquant la posture élitiste fondée sur un rapport d'immédiateté à l'œuvre. Pourtant, le « système marche » (ibid.). Il y a néanmoins lieu désormais de faire cas d'une réalité au niveau des pratiques où s'observe une plus grande plasticité entre les pratiques culturelles et où, *grosso modo*, indépendamment de la classe sociale, les usagers combinent pratiques légitimes et pratiques culturellement indignes.

L'essor de nouvelles industries culturelles implique en effet nombre de questionnements en fait du modèle dit de la légitimité culturelle. L'abaissement des frontières symboliques pour accéder à la culture légitime est rendu plus évident en raison des fréquentes interactions qui se jouent entre culture savante et culture médiatique. Sans ébranler néanmoins un certain ordre de légitimités. Car art et multimédia ne font pas toujours « bon ménage » comme en est le signe la déclaration qui suit :

« j'ai pas l'impression que la peinture et l'ordinateur, ça aille très bien ensemble... » (enseignante en lettres).

Mais les formes de consécration se déplacent et toutes les pratiques culturelles disposent d'un parcours de légitimité spécifique. Témoins le parcours du jazz qui a dû attendre quelques années pour acquérir quelques lettres de noblesse. A l'avenir, le multimédia muséal et artistique sera certainement évalué à l'aune d'un autre ordre de légitimités, où la médiation technique sera socialement reconnue comme participant de la production culturelle et artistique. Enfin les recherches actuelles tendent à conclure à l'hybridité des genres et des pratiques – ce qui, *in fine*, revient à interroger la légitimité même de la notion de « culture légitime », invitant en conséquence à un réaménagement éventuel de la théorie de la légitimité culturelle.

- (1) Voir sur ce point les travaux de Bernard Lahire.
- (2) Voir Passeron Jean-Claude et Pedler Emmanuel. *Le temps donné aux tableaux*. CERCOM/I. Me. Re. C., Documents, 1991.
- (3) Cette idée nous a été suggérée par Olivier Donnat lors d'un entretien au Département des Etudes et de la Prospective (DEP) le 10 juillet 2001.
- (4) En référence à une journée d'étude (consacrée notamment aux nouvelles formes de légitimité culturelle) intitulée « Les nouvelles cultures-médias » qui a eu lieu le 28 mai 2004 à la Maison des Métallos (Paris).
- (5) Nous reprenons ici un des registres de valeurs qu'identifie Nathalie Heinich au sujet des réactions sur l'art contemporain (1997).
- (6) *Musée d'Orsay, visite virtuelle*, Réunion des Musées Nationaux/ Montparnasse Multimédia, 1996.
- (7) Voir Chakè Matossian qui établit un sévère diagnostic à l'encontre des cédéroms de musées : « Le visiteur « installe » le musée dans son ordinateur et, par ce geste, il le désacralise. Cette désacralisation (...) contribue bien sûr à flatter le public en lui faisant croire qu'il domine ce qui jusqu'ici l'écrasait » (*Espace public et représentations*, Bruxelles, La part de L'Œil, 1996, pp. 90- 91). Voir aussi Frédérique Payn, « Un musée sur CD-Rom », in *Arts et multimédia*, Chateau D. et Darras B. (dir.), 1999.
- (8) Nos résultats corroborent ceux de Jean DAVALLON et al., *Approche de la construction des usages de CD-Roms culturels liés aux musées*.- Centre d'Étude et de Recherches sur les Expositions et les Musées, Saint-Étienne, université Jean

Monnet, Ministère de la culture, DMF/RMN, rapport d'étude, diffusion restreinte, 1997.

Bibliographie

BOURDIEU Pierre. « Haute couture et haute culture ». *In Questions de sociologie*. Paris : Les éditions de Minuit, 1984, pp. 196-206.

BOURDIEU Pierre. *La distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Éditions de Minuit, 1979, 670 p. (Coll. Le sens commun).

BOURDIEU Pierre (Dir.). *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie*. Paris : Éditions de Minuit, 1965, 360 p. (Coll. Le sens commun).

DARRAS Éric. « Les limites de la distance. Réflexions sur les modes d'appropriation des produits culturels », *in* Donnat Olivier (Dir.). *Regards croisés sur les pratiques culturelles*. Paris : La documentation française, 2003, pp. 231-253.

DONNAT Olivier. *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*. Paris : La Découverte, 1994, 369 p. (Coll. Textes à l'appui).

HEINICH Nathalie. *La sociologie de l'art*. Paris: La Découverte, 2001, 123 p.

HEINICH Nathalie. « L'art contemporain exposé aux rejets : contribution à une sociologie des valeurs », *Hermès* n° 20, 1997, pp. 193-204.

LAHIRE Bernard. « La légitimité culturelle en questions ». *In* Donnat Olivier (Dir.). *Regards croisés sur les pratiques culturelles*. Paris : La documentation française, 2003, pp. 41-62.

MAUGER Gérard et POLIAK Claude F. « Les usages sociaux de la lecture ». *In Actes de la recherche en sciences sociales* n° 123, 1998, pp. 3-24.

MIEGE Bernard et PAILLART Isabelle. « Les industries culturelles ». *In Institutions et vie culturelle*, 1996, pp. 133-138.

PASSERON Jean-Claude. *Le raisonnement sociologique. L'espace non-poppérien du raisonnement naturel*. Paris : Nathan, 1991, 408 p. (coll. Essais & Recherches).

PEDLER, Emmanuel et ETHIS, Emmanuel. « La légitimité culturelle en questions ». *In* Lahire, Bernard (Dir.), *Le travail sociologique de Pierre Bourdieu. Dettes et critiques*. Paris : La Découverte, 2001, pp. 179-203, Paris : La découverte, 2001.