Les jouets de Walter Benjamin

Esa Kirkkopelto

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/cps/2926>

DOI : 10.4000/cps.2926

ISSN : 2648-6334

Éditeur

Presses universitaires de Strasbourg

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2010

Pagination : 195-218

ISBN : 978-2-35410-197-8

ISSN : 1254-5740

Référence électronique

Esa Kirkkopelto, « Les jouets de Walter Benjamin », *Les Cahiers philosophiques de Strasbourg* [En ligne], 27 | 2010, mis en ligne le 15 mai 2019, consulté le 10 novembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/cps/2926> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/cps.2926>

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International - CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Les jouets de Walter Benjamin*

Esa Kirkkopelto

Le but de cet article est de poser la question du rôle des jouets dans la pensée de Walter Benjamin et d'esquisser une réponse. Bien entendu, pareille tâche serait inutile si l'auteur lui-même, en son temps, s'était expliqué à ce sujet. Cela ne semble pas être le cas. Certes, l'intérêt de Benjamin pour la chose est connu et incontestable: il y revient fréquemment dans ses recensions, dans ses œuvres fragmentaires, dans ses pièces radiophoniques, de même que dans les nombreux petits écrits posthumes. Il possédait également lui-même une petite collection de jouets russes.¹ Cependant, la question du sens des jouets demeure chez lui sans véritable analyse. À la place, nous rencontrons aujourd'hui un grand nombre d'observations et remarques éparpillées. Comment les jouets se distinguent-ils des autres objets? Comment la manière d'être des jouets se rapporte-t-elle aux autres thèmes et motifs plus explicitement traités par l'auteur? Comment les jouets pourraient-ils constituer une clé ou une porte pour la pensée de Benjamin? Nous amorçons ces questions en présentant une lecture d'une série de textes écrits par Benjamin à la fin des années 1920. Les articles sont les suivants: «L'histoire culturelle des jouets» et «Jouet et jouer», qui sont des recensions de l'étude de Karl Gröber sur l'histoire des jouets *Kinderspielzeug aus alter Zeit*, parue en 1928; «Jouets anciens», une recension de l'exposition des jouets anciens au *Märkisches Museum* à Berlin. Ces trois articles ont été publiés dans la *Frankfurter Zeitung* en 1928. À ceux-ci, il faut encore ajouter l'article «Les jouets russes», qui se fonde sur le voyage de son auteur à Moscou pendant l'hiver 1926-1927 et qui est publié dans *Die Südwestdeutsche*

1 Voir *Walter Benjamins Archive: Bilder, Texte und Zeichen*, Marx, Ursula et al. (dir.), Francfort-sur-le-Main, Suhrkamp, 2006, p. 56-71.

Rundfunk-Zeitung.² Comme arrière-fond et soutien de notre lecture, nous disposons des réflexions de l'auteur sur la langue, la *mimèsis* et la technique.

I.

Dans les manuscrits posthumes de Benjamin se trouve la note suivante à la recherche d'une définition du jouet : « Le jouet est un outil de manufacture, non pas une œuvre d'art » (*Spielzeug ist Handwerkszeug – nicht Kunstwerk*).³ Si nous essayons de prendre à la lettre cette phrase isolée, que nous dit-elle ? Premièrement, que les jouets ont une manière d'être qui ne se ramène pas à celle des autres choses. Deuxièmement, que cette manière d'être se conçoit dans les termes de la production humaine. Troisièmement, que le rapport du jouet à la production est différent de la production de l'œuvre d'art. Si un jouet constitue un *Werk*, une « œuvre », il est à considérer comme « manœuvre ». Par là, nous entendons une chose maniable ou une chose pour la « main » (*Hand*), non seulement par sa façon d'être, entre les mains de l'enfant, mais aussi par son mode d'être construit. À la limite, cela pourrait signifier qu'un jouet est d'une certaine manière toujours fait à la main. Même dans le cas où il est produit industriellement, il reçoit son sens de jouet par son rapport à la manufacture. Si le jouet est un « outil » (*Zeug* pris dans

- 2 Benjamin, Walter, « Kulturgeschichte des Spielzeugs », *Gesammelte Schriften*, t. III, Francfort-sur-le-Main, Suhrkamp, 1991, p. 113-117 (désormais, nous renvoyons par le sigle « GS » à l'édition allemande des *Œuvres* de Benjamin) ; « Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk », *ibid.*, p. 127-132 ; « Altes Spielzeug. Zur Spielzeugausstellung des Märkischen Museums », GS IV.1, p. 511-515 ; « Russische Spielsachen », GS IV.2, p. 623-625, avec les illustrations XXIII-33 du livre de Karl Gröber, *Kinderspielzeug aus alter Zeit: Eine Geschichte des Spielzeugs*, Berlin, Deutscher Kunstverlag, 1928. Parmi les autres textes de Benjamin liés aux jouets, nous signalons en particulier les deux essais radiophoniques « Berliner Spielzeugwanderung I & II », GS VII.1, p. 98-111 (parus en français sous le titre « Promenade des jouets berlinoise I & II » dans le recueil *Lumières pour enfants*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 1988, p. 55-72), et le fragment « Spielwaren », dans *Einbahnstraße*, GS IV.1, p. 125-126.
- 3 *Walter Benjamins Archive*, op. cit., p. 56 (n° 604). Quand la référence ne renvoie pas à une édition française des œuvres de Benjamin, les traductions sont alors les miennes.

son sens étymologique), il n'est cependant pas un outil de production proprement dit, bien que sa familiarité avec les outils des adultes, et les usages productifs correspondants, semblent évidents. Comme Benjamin le remarque dans des écrits sur lesquels nous reviendrons en détail plus loin, le jouet, au sens traditionnel, était un « produit supplémentaire » (*Nebenprodukt*) des procédés de production artisanaux,⁴ quelque chose de superflu et pourtant de révélateur par rapport à ces procédés eux-mêmes. D'un autre côté, le jouet n'est pas une œuvre d'art, bien que, pour tous les deux, le *jeu* – *Spiel* – constitue aussi évidemment leur dénominateur commun. Par sa manière d'être, le jouet trace la limite entre les catégories traditionnelles de l'utilité et de la beauté. Il ne cède aux exigences d'aucun des deux ni ne fait un quelconque compromis (par exemple pédagogique ou commercial) entre eux, bien que les jouets, une fois existants, puissent être soumis à plusieurs objectifs.

Comme le mot *Spielzeug* le suggère, le jouet est une sorte d'« outil de jeu ». La question reste à savoir à quoi il sert, s'il n'est pas soumis à la production des objets ni à la production des expériences esthétiques. Du moins est-il vrai que le jeu, aussi bien dans les jeux des enfants que dans l'art, par exemple dans le jeu du comédien, est capable de créer des événements et des expériences qui se satisfont de leur simple mode d'apparaître. Qu'est-ce qu'un jouet rend présent ou fait apparaître? Quelles sortes d'expériences les jouets produisent-ils? Comment ces apparitions et expériences se distinguent-elles des apparitions et expériences pratiques et artistiques? Dans ce qui suit, nous cherchons à analyser ces questions dans le contexte benjaminien aussi bien du point de vue du jeu que de celui de l'outil et de l'utilité. Pour ouvrir d'abord la question du côté du jeu, nous devons expliquer ce que Benjamin entend par la *mimèsis*.

II.

Dans une longue note liée à la deuxième version de « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », datée de 1936, Benjamin

⁴ Benjamin, « Kulturgeschichte des Spielzeugs », *op. cit.*, p. 114 ; cf. Benjamin, « Berliner Spielzeugwanderung II », *op. cit.*, p. 108 (Benjamin, *Lumières pour Enfants*, *op. cit.*, p. 68).

s'arrête pour préciser son idée de la *mimèsis*.⁵ Cela est nécessaire alors pour expliquer ce que la « belle apparence » (*der schöne Schein*) signifie dans l'art. D'après l'auteur, la compréhension de la belle apparence n'est possible qu'à partir du moment où l'âge de la « considération auratique » (*auratische Wahrnehmung*), c'est-à-dire celui de l'« esthétique » au sens hégélien, touche à sa fin. À ce moment, il devient possible de saisir la loi des formes historiques de la présentation artistique. Cette loi, selon Benjamin, n'est rien d'autre que celle de la *mimèsis*. La *mimèsis* constitue l'« archi-phénomène de toute activité artistique » à partir de quoi nous pouvons entendre aussi bien les œuvres des Grecs que celles des Modernes (comme Schiller et Goethe), de même que les différences entre les époques. Cela présuppose cependant que la *mimèsis* soit entendue selon la « polarité » qui lui est innée et caractéristique. Cette polarité consiste dans le *double-bind* entre *Spiel* et *Schein*, « jeu » et « belle apparence ». Comme Benjamin le définit un peu plus loin dans le même texte, « dans la *mimèsis* dorment les deux côtés de l'art, la belle apparence et le jeu, étroitement entrelacés comme les cotylédons ».⁶ L'évocation de la métaphore de l'éclosion renvoie nos pensées vers la mimétologie aristotélicienne et le schéma qu'elle établit entre la *tekhnè* et la *physis*. Aussi l'analyse de Benjamin suit-elle ce schéma. En même temps, elle implique cependant certains déplacements qui l'écartent des interprétations classiques. Bien que l'art présuppose les deux aspects, le jeu et la belle apparence, il ne consiste pas dans leur simple concomitance. Conformément à la métaphore choisie, la réalisation artistique comme éclosion suggère qu'elle doit sortir de l'état de bourgeon ; le jeu et l'apparence, à la façon des feuilles qui entourent le bourgeon, doivent également s'écarter et se distinguer l'un de l'autre de façon déterminée, pour donner libre voie à la fleur de l'art. L'art, pour sa part, signifie : l'éveil du jeu et du *Schein* de leur sommeil mimétique, leur articulation mutuelle technique et historique, et une manifestation de la *mimèsis* elle-même comme technique de l'apparition. Cette manifestation se passe différemment à chaque époque. À ce moment du texte, la question de

5 Benjamin, Walter, « Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Zweite Fassung) », GS VII.1, p. 368-369, note 10.

6 « In der Mimesis schlummern, eng ineinandergefaltet wie Keimblätter, beide Seiten der Kunst: Schein und Spiel », *ibid.*

Benjamin concerne cette loi historique qui règle les changements entre les manifestations.

L'art, comme Benjamin le précise dans un fragment parallèle à la note citée, consiste en la « *mimèsis* qui perfectionne ». ⁷ Toute *mimèsis*, certes, n'est pas de l'art, mais tout art consiste dans une sorte de *mimèsis*. Mais qu'est-ce que la perfection peut signifier ici, une fois détachée des idéaux de l'âge esthétique ? Selon Aristote, ce qui s'achève dans la réalisation artistique, c'est la nature. Dans l'essai de Benjamin, la structure et la dynamique de cette perfection et, du même coup, le sens de la nature elle-même, doivent s'analyser selon une autre polarité, à savoir entre la « première » et la « deuxième technique ». Une nouvelle polarité croise ainsi la première sans s'y réduire. L'historialisation du paradigme aristotélicien est suspendue à présent à quatre concepts – apparence, jeu, première technique, deuxième technique – dont il nous faut saisir la dépendance mutuelle pour entendre ce que Benjamin, dans ce contexte, comprend par la *mimèsis* et par l'art.

De prime abord, la première et la deuxième technique se présentent comme deux étapes successives dans le développement des capacités techniques de l'homme. Là où la première technique correspond aux sociétés caractérisées par les affinités « magiques », la « valeur culturelle » et l'« aura », la deuxième technique est plus dominante dans les sociétés modernes, caractérisées par la reproductibilité, la « valeur d'exposition » et le « déclin de l'aura » – tout cela conformément à l'analyse de l'essai sur l'œuvre d'art. La première technique sert à la co-habitation et à la survie de l'homme au milieu des affinités et correspondances mimétiques immédiates régnant dans la nature. La deuxième technique signifie une prise de distance par rapport à ce niveau primitif. Comme Benjamin le définit plus haut dans son essai, « l'origine de la deuxième technique est à chercher là où l'homme pour la première fois et avec une ruse inconsciente, a pris ses distances avec la nature. Autrement dit, cette origine repose dans le jeu ». ⁸ Parmi les deux aspects nommés de la *mimèsis*, l'apparence est davantage caractéristique de la première technique, tandis que la deuxième est plus dominée par le jeu. Là où

7 « Kunst ist, mit andern Worten, vollendende Mimesis », GS VII.2, p. 668.

8 « Der Ursprung der zweiten Technik ist da zu suchen, wo der Mensch zum ersten Mal und mit unbewußter List daran ging, Abstand von der Natur zu nehmen. Er liegt mit anderen Worten im Spiel », GS VII.1, p. 359.

la première valorise l'unicité et la présence, la deuxième s'appuie sur la répétition et l'automatisme. L'histoire de l'art se présente corrélativement comme un processus où la vénération des œuvres culturelles et auratiques est remplacée petit à petit par les formes de la présentation mécanique. À l'apogée de ce développement, dans le monde moderne, cela donne lieu aux « espaces de jeu » (*Spiel-Raum*) d'où la belle apparence semble être complètement chassée. D'après Benjamin, cela se passe en particulier dans le « film », où « le moment de l'apparition a cédé sa place au moment du jeu en réserve [*im Bunde*] dans la deuxième technique ».⁹

De cela, il ne s'ensuit pas cependant que tout cinéma soit de l'art ! Certes, les nouveaux médias ouvrent de nouvelles possibilités pour la création artistique. Toutefois, ce que l'homme cherche dans et par l'art reste en dernier lieu indépendant du progrès des moyens techniques. Par contre, ce dont l'art témoigne à chaque époque historique, c'est de la complexité de la relation mimétique elle-même, du tenir-ensemble de ses deux aspects concomitants : apparaissant *et* jouant. Bien que l'aspect du jeu soit moins signifiant dans un ordre cultuel, il n'en est jamais totalement exclu. Il y est effectif exactement dans la même mesure où cet ordre est également capable de manifester quelque chose d'« artistique ». Comme le formule Benjamin, « l'art des temps anciens » reste seulement « au service de la magie », c'est-à-dire de la technique « rituelle », tout en dépassant simultanément, et souvent « inconsciemment », son joug. La « ruse » de l'homme par rapport aux pouvoirs magiques réside dans le jeu. C'est l'art *dans* le rite et dans le culte, la possibilité de distinguer entre le jeu et l'apparence, qui éveille en l'homme la conscience de la *deuxième* technique et, par là, le sens de sa liberté vis-à-vis de la nature.

Corrélativement, mais à l'inverse, l'art à l'époque moderne se légitime par son pouvoir de nous rappeler notre dépendance à l'égard du rituel, du culte et de la magie, bref : notre *dépendance envers la nature* comme règne originaire de l'apparition que la deuxième technique n'arrive jamais à extirper sans défaire en même temps sa propre condition. D'un côté, le jeu signifie l'émancipation, de l'autre côté, il implique le risque de la mécanisation et de la répétition mortifiante. Ce n'est donc pas le progrès technique, la techno-logie, qui rend possible l'art ni l'inverse ; ce qui compte, c'est le changement et la réarticulation de la relation mimétique

9 « Im Film hat das Scheinmoment seinen Platz dem Spielmoment abgetreten, das mit der zweiten Technik im Bunde steht », GS VII.1, p. 369.

fondamentale, selon laquelle l'existence humaine se saisit par rapport à ce qui la dépasse. L'art est un médium de cette réarticulation. Comment les jouets participent-ils à cette même dynamique? Comment, dans le jouet, l'apparence et le jeu se retrouvent-ils l'un l'autre?

III.

Dans un fragment intitulé « Sur le pouvoir d'imitation » (*Über das mimetische Vermögen*) et daté de 1933, Benjamin définit le mimétisme comme expression des « ressemblances » (*Ähnlichkeiten*) « créées » (*erzeugen*) par la « nature ». Conformément à l'évidence fournie par les animaux, le mimétisme est une tendance naturelle des étants. Or, comme Benjamin l'ajoute aussitôt, « c'est chez l'homme qu'on trouve la plus haute aptitude à produire [*produzieren*] des ressemblances ». ¹⁰ Conformément aussi à la définition de la *Poétique* d'Aristote, l'homme se définit chez Benjamin comme l'être « le plus mimétique ¹¹ » (*mimètikôtaton*), c'est-à-dire comme un être qui à la fois reste dépendant de la *mimésis* et mène cette capacité à ses limites. Si le *double-bind* technique entre les sociétés anciennes et sociétés modernes est reconsidéré à la lumière de cette remarque, alors nous pouvons constater que le comportement dans les communautés dites primitives contient la même dynamique et structure que le comportement prétendu plus civilisé; la magie nous apparaît comme une autre manière de maintenir *le même rapport* que les moyens mimétiques plus évolués. Ce qui change au cours de l'histoire, c'est en revanche le statut du « pouvoir mimétique » lui-même, c'est-à-dire notre manière de concevoir des ressemblances.

D'après Benjamin, le comble de la *mimésis* à chaque époque est atteint dans les pratiques qui expriment des « ressemblances non sensibles », non-imitatives, par exemple celles qui règnent entre nous et les étoiles. Certes, au cours de l'histoire, la science a remplacé la magie, et l'astronomie a détrôné l'« astrologie ». Toutefois, pareils changements ne doivent pas être entendus comme conséquence d'une perte de la faculté mimétique. Il y a un médium où les ressemblances non sensibles ont toujours eu droit de cité: c'est la langue humaine qui, selon Benjamin,

¹⁰ Benjamin, Walter, *Œuvres* II, trad. Maurice de Gandillac, revue par Pierre Rusch, Paris, Gallimard, 2000, p. 359; GS II.1, p. 210.

¹¹ Aristote, *La Poétique*, 1448 b 7-8.

«serait le degré le plus élevé du comportement mimétique et la plus parfaite archive de la ressemblance non sensible : un médium dans lequel ont intégralement migré les anciennes forces de création et de perception mimétique, au point de liquider les pouvoirs de la magie».¹²

Cette conclusion donne lieu à deux remarques. Premièrement, pour que la langue puisse constituer une «archive» des affinités mimétiques, celle-ci doit être construite et accumulée de façon potentiellement articulée et articulable, conformément aux polarités mimétiques. La langue «dit» que la nature est potentiellement linguistique. Dans la langue, le jeu et l'apparence sont toujours distingués, jusqu'au point où ils risquent de perdre tout contact l'un avec l'autre. La possibilité du dire reste suspendue dans cette distance. Deuxièmement, la «magie» ne peut être abolie qu'en allant jusqu'au bout de cette archive, en lisant la nature comme un livre, et en renvoyant à la nature son statut linguistique (perdu). Ce que la langue humaine prouve par sa manière d'être, c'est que cette tâche est possible : la langue constitue le médium phénoménologique de l'apparition et de la libération des choses. Cela présuppose cependant que nous changions radicalement notre façon de penser la langue, son pouvoir de lier ensemble la nature et l'expérience. Le fait que nous y sommes contraints ne veut pas dire que nous y étions prêts, individuellement ou historiquement. La magie, comme nous l'avons remarqué, ne peut pas être neutralisée par les seuls moyens de la deuxième technique, par le progrès. La liberté ne peut être atteinte que là où les affinités naturelles se révèlent selon leur origine spirituelle, laquelle jusqu'alors nous est apparue sous la forme de la belle apparence et de l'aura.

Dans les termes de l'essai de 1916 «Sur le langage en général et sur le langage humain», le développement le plus étendu de l'auteur sur son idée de la langue, l'«essence spirituelle» de chaque chose consiste dans le «mot créateur», par lequel Dieu l'a appelée à l'existence, et que la langue humaine reconnaît en donnant à la même chose un «nom». L'homme peut connaître les choses seulement parce que «en elles le verbe créateur est le germe du nom connaissant».¹³ La position intermédiaire de la langue humaine, entre la langue muette, anonyme et imparfaite

12 Benjamin, *Œuvres* II, *op. cit.*, p. 363 ; GS II.1, p. 213.

13 Benjamin, *Œuvres* I, *op. cit.*, p. 157 (trad. Maurice de Gandillac, revue par Reiner Rochlitz) ; GS II.1, p. 151.

des choses, et la langue parfaite de la création, implique pour l'homme une tâche eschatologique et messianique de réparer la chute par laquelle la langue a perdu son pouvoir apophantique original : il faut que les relations entre les étants soient reconnues, réarticulées et purifiées dans la langue « adamique », en conformité avec la création. Au sein d'une pareille langue, où les choses de la nature peuvent apparaître non plus comme objets mais précisément comme *êtres créés*, l'apparence et le jeu se retrouvent finalement l'un l'autre. Dans cet état idéal, agir équivaut à apparaître et vice-versa. Au même moment, du moins ponctuellement, la langue elle-même subit également une transformation et se manifeste comme médium phénoméno-logique ou apophantique ultime.

Malgré le ton biblique du discours de 1916, il n'est pas difficile de voir sa connexion avec les réflexions ultérieures de l'auteur sur la technique et sur l'histoire. La connexion se fonde sur l'idée de la langue humaine comme accomplissement des relations mimétiques, comme dimension où les liens naturels, fondés sur les ressemblances sensibles, sont convertis en relations apophantiques dans l'horizon de la création. Car, un être-créé, *ens creatum*, ne doit signifier ici rien de plus qu'un mode d'être qui ne fait qu'apparaître dans la perspective du néant, sur arrière-fond de néant – *ex nihilo* – comme fait de ce néant. Bien que la création comme acte reste au-dessus de nos pouvoirs, nous, comme êtres linguistiques et artistiques, sommes capables de faire apparaître cet acte au sein de tout ce qui est.

Avant de considérer comment cela est possible, nous ne pouvons plus résister à la tentation d'évoquer une illustration du livre de Gröber, à laquelle Benjamin lui-même renvoie au moins à trois occasions.¹⁴ Il s'agit d'un ancien jouet confectionné en bois peint, qui représente l'arche de Noé avec tous ses animaux. Dans la tâche de l'homme de traduire la langue muette des choses en langue humaine, on peut s'attendre à ce que les jouets assument une fonction bien particulière. Pour la distinguer, considérons notre affaire encore de l'autre point de vue, de celui de l'outil et de la production.

14 Voir Benjamin, « Russische Spielsachen », *op. cit.*, p. 624 ; Benjamin, « Kulturgeschichte des Spielzeugs », *op. cit.*, p. 113 ; Benjamin, « Berliner Spielzeugwanderung II », *op. cit.*, p. 109 (Benjamin, *Lumières pour enfants*, *op. cit.*, p. 69-70).

IV.

Au sein de nos sociétés, au cours de notre histoire, le monde des jouets nous apparaît facilement comme un royaume de paix et d'harmonie, capable de racheter toutes les contradictions auxquelles elles donnent lieu. À y regarder de plus près, l'histoire des jouets est cependant marquée par le même conflit qui a divisé les sociétés occidentales, bien que ce conflit, dans le cas des jouets, s'articule différemment et soit mené par d'autres moyens. Comme Benjamin le souligne dans «l'Histoire culturelle des jouets», le conflit a lieu entre les enfants et les adultes :

*Wie nämlich die Merkwelt des Kindes überall von Spuren der älteren Generation durchzogen ist und mit ihnen sich auseinandersetzt, so auch in seinen Spielen. Unmöglich, sie in einem Phantasiebereiche, im Feenlande einer reinen Kindheit oder Kunst zu konstruieren. Das Spielzeug ist, auch wo es dem Gerät der Erwachsenen nicht nachgeahmt ist, Auseinandersetzung, und zwar weniger des Kindes mit den Erwachsenen, als der Erwachsenen mit ihm. Wer liefert denn zu Anfang dem Kinde sein Spielgerät wenn nicht sie?*¹⁵

(Tout comme le monde de perception de l'enfant est de part en part saturé des traces de la génération plus âgée, et il doit régler ses comptes avec celle-ci, le même vaut pour ses jeux. Il est impossible de les construire dans un domaine imaginaire, dans un monde féerique de la pure enfance ou de l'art. Le jouet est, même là où il n'est pas une simple imitation des outils des adultes, une explication, moins celle de l'enfant avec l'adulte que celle de l'adulte avec l'enfant. Qui donne à l'enfant d'abord son jouet, sinon un adulte?)

Le droit de l'auteur de juger des choses du point de vue des enfants se fonde sur l'idée que précise l'étude de Gröber : les enfants ne constituent pas une communauté à part, mais font partie d'un certain peuple et d'une certaine classe sociale.¹⁶ L'histoire des jouets est dépendante des mêmes lois selon lesquelles se conçoivent les changements historiques dans la division du travail ou dans les modes de production. Et pourtant, les jouets ont toujours constitué un univers ou un royaume dont l'indépendance relative est due au fait que ni l'enfant ni l'adulte n'en sont proprement les maîtres. D'une part, il est certes vrai que les adultes donnent aux enfants leurs jouets. Mais, comme insiste Benjamin, la distribution des jouets n'est jamais fondée sur de simples tendances

15 Benjamin, «Spielzeug und Spielen», *op. cit.*, p. 128.

16 Benjamin, «Kulturgeschichte des Spielzeugs», *op. cit.*, p. 113

pédagogiques ou psychologiques. En dernier lieu, les adultes donnent aux enfants ce que ceux-ci désirent. Or, puisque ceux-ci ne savent pas ce qu'ils désirent avant que l'objet qui leur plaît leur soit apparu, le choix des jouets et, corrélativement, leur développement historique, devient l'affaire d'une négociation silencieuse: «Les modifications les plus persistantes du jouet ne sont jamais accomplies par les adultes, qu'ils soient des pédagogues, des producteurs, des intellectuels, mais les enfants jouant».¹⁷ Ayant lieu réciproquement entre les enfants et les adultes, entre le monde du culte et le monde moderne, l'univers des jouets se déploie comme une sorte de «no man's land», où la langue peut se manifester plus librement selon ses aspects mimétiques et techniques. Dans ce domaine, le regard d'un «matérialiste historique» est à la maison.

D'une part, les observations de Benjamin concernant les enfants semblent relever de l'observation anthropologique qui cherche dans le comportement des enfants des réminiscences des modes collectifs de penser.¹⁸ D'autre part, les jouets servent d'armes pour critiquer des idées rationalistes et bourgeoises qui jugent et valorisent aussi bien l'histoire que le développement individuel téléologiquement, du point de vue de l'adulte, selon les termes de la maturité et du progrès. Peu importe si les modes déterminant la production des jouets favorisent la simplicité ou l'abondance, le plus souvent, elles reflètent seulement des valeurs de la société bourgeoise. Là où l'abondance est un signe sûr de la «culpabilité» vis-à-vis de la vie des enfants, la simplicité relève pour sa part de l'«individualisme schématique» promu par le mouvement «arts et métiers» (*der schematische Individualismus des Kunstgewerbes*). Contrairement à la «fausse simplicité», fondée soit sur la nostalgie envers les modes plus archaïques de la production, soit sur les valeurs de la culture industrielle, Benjamin soutient une idée différente de la simplicité. Celle-ci ne réside pas dans la «forme» du produit mais dans

17 «Die nachhaltigste Korrektur des Spielzeugs vollziehen nie und nimmer die Erwachsenen, seien es Pädagogen, Fabrikanten, Literaten, sondern die Kinder selber im Spielen», Benjamin, «Altes Spielzeug», *op. cit.*, p. 515.

18 «Die Volkskunst und das kindliche Weltbild wollten als kollektive Gebilde begriffen werden», Benjamin, «Spielzeug und Spielen», *op. cit.*, p. 128. Concernant la manière dont les jouets fonctionnent comme médium historique, nous signalons l'étude de Giorgio Agamben, «Le pays des jouets. Réflexions sur l'histoire et sur le jeu», dans *Enfance et histoire*, Paris, Payot & Rivages, 2002, p. 121-158.

«la transparence du processus qui les produit».¹⁹ D'autre part encore, Benjamin reproche à la «psychologie de l'individu» son «erreur foncière», selon laquelle ce qui détermine le jeu de l'enfant consisterait dans le «contenu représentatif» (*Vorstellungsgehalt*) du jouet. C'est le contraire qui est vrai : «Plus les choses à jouer [*Spielsachen*] sont plaisantes au sens habituel, plus elles sont éloignées d'un jouet [*Spielgerät*]; plus illimitée la manifestation de l'imitation chez ces choses, plus loin elles nous écartent du jeu vivant».²⁰ Depuis Aristote, il est évident que l'homme fait ses premiers apprentissages sous la forme du jeu, mais l'essentiel dans sa formation mimétique ne réside pas dans l'imitation des adultes, dans l'identification. Comme Benjamin le remarque dans le fragment sur le pouvoir mimétique, le jeu «ne se limite nullement à l'imitation d'un individu par un autre. L'enfant ne joue pas seulement au marchand ou au maître d'école, il joue aussi au moulin et au chemin de fer».²¹

Mais la portée des écrits de Benjamin ne se restreint pas à la seule critique idéologique des conditions de production des jouets. Ses remarques sont motivées autant par un étonnement face aux formes multiples et surprenantes de ces objets, de même que par l'interrogation plus ou moins implicite sur les lois qui gouvernent la provenance historique de ces formes. De même que dans le cas de l'art, la logique de cette provenance ne se restreint pas au simple développement des modes et des moyens de production. Si la manière d'être du jeu et des jouets ne se fonde pas sur le plaisir de l'imitation, sur quoi se fonde-t-elle ? En quoi les véritables jouets consistent-ils ?

La réponse est d'autant plus difficile à donner qu'elle semble toujours être à portée de main. La difficulté, nous semble-t-il, se lie à la manière dont les jouets, par leur manière d'exister, tendent à se moquer non seulement du monde des adultes, mais plus généralement de l'existence humaine. D'une part ils renvoient au mode de la pensée plus primitive et collective, aux modes primaires de la production ; de l'autre, quelque chose dans les jouets renvoie simultanément au-delà de l'homme et les rapproche du divin, à la façon de la marionnette d'après Kleist ou

19 Benjamin, «Spielzeug und Spielen», *op. cit.*, p. 128-129.

20 «Denn je ansprechender im gewöhnlichen Sinne Spielsachen sind, um so weiter sind sie vom Spielgeräte entfernt; je schrankenloser in ihnen die Nachahmung sich bekundet, desto weiter führen sie vom lebendigen Spielen ab», Benjamin, «Kulturgeschichte des Spielzeugs», *op.cit.*, p. 116.

21 Benjamin, *Œuvres* II, *op. cit.*, p. 359.

de la poupée chez Rilke.²² L'autre problème, plus méthodique, se lie à notre possibilité d'analyser des jouets théoriquement. Par rapport à n'importe quel domaine d'être, pour dire quelque chose à son sujet, il nous faut savoir y participer en quelque sorte. Puisque les jouets ne sont pas de simples instruments de jeu, mais des objets qui, de quelque manière, portent leur objectif en eux-mêmes, il ne suffit pas seulement de les manipuler, de jouer, mais il faut aussi se demander ce qui nous arrive lorsque nous jouons avec un jouet, comment le jouet et le joueur s'intègrent dans la même activité: *de quelle manière le jeu des enfants, c'est-à-dire le jeu avec les jouets, rapproche-t-il la manière humaine d'exister de celle d'un jouet, et qu'est-ce qu'il se passe alors?* À titre d'hypothèse, nous voulons donc penser que, si une personne *imite* quelque chose par son jeu, c'est la manière d'être des jouets eux-mêmes.

L'autre raison qui nous invite à formuler notre hypothèse se lie à la façon dont Benjamin entend dans les textes déjà analysés le rapport entre le jeu et la *mimèsis*. Si l'imitation, la *mimèsis*, est entendue selon Benjamin dans le double sens du *Schein* et du jeu, alors le jeu dont on parle ici, à savoir le jeu de l'enfant, ne devient-il pas en quelque sorte double? S'il ne s'agit pas de jeu pur, quel est alors le rôle de l'apparence? Et comment est cette apparence, si ce n'est d'abord plus «belle»? Une fois le jeu considéré comme une activité mimétique, c'est-à-dire également comme une activité linguistique, le jeu n'implique-t-il pas un aspect réflexif sur lui-même? Cette réflexivité s'explique cependant le plus aisément si nous pensons que l'homme, en effet, joue avec un *jouet*, c'est-à-dire *avec* un objet qui constitue déjà en lui-même une *instance mimétique* avec ses aspects ludiques et apparaissants. La possibilité de passer au jeu est une possibilité toujours à notre disposition, à retrouver et à réactiver, qui nous soustrait à notre façon d'être antérieure où les choses apparaissaient selon l'opposition entre la subjectivité et l'objectivité, de l'emploi et de la production. D'une part, la transformation d'un objet quelconque en une instance mimétique, son réveil en tant que jouet, est possible à chaque moment, mais cela ne peut se passer sans engager simultanément notre façon d'être et de percevoir. Ce sont toujours nous qui animons des objets, les réveillons à la vie. La question donc reste à savoir comment tout cela se passe. Comment la transition entre le jouant et le jouet, entre nous et les objets, peut-elle avoir lieu sans identification, sans

22 Voir Agamben, Giorgio, *Stanze*, Paris, Rivages Poche, 1992, p. 101.

l'intermédiaire d'une représentation, sans synthèse ni intériorisation ou, en un mot : naïvement?²³

V.

Dans « Spielzeug und Spielen », la recension de l'histoire des jouets de Karl Gröber, Benjamin prête attention à l'aspect pratique et répétitif du jeu. L'essentiel pour le jeu n'est pas de « faire comme-si » (*So-tun-als-ob*), mais de « faire encore à nouveau » (*immer-wieder-tun*). Cela fait du jeu selon Benjamin « la sage-femme de toute habitude » (*Wehmutter jeder Gewohnheit*) : « La coutume entre dans la vie en tant que jeu, et même dans les formes les plus rigides des coutumes, un petit résidu de jeu survit jusqu'à la fin »²⁴ (*Als Spiel tritt die Gewohnheit ins Leben, und in ihr, ihren starrsten Formen noch, überdauert ein Restchen Spiel bis an Ende*). Si, selon cette idée, les coutumes commencent et finissent par le jeu, alors le jeu doit également être implicitement présent dans chaque coutume. Cela est compréhensible : n'importe quel travail, à n'importe quel moment, peut être soit changé en jeu soit observé comme jeu. Ces constatations ouvrent entre les jeux et le travail, les jouets et les outils, une dialectique curieuse qui, à sa manière, s'annonce déjà dans le terme *Spielzeug* lui-même. Si le jeu est la mère de la coutume, alors il semble probable que le jouet comme *Spielzeug* communique quelque chose de la manière d'être de tout *Zeug*, de tout « produit » ou « outil ».

Nous sommes habitués à considérer les jouets comme une espèce d'instruments ou d'outils de jeu, ou en vue du jeu, comme si le jeu comme activité pouvait exister sans jouets et que ceux-ci ne constituaient qu'une sorte de supplément par rapport à cette activité. Souvent, tout comme Benjamin le signalait dans le passage cité plus haut, les jouets imitent des outils de production des adultes. À leur façon, les jouets sont des « outils inutiles », inappropriés au travail, par exemple à cause de leur matière fragile ou de leur taille minuscule. Pourtant, comme nous l'avons souligné, ils gardent un lien intime avec la production. Pour le voir proprement, nous devons d'emblée avoir une meilleure compréhension

23 Sur le sens de la naïveté chez Benjamin, voir la belle analyse de Peter Fenves dans « The Paradisal 'Epoché' », dans *Arresting Language. From Leibniz to Benjamin*, Stanford, Stanford University Press, 2001, p. 174-226.

24 Benjamin, « Spielzeug und Spielen », *op. cit.*, p. 131.

de ce qu'est un *Zeug*. À ce titre, certaines remarques de Martin Heidegger peuvent nous éclairer. Elles peuvent également nous aider à mieux voir la relation du jouet à la manière d'être de l'œuvre d'art.

Dans les contextes où Heidegger revient à ce sujet,²⁵ le *Zeug* se conçoit tantôt comme «outil» tantôt comme «produit». Dans *Être et temps*, le *Zeug* se définit comme objet de la «préoccupation» (*Besorgen*), celui de l'«être-à-portée-de-la-main» (*Zuhandenheit*), comme un objet pour produire d'autres objets, par exemple un marteau. Dans «L'Origine de l'œuvre d'art», *Zeug* figure toujours comme objet d'usage, bien qu'il soit analysé plutôt du point de vue de sa choseité, comme «produit», dont est caractéristique en particulier sa manière de se concevoir selon la division métaphysique entre «matière» (*Stoff*) et «forme». Entre le *Zeug* comme outil et le *Zeug* comme produit, il y a bien entendu un rapport essentiel. Nous pourrions penser qu'un «outil» (*Zeug*) change une chose (*Ding*) en un «ouvrage» (*Werk*) au sens d'un «produit» (*Zeug*) en lui imposant sa structure d'utilité, une capacité d'être-à-portée-de-la-main. D'une part, l'outil arrache la chose à la nature et la change en produit, d'autre part, ce n'est que par le produit que l'outil reçoit son sens. Un produit, tout comme un outil lorsqu'ils fonctionnent comme il faut, se retirent et se font oublier dans leur être-produit ou être-outil.²⁶ Dans le monde de la préoccupation, où les outils sont utilisés et les produits sont produits, leur manière d'être ne devient consciente que lorsqu'un outil cesse de fonctionner, par exemple lorsqu'il se casse. Cela problématise le statut de *Zeug* comme une chose. Selon l'analyse ultérieure de Heidegger, dans «L'Origine de l'œuvre d'art», il faut finalement une œuvre d'art pour révéler ce qu'est une chose. La question pour nous reste de savoir ce que le jouet peut faire apparaître de la choseité. À cet égard, le point commun entre Heidegger et Benjamin réside dans la question de la production comme mouvement dialectique entre matière et forme. De quelle manière les jouets réarticulent-ils ce mouvement?

Selon Benjamin, les jouets comme produits supplémentaires n'imitent pas un travail productif, mais nous permettent de réfléchir à la relation

25 En particulier dans Heidegger, Martin, *Être et temps*, trad. Emmanuel Martineau, Paris, Authentica, 1985, et «L'Origine de l'œuvre d'art», dans *Chemins qui ne mènent nulle part*, trad. Wolfgang Brokmeier, Paris, Gallimard, 1962.

26 Heidegger, *Chemins qui ne mènent nulle part*, op.cit, p. 35; cf. *Être et temps*, op. cit., § 15, p. 72.

entre les diverses matières de la production et la technique comme savoir-faire. Comme nous venons de le noter, la simplicité des jouets réside dans la « transparence » du rapport entre la matière et la technique productive. Qu'est-ce qu'une simple production et comment l'histoire des jouets peut-elle être réarticulée conformément à celle-ci ? À cela, l'article de Benjamin sur les jouets russes contient une réponse explicite. La remarque de l'auteur concerne « des lois fondamentales » qui règnent dans le développement historique des jouets et qui se manifestent « plus sûrement » dans les formes des jouets primitifs : « L'esprit dont les produits proviennent, le procédé entier de la production et non seulement son résultat, est dans le jouet présent (*gegenwärtig*) pour un enfant, et celui-ci comprend bien entendu un objet primitivement produit beaucoup mieux qu'un produit qui ressort aux procédés industriels compliqués ». ²⁷ La « primitivité » de l'expérience (que nous pouvons entendre comme sensibilité pour les affinités magiques) va de pair avec la transparence de la production. Aux yeux de l'homme moderne, le jouet traduit les affinités magiques en relations techniques de la production et, ainsi, manifeste la continuité et la co-appartenance entre la première et la deuxième technique. Pour un jouet, en ce sens, il est essentiel de communiquer son mode de fonctionnement, son mécanisme. Un jouet qui le cache tend à produire des ressemblances sensibles et revient ainsi au service de l'imitation. Comparé au jouet imitatif, le jouet véritable et authentique *traduit l'opération productrice en opération mimétique et linguistique*. Les jouets comme outils font surgir le statut linguistique des choses enfoui dans la nature ou dans la coutume (lesquels modes d'être risquent toujours de revenir au même). Cette constatation semble servir de fond pour toute critique benjaminienne des jouets. Dans tout comportement humain, qu'il soit productif ou non, sa répétition ludique porte à l'apparition ce qui dans ce comportement reste originairement mimétique et linguistique, c'est-à-dire ce qui, en celui-ci, reste exclusivement au service de l'apparition. D'un côté, le jeu arrache l'activité productrice au monde de l'utilité,

27 « Der Geist, aus welchem die Erzeugnisse hervorgehen, der ganze Herstellungsprozeß und nicht nur sein Ergebnis ist ja dem Kind im Spielzeug gegenwärtig, und es versteht natürlich einen primitiv erzeugten Gegenstand viel besser als einen, der aus einem komplizierten Industrieverfahren herkommt », Benjamin, « Russische Spielsachen », *op. cit.*, p. 623.

déplace cette activité dans l'horizon de la création et montre enfin comment la création sert de condition de la production. De l'autre, comme les remarques de Benjamin l'indiquent, la traduction que le jeu opère entre la langue des objets et la langue humaine est en elle-même conditionnée techniquement et matériellement. En ce sens, il n'y a pas de « jeu pur », par rapport auquel le jouet puisse fonctionner comme un supplément; il n'y a pas de jeu sans jouet, sans suppléance d'une instance mimétique où le jeu et le *Schein* se réunissent de façon particulière.

VI.

Pour formuler enfin une hypothèse sur la manière dont le jeu et l'apparence se réunissent dans la manière d'être du jouet, lisons encore deux extraits de « l'Histoire culturelle des jouets ». Tous deux décrivent une logique des jouets qui va à contresens de notre mode habituel de penser.

La première citation se lie au débat sur la simplicité et les moyens de production. Si, au lieu du point de vue technologique, la matérialité des jouets est considérée du point de vue du jeu lui-même, alors on se heurte à l'« antinomie » suivante :

Wendet man [...] einen Gedanken an das spielende Kind, so kann man von einem antinomischen Verhältnis sprechen. Auf der einen Seite stellt es sich so dar: Nichts ist dem Kind gemäßer als die heterogensten Stoffe – Steine, Plastilin, Holz, Papier – in seinen Bauten geschwisterlich zu verbinden. Auf der anderen Seite ist niemand den Stoffen gegenüber keuscher als Kinder: Ein bloßes Stückchen Holz, ein Tannenzapfen, ein Steinchen umfaßt in der Ungebrochenheit, der Eindeutigkeit seines Stoffes doch eine Fülle der verschiedensten Figuren.²⁸

(Si en revanche nous considérons un enfant qui joue, nous pouvons parler à son égard d'un rapport antinomique qui se présente comme suit. D'une part, les matières les plus hétérogènes, comme la pierre, le plastique, le bois et le papier, sont les plus appropriées pour les constructions harmonieuses faites par l'enfant. D'autre part, personne n'est plus pudique dans l'usage des matières qu'un enfant. Un simple morceau de bois, une pomme de pin, un caillou, dans l'inséabilité et dans l'univocité de leur matière, embrassent une plénitude de figures diverses.)

28 Benjamin, « Kulturgeschichte des Spielzeugs », *op. cit.*, p. 115-116.

La deuxième citation se présente comme un contre-exemple à l'idée imitative du jeu :

*Das Kind will etwas ziehen und wird Pferd, will mit Sand spielen und wird Bäcker, will sich verstecken und wird Räuber oder Gendarm. Vollends wissen wir von einigen uralten, alle Vorstellungsmasken verschmähenden Spiel- (doch einst vermutlich kultischen) Geräten: Ball, Reifen, Federrad, Drache – echte Spielsachen, «um so echter, je weniger sie dem Erwachsenen sagen».*²⁹

(Un enfant veut tirer quelque chose et il devient un cheval; en jouant avec le sable, il devient boulanger; en se cachant il devient brigand ou gendarme. Nous connaissons également quelques anciens jouets (autrefois sans doute objets de culte) qui se moquent de tous les masques représentatifs, comme le ballon, le cerceau, la toupie, le cerf-volant, comme autant de jouets authentiques – «plus authentiques, moins signifiants pour les adultes».)

L'antinomie est un indice des limites et des restrictions d'un discours à l'intérieur duquel elle est articulée. À sa manière, elle constitue une exigence de transposer la pensée à un autre niveau ou d'élargir certaines limites du discours. Pour conclure, nous suggérons deux lectures qui cherchent toutes deux à répondre à cette exigence qui ressort du discours de Benjamin. La première concerne la structure matière-forme des jouets comme produits, l'autre leur utilité comme outils.

1) Dans la première citation, la façon «pudique» (*keusch*) dont l'enfant confectionne ses objets, la «pudeur» comme tonalité particulière de la production, sert de condition pour la manifestation de la transparence et de la simplicité de l'objet. Lorsqu'un objet apparaît ainsi, alors la division entre matière et forme s'articule d'une nouvelle manière: d'une part comme simplicité de la matière (*Stoff*) elle-même, dans son «insécabilité» (*Ungebrochenheit*) et son «univocité» (*Eindeutigkeit*); d'autre part, comme variété illimitée des «figures» (*Figuren*) que cette matière peut assumer et porter à sa surface. La «figure» ne renvoie pas ici à la simple forme, mais à une combinaison possible entre matière et forme, comme dans le cas d'un soldat d'étain. Pour le formuler dans des termes plus heideggériens, si un jouet est en lui-même simple, alors l'aspect extérieur (*eidos*) de l'objet ne cache plus son intériorité en tant que sa «matière» (*hylè*), mais l'aspect porte la matière également à la manifestation. Sur ce point, la logique de la manifestation se distingue

29 *Ibid.*, la citation à la fin de la phrase provient du livre de Gröber.

cependant essentiellement de la façon d'être des « produits » dont la choseité se conçoit selon l'*opposition* entre matière et forme. Comparé au jouet, le mode d'être d'un produit n'est pas simple ; la forme s'oppose à la matière en la dissimulant. Toujours conformément à Heidegger, on pourrait dire que, du même coup, l'objet établit une opposition entre la nature et le monde et rend ainsi leur relation inconcevable. L'antinomie dont parle Benjamin entre la pauvreté et la richesse aussi bien au niveau des matières et des figures, apparaît précisément du point de vue d'une telle « attitude naturelle », où le sujet et l'objet, le monde et la nature, apparaissent comme opposés les uns aux autres. Le jeu comme *mode de production naïve* renvoie par sa manière antinomique à une autre façon de concevoir notre relation aux choses. Pour résoudre l'antinomie, il faut regarder les choses d'un point de vue plus naïf et simple.

Une possibilité pour que s'évanouissent les contradictions consiste à penser que la matière dont les jouets sont faits – peu importe s'ils sont faits d'une seule matière ou composés de matières hétérogènes – est toujours simple, neutre, homogène, insécable, et *pour cette raison même* susceptible de prendre n'importe quelle forme. C'est le jeu lui-même qui soumet à la matière cette mutation qui ne concerne pas seulement sa forme manifeste, son aspect extérieur, mais aussi ce qui en elle reste retiré et dissimulé. La multiplicité illimitée des figures et fonctions qu'un jouet peut assumer aux yeux ou mains d'un enfant, communique la potentialité infinie de la matérialité qui porte ces mêmes figures et fonctions. La transformation concerne alors non seulement la forme, mais aussi la matière. Le jeu change la matière de la *production* en matière de l'apparition ou de la *création*. Pour notre expérience, le bois peint d'une toupie n'est plus matière première ou matière brute, mais quelque chose de tout à fait immaîtrisable, *néant* dont toutes choses sont créées.

Cette matière *a priori* inconnaissable, ce néant au cœur des choses, ne se conçoit plus comme quelque chose à *notre* regard ou usage ; étant de part en part au service de la seule apparition, elle constitue l'aspect matériel de la langue elle-même. Entrer en contact avec celle-ci, non seulement nous dénuide de notre subjectivité ancrée dans les oppositions

mais, à sa manière, nous *remplit de la même matière*, nous fait nous sentir comme être créés, faits d'un matériau.³⁰ Tout comme la seconde citation dans le texte de Benjamin nous le laisse entendre, une personne qui joue subit également une transformation : c'est maintenant son corps ou une partie de son corps (la main, le visage) qui assume momentanément, et sous la forme d'un geste, la manière d'être virtuelle du jouet. Alors, il ne s'agit plus de s'identifier à des modèles extérieurs mais, bien plutôt, d'imiter la façon d'être du jouet lui-même, d'effectuer un geste mimétique (tirer, ramasser, cacher) susceptible aussi bien se revêtir que de se dépouiller de n'importe quelle figure.³¹ À la différence des jouets, dont l'apparence ressemble au préalable à quelque objet identifiable (navire, bébé, ourson, etc.), l'homme, comme être le plus mimétique, se compare dans le passage cité à des « jouets anciens » sans modèle extérieur précis, comme « le ballon, le cerceau, la toupie, le cerf-volant ». Ceux-ci, comme Benjamin le suggère, ont probablement fonctionné jadis comme objets de culte. Ils ont été utilisés pour établir et maîtriser des correspondances « non-sensibles » entre les étants. Si nous supposons avec Benjamin que la langue humaine constitue « l'archive » de pareilles correspondances, nous pouvons alors conclure que les jouets, par leur façon d'être à la fois individuelle et collective, forment un domaine où l'homme à la fois manifeste et reconnaît, *étudie* l'existence linguistique – d'une part, comme sa capacité phénoméno-logique de faire apparaître les choses selon leur manière d'être, d'autre part, en tant que son propre mode d'être, comme l'étant le plus mimétique.

2) Si, dans le jeu, les objets sont ainsi dotés d'une manière d'être plus propre aux êtres humains eux-mêmes et si, par conséquent, les hommes reconnaissent cette manière et l'étudient par l'intermédiaire des jouets, il reste encore à savoir comment les objets, de par eux-mêmes, peuvent se prêter et sont prêts à pareille manipulation. Comment éviter les doutes

30 Cf. « La deuxième version du récit de la Création [...] enseigne aussi que l'homme a été fait de terre [*Erde*]. Dans tout le récit de la Création, c'est le seul passage où il soit question d'une matière [*Material*] dans laquelle le Créateur imprime sa volonté », Benjamin, Walter, « Sur le langage en général et sur le langage humain », dans Benjamin, *Œuvres I, op. cit.*, p. 153 ; GS II.1, p. 147-148.

31 Nous nous référons également à un fragment où Benjamin présente une idée selon laquelle le « corps humain » constitue la « matière première » où l'homme éprouve son « pouvoir mimétique », voir GS VI, p. 127.

psychologiques selon lesquels il ne s'agit que d'une projection humaine ou d'une identification? Si n'importe quel objet à n'importe quel moment peut se transformer en jouet, comment ce fait, une fois entendu et pris au sérieux, peut-il changer notre façon d'envisager les choses? De même que chez Heidegger, le *Zeug* comme « produit » subit finalement sa déconstruction en constituant une articulation pour le rapport entre la « terre » et le « monde », de même chez Benjamin, l'existence des choses se suspend entre le matériau muet de la création et la langue créatrice. Dans le cas des jouets, comme on peut le constater, l'utilité et l'usage semblent avoir encore une autre chance. L'usage mène une survie qui ne se réduit pas à la seule productibilité et, par ce biais, à l'opposition entre matière et forme. Ce phénomène se lie directement à la question de la double-contrainte entre la première et la deuxième technique.

D'une part, l'usage et la répétition rapprochent l'objet de sa perte de sens et de sa disparition. Dans la coutume, comme on le sait, il y a toujours quelque chose de mortifiant. De l'autre, le même usage qui œuvre et polit un objet donne à celui-ci un anonymat, une indifférence, une neutralité qui, paradoxalement, peuvent en faire l'objet le plus puissant de tous. Moins un objet est utile et, en ce sens, moins signifiant dans son être-produit, plus il est capable de nouer des relations signifiantes avec les autres objets, et finalement avec les objets quelconques. Selon cette logique, un pur signifiant est donc l'objet le plus usé de tous! Par suite de cette épuration prosaïque, les affinités sensibles et mimétiques se muent peu à peu et de part en part en ressemblances non-sensibles et linguistiques. Comme nous l'avons constaté plus haut, la même logique règne également parmi les objets de culte, dont le pouvoir magique réside dans leur caractère non-identifiable. Or, cette transformation ne serait pas possible si la potentialité linguistique ne résidait pas en quelque sorte au cœur des choses, si elle ne participait pas dès le début, c'est-à-dire dès la création, à leur manière d'être et d'apparaître.

Les écrits de Benjamin contiennent également des passages où cette chose-limite, tel un outil universel qui se retirerait dans chaque outil particulier, fait son apparition ponctuelle. Dans un petit écrit daté de 1927 et intitulé « Kitsch onirique », il s'agit de décrire la façon dont les choses nous apparaissent dans les rêves. À propos du caractère prosaïque des rêves modernes, Benjamin établit une complicité intéressante entre la main, la chose et le sens :

Le rêve n'ouvre plus sur des lointains d'azur. Il est devenu gris. La couche de poussière grise sur les choses en est la meilleure part. Les rêves sont à présent des chemins de traverse menant au banal. La technique confisque définitivement l'image extérieure des choses, comme des billets de banque qui vont être retirés de la circulation. Dans le rêve, la main s'en saisit une dernière fois, elle prend congé des objets en suivant leurs contours familiers. Elle les saisit par l'endroit le plus usé.³²

C'est la banalité à découvert, le kitsch ressuscité ou, comme nous le suggérons, le *Zeug* «lui-même», la (sur)face ou l'endroit qui, la veille, lors de notre préoccupation diurne, reste toujours caché par l'emploi, «sous» ou «à portée» de notre main, et qui fait un retour *unheimlich* dans le rêve. C'est la chose, ou l'une de ses parties, que nous cherchons à saisir dans toute chose. C'est également quelque chose qui prend pouvoir sur l'objet et le libère de sa servitude lorsqu'il est rattrapé de façon inattendue, inhabituelle. Avec un marteau cassé, on ne peut plus travailler, mais on peut jouer. Finalement, on peut marteler comme si de rien n'était. C'est en ce sens que le martèlement figure dans l'essai de Benjamin sur Franz Kafka, dont l'auteur compare la «poursuite du néant» à l'idéal taoïste :

C'est celui-ci [le Tao] que poursuivait Kafka, dans son souhait de « construire une table à coups de marteau en y mettant tout le soin minutieux de l'artisan [Handwerksmäßigkeit], et en même temps de ne rien faire, non pas toutefois de telle sorte que l'on pût dire : "Manier le marteau, c'est pour lui un néant", mais : "Manier le marteau, c'est pour lui vraiment manier le marteau, et c'est en même temps un néant", ce qui rendrait le maniement du marteau plus audacieux, plus résolu, plus réel et, si tu veux, plus insensé».³³

Comme Benjamin l'ajoute, pareille obstination insensée face aux objets et leurs détails est caractéristique de diverses activités humaines. Dans le jeu de l'enfant, la répétition semble motivée par un espoir particulier d'entrer en contact avec quelque chose. Comme Baudelaire le décrit dans

32 Benjamin, «Kitsch onirique», dans *Œuvres II*, *op. cit.*, p. 8-9 (trad. Pierre Rusch) ; «Traumkitsch», GS II.2, p. 620.

33 Benjamin, «Franz Kafka», dans *Œuvres II*, *op. cit.*, p. 449 ; GS II.2, p. 435. Dans le contexte de Kafka, il faudrait sans doute évoquer également la figure d'Odradek dont la façon d'être ressemble à celle d'un jouet à plus d'un trait. La parenté, nous semble-t-il, est pourtant complexe et exigerait une analyse en soi. Nous renvoyons à Werner Hamacher qui a étudié Odradek du point de vue benjaminien dans «The Gesture in the Name: On Benjamin and Kafka», *Premises*, Stanford, Stanford University Press, 1996, p. 294-336.

«La morale du joujou», l'enfant qui «tourne, retourne son joujou, le gratte, le secoue, le cogne contre les murs, le jette par terre», veut ainsi en trouver l'«âme». ³⁴ La même chose qui anime le jouet en le mettant en mouvement se prête infiniment à la manipulation – quelque chose qui reste éternellement intact, intouchable. S'agit-il d'un objet pulsionnel, comme dans le jeu du «Fort/ Da» décrit par Freud et relu par Lacan? Peut-être. Au moins, Benjamin ne manque-t-il pas de rappeler cet exemple freudien. ³⁵ Mais peut-être y a-t-il là également quelque chose qui surpasse sa stricte détermination analytique et l'idée structuraliste de la langue. Dans la répétition ludique, il y a quelque chose de triomphant, d'émancipateur, qui nous annonce qu'un nouveau départ est toujours possible. Chez Benjamin, n'est-ce pas le signe le plus sûr de l'essence linguistique des choses, de l'effectivité du mot créateur qui se cache dans chaque chose en rendant possible aussi bien sa manipulation que sa nomination par l'homme? Un jouet n'est ni un outil ni un produit, mais une expression pour ce que l'homme, comme être linguistique, a reçu en cadeau de naissance.

VII.

Nous en arrivons donc à suggérer que, dans le jeu des enfants, dans le jeu avec les jouets, la langue des objets et la langue de l'homme entrent en une communication particulière qui reconnaît son fond dans la langue de la création. Pour conclure, nous voulons encore évoquer une remarque où cette conclusion trouve une très belle et juste articulation. Dans un dialogue de jeunesse de Benjamin intitulé «Arc-en-Ciel», son interlocuteur féminin «Margarethe» décrit l'«innocence» de la perception de l'enfant en citant un vers de Heinle, le poète qui s'est suicidé en 1914, un ami proche de Benjamin. Le vers est le suivant: «Si j'étais fait d'un matériau, je me colorerais» ³⁶ (*Wäre ich aus Stoff, ich würde mich färben*). C'est la confession d'un être qui n'est pas produit mais créé: pas de matière sans qualités; pas de qualité sans une matière

34 Baudelaire, Charles, *Œuvres complètes 3: L'art romantique*, Paris, Alphonse Lemerre éditeur, 1889, p. 136; à propos de l'essai de Baudelaire, voir Agamben, Giorgio, «Mme Panckoucke ou la fée du joujou», dans *Stanze*, *op. cit.*, p. 98-104.

35 Benjamin, «Spielzeug und Spielen», *op. cit.*, p. 131.

36 GS VII.1, p. 24.

qui y trouve son mode d'apparaître. Étant un être matériel, c'est-à-dire un *corps*, je suis toujours d'une certaine manière et m'expose aux autres ainsi. Tout l'être consiste à être-*tel* (ou tel). C'est la sagesse modeste que les jouets nous communiquent par leur façon d'exister. Or, ce savoir-faire au fond de toute production, cette évidence phénoménologique fondamentale, ne pourrait pas m'atteindre, si je n'étais pas capable d'être autrement, et d'assumer un autre mode d'apparaître, autrement dit : si je ne me connaissais pas comme un être mimétique et linguistique. C'est également la raison ultime de cette nostalgie avec laquelle nous (les adultes) nous rapportons aux jouets : d'une certaine manière, en effet, leur façon d'être surpasse toujours la nôtre ; ou bien nous nous surpassons nous mêmes en jouant avec eux. Dans le jeu, entouré de jouets, avec d'autres joueurs semblables à nous, nous apparaissions à nous-mêmes tels que nous apparaîtrions aux yeux de Dieu, si celui-ci existait : comme êtres capables d'une nudité,³⁷ laquelle n'est que l'autre face de notre virtuosité mimétique.

La dimension que les jouets ouvrent entre eux nous constitue en une communauté des égaux : en apparaissant chacun dans sa singularité et sur fond de néant, *ex nihilo*, les jouets n'ont rien en commun, rien à partager sinon leur unicité et leur solitude. Ils sont essentiellement sans monde commun (au sens d'une totalité du sens qui revient à lui-même). Cette communauté, à laquelle nous avons à chaque moment accès ou qui se constitue, se réorganise par suite de cette entrée, n'est pas (ou plus) un monde. La communauté des jouets renferme un potentiel politique subversif, lequel, dans les articles de Benjamin, ne reste pas caché. Comme Benjamin conclut son article sur les « Jouets anciens », « une fois maltraité, cassé et réparé, même la poupée la plus royale peut devenir un vrai camarade prolétaire dans la communauté de jeu de l'enfant ».³⁸ La même issue, hors monde, nous est également promise.

37 Voir la conclusion de l'essai de Benjamin sur les *Wahlverwandtschaften*, dans *Œuvres I*, *op. cit.*, p. 389 ; GS I.1, p. 197.

38 « Einmal verkramt, zerbrochen, repariert, wird auch die königlichste Puppe eine tüchtige proletarische Genossin in der kindlichen Spielkommune », Benjamin, « Altes Spielzeug », *op. cit.*, p. 515.