

Le neurchi, nouvel outil de patrimonialisation.

A. *Communauté Internet et patrimoine collectif : le neurchi comme société de fans.*

1. Un collectif de fans à part entière.

Avant d'étudier avec plus de précision les mécanismes qui font de Neurchi de Kaamelott un agent privilégié de la promotion de l'univers *Kaamelott* au rang de véritable patrimoine culturel, nous souhaiterions développer plus avant les mécanismes qui définissent et donnent vie au groupe et à ses appendices.

Chaque neurchi, comme vu en introduction, s'impose de prime abord comme l'énième alvéole d'une ruche numérique vertigineuse. Pourtant, loin d'être indistincts, ces groupes de memes (et a fortiori NDKAA) parviennent pour la plupart à revendiquer une identité suffisamment forte pour apparaître au premier plan de la plateforme sociale et populariser leur univers. En vérité, il nous semble que c'est bien cette dynamique paradoxale, alliant le cadre prédéfini que dessinent Facebook en tant qu'archistructure et les codes de la *neurchisphère**, et un développement singulier, qui fait le succès d'un tel groupe. En effet, en bon promoteur du meme, le neurchi mime mais ne reproduit pas, adapte mais détourne, y compris son propre cadre et son propre cheminement.

Dans un premier temps, il nous faut nous pencher sur ce qui indifférencie d'une part les groupes Facebook et d'autre part les neurchis en tant qu'interfaces numériques. Au premier regard, tous les groupes Facebook semblent sensiblement identiques dans leur structure (que nous détaillerons et tenterons d'expliquer au fil de ce chapitre) et ce, qu'ils soient privés ou publics (1). Seuls varieront les contenus (posts, bannière, titres) et la diversité des profils. Un même cadre pour des objets et des sujets qui diffèrent. De ce point de vue, le neurchi est en vérité un espace relativement familier pour les quelques 28 millions de Français présents et actifs sur des groupes Facebook¹¹⁴. Cette familiarité, nous le verrons, s'avère d'autant plus essentielle. D'un point de vue plus symbolique, chaque neurchi se caractérise également par une structure hiérarchique plus ou moins stricte incarnée par une équipe de *modadmins** (composée de modérateurs et d'administrateurs) qui régissent le groupe en publiant les actualités du groupe, en filtrant les posts,

¹¹⁴ Asselin, Ch., « Facebook les chiffres essentiels en 2021 en France et dans le Monde », *art.cit.*

en surveillant l'espace commentaire ou, de manière plus générale, en veillant à l'application des règles du neurchi. D'ailleurs, si NDKAA possède ses propres règles (2) (règles qui doivent être acceptées puisque le groupe est privé), chaque neurchi demeure libre de fixer son propre code, dans le cadre de bienséance imposé par Facebook. Toutefois, certains consensus existent au sein de la neurchisphère comme l'interdiction formelle du fameux *tag sauvage**, celui-ci consistant en une identification d'autres membres de la communauté Facebook au sein de l'espace commentaire et étant perçu comme une incursion aussi parasite que peu constructive. Chaque manquement aux règles est susceptible de conduire à un *mute* (interdiction souvent temporaire de poster et/ou de commenter sur le groupe) ou à un *ban* (bannissement du groupe). De même, certaines questions à l'entrée du neurchi permettent de trier les faux profils, comme le souligne François Andrieux, administrateur fondateur de NDKAA (annexe 3 p. 34). Enfin, élément au potentiel patrimonial non négligeable, le monde des neurchis jouit d'un vocabulaire spécifique (44% des sondés le trouvent utile), détaillé pour une part en annexe de cet essai.

Une des premières forces (mais aussi, nous le verrons, faiblesses) de NDKAA est donc sa structure qui délimite un espace clair pour le fleurissement de la communauté. Cependant, Neurchi de Kaamelott possède, en plus de sa thématique, une histoire et un développement qui lui sont propres, fruits de près de 3 ans d'existence. Autant marqué par les succès (NDKAA ayant déjà remporté la Coupe de France du meme où s'affrontent tous les neurchis) que par les crises (suppressions répétées du groupe par Facebook), le neurchi est parvenu à continuer sa croissance (cumulant jusqu'à 115 000 membres sur Facebook avant le *zucc** de 2021, et 100 000 abonnés sur Instagram en octobre 2021) tout en multipliant sa présence numérique via ses capillarités étendues au-delà de Facebook. La création de la page Instagram *Instagraal*, de la page *Kaamelott memes*, du *Neurchitpost NdKaa* ou plus récemment de la page Reddit viennent témoigner de cette popularité et de l'étendue d'un tel réseau.

Enfin, NDKAA tient avant tout à sa communauté et aux individus qui le constituent. Parmi eux, on distingue une majorité d'hommes (76% sur Facebook avant le *zucc* de 2021, et entre 50 et 60% sur Instagram d'après les chiffres communiqués par François Andrieux) et une tranche d'âge se situant entre 18 et 34 ans (annexe 3 p. 30). Relativement jeune et plutôt masculine (cible, on le suppose, privilégiée de l'humour de *Kaamelott*, alors que Facebook compte près de 51% de femmes¹¹⁵), la population du groupe rassemble aussi bien des fans de la première heure (48,7% ont connu la série au moment de sa sortie) que des fans plus tardifs (34,9% via les rediffusions et 9,7%

¹¹⁵ Asselin, Ch., « Facebook les chiffres essentiels en 2021 en France et dans le Monde », *art. cit.*

via Internet). Aussi 98,7% des membres interrogés avouent-ils très fortement apprécier *Kaamelott* et ce, malgré leur présence sur d'autres neurchis (97%).

Dès lors, bien que deux générations cohabitent, ces dernières se trouvent visiblement rassemblées par un goût commun pour *Kaamelott*. Selon Howard Rheingold, un tel rassemblement n'est pas surprenant, la *pop culture* de masse favorisant le rapprochement d'individus qui n'ont, a priori, rien à voir. Selon lui, les personnages d'un univers de fiction donné sont autant de « proches » ('relatives') ou d'« amis » ('friends') qui deviennent bientôt des « points de références » dans une conversation, si bien qu'une grande partie des discussions en ligne portent sur des films, séries ou musiques¹¹⁶. On semble retrouver ici le principe de *liens faibles* (« weak ties ») tels que pensés par Mark Granovetter, *Kaamelott* agissant comme un catalyseur de ces liens dits faibles (au contraire des *liens forts* (« strong ties ») d'ordre familial ou amical) conduisant à la communication entre individus issus de sphère socio-culturelles parfois diamétralement opposées¹¹⁷. Néanmoins, les *liens forts*, bien que minoritaires (seuls 16,3% des sondés ont découvert le neurchi grâce à des amis) demeurent des leviers importants de la communauté, d'une part en étant activement favorisés par l'organisation formelle des groupes Facebook, que ce soit sur ordinateur ou téléphone mobile (la bulle « inviter » en haut à droite de la page étant accolée aux bulles « membres » et incitant à inviter ses amis proches sur le neurchi à mesure que le nombre d'individus présents sur le groupe augmente (3)) et d'autres parts en s'inscrivant dans le prolongement des *liens faibles*. Un exemple des plus éclairants, appuyé par les témoignages de Clémence, Oscar et François, tous trois *modadmins* de NDKKA, est celui des amitiés créées au sein du neurchi, le virtuel laissant ici la place au réel. Aussi, en plus de se rassembler physiquement entre eux et entre autres équipes de neurchis voisins, l'équipe de modération n'hésite-t-elle pas à afficher en story Instagram ses réunions cordiales autour de repas ou d'activités ludiques (4). Cette exposition, affleurant une certaine *extimité*, favorise aussi la fidélisation d'une communauté qui se sent appartenir à un groupe concret et incarné.

En outre, une telle diversité rassemble autant qu'elle ouvre la communauté et lui apporte un métissage susceptible de l'enrichir et de l'entretenir. Ainsi, selon Henry Jenkins dans *Textual Poachers* les fans « utilisent une série unique comme point d'entrée dans une communauté de fans plus large, les liant à un réseau intertextuel composé de nombreux programmes, films, livres,

¹¹⁶ Rheingold (Howard), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Cambridge, MIT Press, 2000. Cité par Jenkin, H., in « The poachers and the stormtroopers : cultural convergence in the digital age », *Les Cultes Médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, op. cit. p. § 19

¹¹⁷ Granovetter, M., « The Strength of Weak Ties : A Network Theory Revisited », *Sociological Theory*, Vol. 1, 1983, p. 201

comics et autres matériaux populaires »¹¹⁸. Une telle ouverture se trouve d'ailleurs avérée par les nombreux *crossovers* inhérents à la culture meme autant que par le témoignage des membres eux-mêmes, 40,9% d'entre eux ayant découvert le neurchi grâce à d'autres neurchis et 17,6% grâce aux memes de manière générale. Diversité, voilà d'ailleurs un terme qui semble rejoindre précisément la volonté de s'adresser à tous revendiquée par Astier, telle que nous l'avons vue dans la section précédente. En témoigne la bannière du neurchi (5), replaçant les personnages de la saga autour, non pas d'une Table Ronde mais de la fameuse table de la Cène peinte par De Vinci. Derrière le détournement mémique, peut-être peut-on aussi voir ici le fanal d'un espace drôle, convivial et inclusif, respectant les préceptes de la série. Florian Besson et Justine Breton rappellent par ailleurs l'importance de la « petite communauté » de *Kaamelott* pour Astier comme pour Arthur¹¹⁹. Ainsi, le neurchi semble rejouer, en quelque sorte, ce désir de communauté soutenu par la saga, jusqu'à former une sorte de Table ronde numérique autour du Graal-Kaamelott. Si l'image peut faire sourire, rappelons que la bannière substitue Arthur au Christ, quand le Graal se trouve être remplacé par le fameux « bocal à anchois », sorte d'allégorie de tout le renouveau burlesque apporté par la série au mythe arthurien. Dès lors, la communauté du neurchi semble bientôt s'apparenter à la société des amateurs pensées par Patrice Flichy et perçue par l'auteur comme étant « plus démocratique » : « C'est une société où l'on considère que chaque individu possède une ou des parcelles de compétence, et que ces éléments peuvent être associés à travers des dispositifs coopératifs »¹²⁰.

Compétences et coopération : voilà, il nous semble, l'un des derniers maillons à même d'expliquer la solidité de la communauté neurchi en même temps que sa singularité. Selon Henry Jenkins, cette importance de la collaboration dans la culture fan s'origine dans l'industrie médiatique elle-même, elle qui promeut une image d'« empowerment » via cet idéal de culture participative¹²¹. D'ailleurs, tel que nous l'avons remarqué plus haut, *Kaamelott* n'échappe pas à la règle et fonde sa culture fan sur des dérivations participatives d'ampleur variable, allant des conventions de fans aux *fanfictions* par exemple. Pour David Peyron, « aimer une oeuvre c'est donc aimer tout le répertoire culturel qui l'entoure, mais aussi s'affilier à un groupe et le plus souvent se

¹¹⁸ H. Jenkins, *Textual Poachers. Televisions Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992, p. 40, cité et traduit par David Peyron in *Kaamelott : Un livre d'histoire*, op. cit., p. 268

¹¹⁹ Besson, F. & Breton, J., « Introduction : Kaamelott, la (re)lecture de l'histoire », op. cit. p. 23

¹²⁰ Flichy, P., « Conclusion », *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Seuil, Paris, 2010, p. 89

¹²¹ Jenkins, H., « « The poachers and the stormtroopers : cultural convergence in the digital age », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, op. cit. §19

retrouver dans une démarche commune, une même approche de l'œuvre »¹²². En cela, le groupe est tout trouvé, il s'agit du neurchi. En revanche, ce qui caractérise son approche, c'est bien sa pratique du meme. Et pour cause, en plus d'être un objet créatif, le meme fonctionne comme un « acte performatif » pour reprendre les termes d'Anastasia Denisova¹²³. En répondant à une situation donnée, ou en l'occurrence à un stimulus fictionnel généré par un passage de la saga, le meme est objet créatif en même temps que regard sur la série. En cela, la pratique du meme rapproche la communauté, et ce, bien que près de 92% des interrogés ne soient que spectateurs et non créateurs. Encore, le meme favorise les *liens faibles* du fait même de sa mixité référentielle. Détournement par excellence, il permet une confrontation des œuvres à même de faire du neurchi une interface, un réseau dans le réseau où l'hybridité prime et où l'œuvre de base agit autant comme une fin que comme un moyen ou une résidence, c'est-à-dire un espace d'ancrage qui définit une identité commune aux membres. Cette mixité référentielle trouve d'ailleurs son acmé dans le principe du fameux *crossover* (6) dont les références sont aussi variées culturellement qu'historiquement. Une telle diversité se révèle donc être la conséquence directe de la nature virale du meme, celui-ci créant au fil de ses pérégrinations des « espaces d'affinité » pour Denisova qui ajoute que les « plateformes se nourrissent des memes » en même temps que les « memes s'en nourrissent »¹²⁴. Le meme soude bel et bien la communauté neurchi, autant en tant que pratique que comme objet codé et référentiel facilitant la diversité comme l'esquisse d'une identité distincte. Denisova souligne ainsi l'aspect carnavalesque du meme du fait de son aspect parodique quand Bakhtine associe précisément le carnaval... à un espace communautaire idéal¹²⁵.

2. Le neurchi comme lieu de mémoire patrimonial.

Maintenant que sont tracées les grandes lignes du cadre communautaire propre à Neurchi de Kaamelott, se soulèvent des enjeux culturels d'une ampleur loin d'être négligeable et que nous nous empresserons de détailler. En agissant en interface aussi moderne que nouvelle entre la série et sa

¹²² Peyron, D., in *Kaamelott : Un livre d'histoire*, op. cit., p. 268

¹²³ Denisova, A., « Many Uses of Memes : From Fast-Food Media to Political Mindbombs », *Internet memes and society*, éd. cit. p. 29

¹²⁴ « Memes are coded viral texts that travel through minds and platforms and forms an important connecting element of affinity spaces (Knobel & Lankshear, 2007). These platforms feed on memes, and memes feed on these platforms », *Ibid.* p. 30

¹²⁵ *Ibid.* p. 35

communauté de fans, NDKAA se pose en effet selon nous comme un agent patrimonial à part entière.

De prime abord, on serait tenté de ne voir en Neurchi de Kaamelott qu'une simple extension, d'ordre de la niche, des innombrables ramifications constituant à peu près toute *fanbase* d'un objet *pop culturel*. Néanmoins, cela serait sans compter sur une autorité culturelle du neurchi qui, si elle a de quoi surprendre, s'avère être de plus en plus incontournable, aussi bien sur Internet qu'en dehors des frontières numériques. Et pour cause, si le nombre très important des membres présents sur le neurchi (plus d'une centaine de milliers, toutes plateformes confondues) donne une ampleur grandissante à la communauté sur la scène fan, c'est bien l'engagement assumé du neurchi sur cette même scène qui lui confère sa légitimité. Au fil des années, l'équipe d'administration du groupe s'est faite, effectivement, de plus en plus ambitieuse en matière d'intégration parmi les fans de *Kaamelott*. Une telle intégration s'est effectuée, d'une part, via diverses tentatives de rapprochement avec la saga en elle-même, à commencer lors de la célébration des 100 000 membres ayant donné lieu à un entretien exclusif de Caroline Pascale, une des comédiennes bien connues de la série (7). D'un autre côté, si, comme le précisent François Andrieux (annexe 3 p. 37) et Clémence Doucet, Alexandre Astier ne s'est toujours pas manifesté auprès du neurchi, l'intervention d'acteurs de la série participe dans une certaine mesure d'une validation morale des actions du neurchi. En parallèle, les membres du groupe intègrent également le neurchi aux activités de fans plus classiques, tout en en faisant la promotion active, que ce soit via des places de cinéma à gagner ou des tickets pour des conventions geeks à l'instar de Ze Next Convention de septembre 2021 (8). Il est également à noter que la présence de Clémence Doucet, modératrice de NDKAA, au sein de l'équipe d'animation de cette même convention accrédite la position du neurchi comme autorité dans l'organisation du culte de la série. Dès lors, même l'espace médiatique en vient à accorder un crédit certain à la communauté, en témoigne *Télérama* qui souligne à l'occasion de la sortie du film l'émergence de ces groupes Facebook de fan tout en faisant poser une administratrice (Clémence Doucet) en tête d'article¹²⁶. En découle ce que Patrice Flichy qualifie d'« expertise ordinaire »¹²⁷, parallèle à l'expertise professionnelle, mais volontiers revendiquée, avec autant de sérieux que d'humour.

Seulement, si le fan participe effectivement de la patrimonialisation d'un objet culturel, le neurchi accentue ce processus, d'abord du fait de sa nature institutionnelle. En effet, en tant que structure codée, ordonnée et délimitée, le neurchi offre naturellement un cadre à la pérennisation de

¹²⁶ Blottière, M., Marzolf, H., « *Kaamelott* », *c'est leur came !* » art. cit.

¹²⁷ Flichy, P., « Introduction : La démocratisation des compétences », *op. cit.* p. 10

la saga. Ainsi, au-delà de la valeur économique ou propre à l'objet, le neurchi, en tant qu'institution participe selon nous de la reconnaissance d'une « valeur d'existence » qui, selon Xavier Greffe, dépend de cette action collective qui, même inconsciemment, ancre la série dans un patrimoine audiovisuel¹²⁸. En outre, en fondant son écosystème sur la série *Kaamelott* et sur des memes s'y rapportant nécessairement sous peine de suppression, le neurchi réduit la saga à ses spécificités, à ses traits les plus singuliers. Si une telle réduction, nous le verrons plus loin, peut s'avérer problématique, cette dernière permet néanmoins une exposition de l'objet autour duquel gravite l'activité du groupe. On retrouve dès lors un véritable rôle de « médiation » qui, selon Jean Davallon, n'est pourtant jamais clairement affiché¹²⁹. Cette même médiation, par conséquent, inscrit également le neurchi dans la seconde catégorie de donateur patrimonial qui, après le créateur (Alexandre Astier), se pose en « actant abstrait qui se manifeste (ou se produit) collectivement en renvoyant aux caractéristiques génériques d'un groupe (une « culture » au sens ethnologique du terme »¹³⁰.

Toutefois, bien que le neurchi constitue *en soi* un agent patrimonial, ce rôle prend véritablement de l'ampleur au regard d'une action réfléchie et assumée de sauvegarde et de promotion de la saga au sein de la communauté comme en dehors. D'abord, simplement par la reconnaissance de la série comme patrimoine audiovisuel à part entière, que ce soit de la part des administrateurs du groupe ou de sa communauté. Ainsi, 96,3% des membres du neurchi interrogés ont déclaré que, pour eux, *Kaamelott* était véritablement culte, quand Clémence Doucet proclame « C'est le patrimoine français, *Kaamelott* ». Dans cette perspective, mêmeurs comme spectateurs semblent avoir une conscience active de la filiation dans laquelle se situe le neurchi. D'ailleurs, ce concept de filiation se retrouve dans ce que Gérard Lenclud qualifie de « reconnaissance de paternité »¹³¹, propre à la patrimonialisation. Par cette reconnaissance, non seulement d'un héritage, mais bien aussi du poids culturel de cet héritage, le neurchi continue la reconnaissance symbolique de la saga. En découle une volonté de sauver ce legs, comme le souligne Jean Davallon lorsqu'il précise que « désigner l'objet comme un objet patrimonial est le moyen d'aller à l'encontre de sa disparition et surtout contre la disparition d'un monde auquel il appartient »¹³². Un tel projet se

¹²⁸ Greffe, X., *La Valorisation économique du patrimoine*, Paris : La Documentation française, coll. « Questions de culture », 2003, p. 65

¹²⁹ Davallon, J., « Le fonctionnement symbolique : la logique du don », *op. cit.* p. 171

¹³⁰ *Ibid.* p. 181

¹³¹ Lenclud, G., « Qu'est ce que la tradition ? », in *Transcrire les mythes*, sous la direction de Marcel Détiéne. Paris : Albin Michel (coll. « Idées »), 1994, p. 42

¹³² Davallon, J., « Chapitre 4 : L' institution du patrimoine : l' obligation de garder », *op. cit.* p. 134

manifeste d'une part au travers d'un discours. Clémence Doucet, modératrice de NDKAA considère par exemple que le neurchi « permet de faire perdurer la série et de la faire découvrir à d'autres personnes qui ne la connaissent pas actuellement » quand Oscar « AlioMinou », créateur de NDKAA, souligne que le neurchi « rend « jeune » une oeuvre d'il y a quinze ans avec des références actuelles ». D'autre part, se met en place une pratique active de transmission motivée par ce que Jean Davallon qualifie de « don inversé »¹³³ inspiré par un sentiment de dette à l'égard du patrimoine dont le gardien se sent responsable. Concrètement, cela donne lieu à une mise en communication visant à créer les conditions aussi bien logistiques que sémiotiques d'accès à l'objet. De ce point de vue, la création et l'aménagement de l'espace-groupe numérique comme vaisseau de l'esprit de la saga est un exemple éclairant.

Pourtant, cette promotion de *Kaamelott* ne s'effectue pas qu'au travers d'une simple institution. Avant tout, il s'agit d'une *praxis* créative essentiellement portée par la production de memes, John Fisk plaçant la productivité (« productivity ») comme l'une des deux principales activités caractérisant la pratique du fan¹³⁴, donc ici du promoteur de patrimoine. Des posters affichés sur les murs des chambres aux styles vestimentaires, les signes d'allégeance à la *pop culture* sont d'ailleurs nombreux selon Fiske, mais tous participent d'une circulation active de sens¹³⁵. D'ailleurs, ces « pratiques culturelles » génèrent bel et bien « une forme spécifique de constitution d'un patrimoine culturel » pour Philippe Le Guern¹³⁶. Le meme, reprenant à son compte l'imagerie de *Kaamelott*, se pose en objet rituel et processionnel. Rituel, d'abord, en raison de son aspect codifié, et par là même, discriminant. Le meme, obligatoirement affilié à la série, agit comme un maintien permanent du culte, un rappel constant de son héritage. Tout meme, au sein du neurchi, est renvoi direct et impérieux vers une filiation discursive et iconographique avec la saga d'Alexandre Astier. De ce fait, surgit sa nature également processionnel, le fil d'actualité du groupe devenant une sorte de nef où défilent des memes dont le dénominateur commun (et immédiat) demeure *Kaamelott*. En outre, qui dit procession dit exposition collective. En effet, là où la pratique du neurchi rejoint parfaitement le rite de patrimonialisation, c'est bien dans sa dimension collégiale, entre production et réception. Le collectif agit comme un accélérateur qui non seulement donne de l'ampleur à la reconnaissance de l'œuvre comme patrimoine, mais qui offre également consistance et variété à la pratique rituelle. Dans cette perspective, les membres du neurchi semblent tout à fait

¹³³ Davallon, J., « Chapitre 5 : Le fonctionnement symbolique : la logique du don », *op. cit.* p. 160

¹³⁴ Fiske, J., *Understanding Popular Culture*, Boston, Unwin Hyman, 1989, p. 147

¹³⁵ *Ibid.*

¹³⁶ Le Guern, Ph., « Introduction », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, *op. cit.* §21

se conformer à la figure du « *pro-am* » ou « professionnel amateur » telle que conçue par Charles Leadbeater.¹³⁷ La réappropriation collective de l'œuvre, poussée à son paroxysme par la nature détournée du meme, conduit en effet à une production de loisir néanmoins standardisée et autonome. Telle autonomie, d'ailleurs, pousse le neurchi à prendre une place d'autant plus centrale dans l'écosystème des fans de *Kaamelott* que Patrice Flichy relève que des productions de cette nature « se trouvent aujourd'hui au cœur du dispositif de communication »¹³⁸, ce que certains membres relèvent aussi ironiquement que pertinemment en postant des commentaires tels que « NDKAA plus présent que Kaamelott sur la toile maintenant... » (9). La *toile*, d'ailleurs, est un espace d'une importance loin d'être négligeable quand vient la question de la patrimonialisation de la série. Et pour cause, l'Internet de masse, mettant l'amateur au premier plan, a également favorisé l'appropriation et la transformation des objets de culte. Soutenu par des technologies aussi puissantes que gratuites et accessibles, Internet autorise une plus grande démocratisation du culte autant qu'une plus grande diversité. Profondément hétérodoxe, le web n'en devient pas moins ouvert à un échange créatif intensif. Dans cette perspective, le numérique joue sans aucun doute un rôle majeur dans l'amplification du phénomène de patrimonialisation porté par les neurchis à l'égard de *Kaamelott*. Le fan Yuri Gone confie notamment à *Télérama* que la chance de la série est de « s'être terminée au moment de l'émergence des réseaux sociaux. L'apparition de Twitter et Facebook a offert une visibilité aux fans, qui se sont regroupés en communautés »¹³⁹.

Le neurchi agit donc bel est bien comme un agent patrimonial à part entière, voire comme un des plus influents sur la scène numérique. Identification des valeurs de l'objet comme de son origine, déclaration de son statut patrimonial et profession publique de ce statut, toutes les procédures de patrimonialisation établies par Jean Davallon se retrouvent remplies par le neurchi. Aux côtés des autres pages de fans ou des plateformes de promotion et/ou de diffusion de la série, NDKAA se distingue cependant par son approche résolument novatrice de l'appropriation d'un objet culturel par une communauté. Dans cette perspective, on peut sans difficulté assimiler les membres du neurchis aux « poachers »¹⁴⁰ définis par Henry Jenkins en tant qu'ils participent activement à la promotion de leur saga, et ce, sans pour autant être marginalisés par l'industrie dominante ou les critiques professionnels. Néanmoins, qui dit novation dit distinction et

¹³⁷ Leadbeater Ch., Miller, P., *The Pro-Am Revolution, How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004

¹³⁸ Flichy, P., *op. cit.*, p. 7

¹³⁹ Blottière, M., Marzolf, H., « *Kaamelott* », *c'est leur came !* » *art. cit.*

¹⁴⁰ Jenkins, H., « « The poachers and the stormtroopers : cultural convergence in the digital age », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, éd. cit. §36

appropriation. Aussi le meme, outil privilégié d'une nouvelle forme de patrimonialisation, n'en serait-il pas également l'un des tous premiers dangers ?

B. *Le meme, entre chantre du détournement et héraut de la tradition.*

1. Le meme, une trahison ?

Le meme, par définition, a pour fonction première de détourner une image ou une phrase, en bref, une situation, et ce généralement afin de susciter le rire. L'aliénation, de ce fait, est partie intégrante de l'ADN du meme, la garantie de son existence et de sa survie. Aussi celui-ci se maintient-il a priori dans l'altération constante de ce qui lui donne vie. Loin de se contenter d'une dérivation unique, un objet devient mèmique, selon Wiggins et Bowser¹⁴¹, à partir de l'instant où un premier détournement d'un support d'origine conduit à une chaîne d'altérations successives, causée par l'intérêt porté par une communauté qui la repartage. En cela, le meme agirait en sorte de parasite ou de virus destiné quasi fatalement à l'oblitération de son hôte inspireur. Il semblerait dès lors bien difficile de ne pas voir en ce nouveau procédé numérique un péril pour le patrimoine qu'il est supposé soutenir et exposer.

Et pour cause, nombreux sont les memes de Neurchi de Kaamelott qui, finalement, s'éloignent assez radicalement de la série, que ce soit dans sa thématique ou son iconographie. Se côtoient par là des memes travaillés remplaçant, par exemple, Perceval et Karadoc dans l'univers du Seigneur des anneaux (10) et des mises en scènes humoristiques du débat très français pain au chocolat/chocolatine (11). Ce qui frappe donc, dans cette méthode du détournement, c'est bien le potentiel infini de ses modalités. Actualité, quotidien, pop culture... Aux thématiques sans limites se joignent des traitements innombrables (jeux sur les montages graphiques, jeux de mots, etc.). Par conséquent, la série en viendrait vite à trouver sa valeur de dénominateur commun dans une simple nature de prétexte, ce que relève d'ailleurs François Andrieux, administrateur fondateur du neurchi : « Je ne pense pas que ça grandisse *Kaamelott*, ni que ça le rapetisse, je pense qu'en soi, en fait, ça n'a pas grand chose à voir. On ne fait pas du tout le même humour qu'Astier. Pour moi ça ne participe pas de *Kaamelott*. Pour moi c'est totalement dissocié. (Annexe 3 p. 36) » Pour saisir cette idée, nous nous attarderons sur deux pratiques particulières, le *shitposting** et la *trend**. La première relève davantage d'une approche du meme consistant à l'origine à faire usage de spams offensifs en ligne, mais devenue désormais une façon de produire des memes à l'humour potache, peu raffiné et

¹⁴¹ Wiggins, B. E., Bowers, G. B., Memes as genre: A structuration analysis of the memescape. *New Media & Society*, first published on May 26, 2014, p. 12

peu soigné, voire absurde. Montages approximatifs et blagues scatologiques ou sexuelles s'entremêlent en portant la défiguration extrême du support d'origine comme une valeur à part entière. Aussi, l'absurde est-il parfois poussé à ne conserver, par exemple, qu'un mot ou que quelques lettres d'une réplique d'origine pour *forcer* le meme ou à inclure des jeux de mots plus faciles les uns que les autres. Le *shitpost* devient alors un éloge de la simplicité et un rejet comique de la sophistication, une sorte d'apologie du grotesque et d'une médiocrité activement recherchée (12). Sans filtre, le Neurchitpost NDKAA (13), créé spécialement pour le *shitposting*, apparaît comme un espace plus permissif mais aussi très populaire, le groupe comptant 11,6 mille membres et étant considéré comme un appendice tout à fait légitime du groupe principal. Le détournement extrême devient donc une valeur à part entière (bien que niche) de la culture meme. Une autre pratique, celle de la *trend*, vient soutenir cette tendance. Ayant pour principe de prendre une image ou une réplique, appelés *template*, comme point de départ, la *trend* vise à produire le plus de détournements possibles et ainsi, le plus de memes. Prenons par exemple une trend du Neurchitpost du 30 novembre 2020 ayant généré plus de 150 memes dérivés de la réplique (peu connue) « Est ce qu'il y aurait pas là, à ce moment là, un petit risque de décès ? » (14). Si pour certains le contexte est changé mais que la réplique reste intacte, bientôt la *trend* pousse le besoin de renouvellement dans ses retranchements, l'intégrité grammaticale et lexicale de la réplique étant bientôt totalement bouleversée. En témoigne par exemple les jeux consonantiques d'abord avec « décès » qui se muent en « d'Essais », « fessée » ou « CDD », pour aboutir à de simples rimes en « é » ou « er » puis à un changement complets des termes. L'humour relève ainsi autant du jeu de mot astucieux que de l'épuisement absurde du sens. L'aliénation en devient presque totale, et la réplique comme l'image, toutes deux issues de *Kaamelott*, sont presque entièrement phagocytées.

Or, de telles pratiques (extrêmement courantes et canoniques, rappelons-le), semblent aller tout droit à l'encontre d'une logique patrimoniale comme le stipule Jean Davallon : « Le caractère premier du patrimoine culturel et naturel est l'interdiction de l'aliéner, et plus encore, de le détruire. »¹⁴² La première victime évidente d'une telle aliénation serait d'abord son auteur. En effet, Davallon précise également que le « droit « moral » de l'auteur est perpétuel, inaliénable, imprescriptible »¹⁴³. Se pose alors la question légitime des libertés prises par des memes qui, s'ils prétendent alimenter la mémoire de leur sujet, font rarement cas de respecter absolument l'œuvre d'Astier. Clémence Doucet elle-même confie pour sa part : « Parfois je vois certains memes et je me dis « Moi, à titre personnel, je n'accepterais pas ça », et, parfois, on se dit « Imagine Astier tombe

¹⁴² Davallon, J., « Chapitre 4 : L' institution du patrimoine : l' obligation de garder », *op. cit.* p. 150

¹⁴³ Davallon, J., « Chapitre 5 : Le fonctionnement symbolique : la logique du don », *op. cit.* p. 165

là-dessus... ». » Par corollaire, se pose également la question de la propriété intellectuelle, celle-ci n'étant pas ancrée dans les règles du groupe. Si cette interrogation est légitime à propos de tout type de *fandom* selon Jenkins¹⁴⁴, le principe premier du meme qui est le détournement la rend d'autant plus centrale. Toutefois, le fan étant par définition un « fanatique », une telle aliénation de la série originelle ne manque pas de trouver ses détracteurs au sein même de la communauté. Il n'est d'ailleurs pas rare de trouver dans l'espace commentaire, espace de vie et d'échange pour la communauté, certaines dénonciations comme par exemple « Si on est sur un groupe de « Neurchi de meme kaamelott tout pétés » ça passe crème. J'pensais plutôt retrouver ici de vrais fans, respectueux du travail de A.A et qui feraient un minimum attention à ce genre de détails... » (15). S'en dégage une scission entre « vrais fans » et « faux fans » qui altéreraient de manière impie la saga dont ils se réclament. Parmi les modérateurs, certains à l'instar de Clémence Doucet assument d'ailleurs (sur le ton de l'humour cependant) être parfois « très élitiste[s] et condescendant[s] ». Outre la question des règles de bienséance imposées par Facebook, se dévoile la problématique d'une forme de censure ou, en tout cas, de sélectivité à même de ne pas fracturer la communauté. Le filtre du groupe principal (absent sur le *shitpost*), a donc autant pour but, sans doute, d'assurer une certaine qualité que d'assurer le maintien d'une relative consensualité. On trouve dès lors le paradoxe inhérent à la définition de John Fiske, présentant la pratique fan comme fondée sur deux principes majeurs, la productivité, mais aussi la discrimination¹⁴⁵. Si la trahison n'est pas systématique, elle demeure, à cause du meme, un risque véritable avec lequel l'humour du neurchi n'hésite pas à jouer allègrement.

2. Kaamelott et le meme, une filiation naturelle.

Quoiqu'il en soit, l'assertion d'une nature mémique absolument incompatible avec tout processus de patrimonialisation est à nuancer. En effet, la série *Kaamelott*, en vérité, porte déjà en elle un potentiel mémique la distinguant de beaucoup d'autres œuvres. Ainsi, ce qui apparaît bien vite comme une trahison peut être également compris comme un prolongement qui, s'il est souvent grotesque, n'en est pas moins pertinent.

Pour bien comprendre la filiation possible qui lie *Kaamelott* au monde du meme, une étude de l'œuvre en tant que série télévisuelle s'impose. Et pour cause, une des raisons pour laquelle un

¹⁴⁴ Jenkins, H., « « The poachers and the stormtroopers : cultural convergence in the digital age », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, éd. cit. §24

¹⁴⁵ Fiske, J., *op. cit.*, p. 147

nombre incalculable de vidéos (séries, films, clips, émissions) sont sujettes aux memes réside dans une *textualisation* grandissante des supports TV à l'ère du numérique. Comme l'avance Philippe Le Guern, de tels programmes « gagnent en complexité puisque la technologie de l'enregistrement et de l'arrêt sur image ouvre la voie à l'activité interprétative selon des modalités plus complètes »¹⁴⁶. Il devient donc possible de morceler le texte télévisuel puis de le redistribuer en en conservant ou non le contexte. Le meme, morceau d'image ou de texte choisi, en est une émanation naturelle. Le *template*, c'est à dire l'extrait d'origine que le meme viendra détourner, singularise et distingue cette pratique de l'arrêt sur image. La vidéo numérique, en tant qu'objet et indépendamment de son intégrité artistique, est donc un meme non seulement potentiel, mais désormais naturel. En outre, le template a également pour valeur de porter une « attention aspectuelle »¹⁴⁷ au texte télévisé, et met par là même en relief les qualités comme les défauts d'une série par exemple. De ce fait, avant de le détourner, le meme fait *sur-exister* son objet initial et le reconnaît dans toute sa nudité et sa légitimité : il le conserve et le sauvegarde avant de le digérer. Encore, si l'on prend l'œuvre culte comme un « patchwork » filmique selon la définition de Umberto Eco¹⁴⁸, le template fige autant l'image-objet que l'image-indice, et devient ainsi un objet référentiel tout à fait puissant.

Le meme, dans cette perspective, s'inscrit dans la tradition du collage au même titre que le film culte. Esteves et Meikle vont même plus loin en affirmant que la pratique du meme dérive directement de la tradition millénaire de mixité et d'altération des récits¹⁴⁹. Or, n'est-ce pas exactement tout le cœur de la geste arthurienne et de la vision d'Astier ? Création, réécriture et faux semblants, *Kaamelott*, en vérité détournait le patrimoine bien avant le meme. De ce fait, les *crossovers* chers au neurchi s'inscrivent directement comme des renvois aux *easter eggs* déjà présents, on l'a vu, dans l'œuvre d'Astier. *Kaamelott* relève alors en vérité d'une structure que l'on peut qualifier de mémique. Format court, accordant une place essentielle au langage percutant et au bon mot de même qu'à un humour volontairement anachronique, la série est si propice au détournement parce qu'elle fonde déjà son ADN sur ce dernier. En conséquence, si le meme peut-être perçu comme une trahison du support originel, il est tout autant un prolongement cohérent de son identité. Série altérante et aliénante, *Kaamelott* paraît presque aspirer à être altérée et détournée. Dans cette perspective, le meme est un moyen tout indiqué.

¹⁴⁶ Le Guern, Ph., « Introduction », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, éd. cit. §25

¹⁴⁷ Châteauevert J., Bates, T., « Films et cultistes », *op.cit.*, § 11

¹⁴⁸ Eco, U., *Promenade dans les bois du roman et d'ailleurs, (Six walks in the Fictional Woods)*, Grasset, 1996, p. 168

¹⁴⁹ Esteves, V. & Meikle, G. (2015). « Look @ this fukken doge »: Internet memes and remix cultures. In Atton, C. (ed.) *The Routledge Companion to Alternative and Community Media*. New York: Routledge, p. 561

3. S'appropriier pour conserver

Trahison ou fidélité ? Malheureusement (ou heureusement), la frontière s'avère loin d'être aussi manichéenne. Ce qui échappe finalement aux critères imposés par Jean Davallon, c'est bien la nature éminemment plastique et mouvante de l'objet culturel et, surtout, médiatique. Une série, a fortiori ouverte et populaire, n'est pas, selon nous, analogue à un monument. Par là même, si la mise en garde de Davallon est, en de nombreux endroits, légitime, cette dernière mériterait d'être considérée avec plus de latitude.

Nous avons parlé plus haut de la productivité comme part essentielle de la pratique fan et cultiste. Cependant, un élément demeure à prendre en compte. S'arrêter à la productivité, sans en préciser ni les enjeux ni les modalités, est susceptible de conduire effectivement à une délimitation trop stricte du domaine de permission de cette production, quitte à le rendre irréaliste. Ce dilemme, Patrice Flichy semble y apporter une réponse en soulignant que, certes, la réception de l'œuvre culte passe par une activité créatrice, mais que cette activité est caractérisée par une hétérodoxie inhérente qui « se manifeste soit par des ajouts à la fiction, soit par un collage de différentes éléments »¹⁵⁰. En cela, la pratique propre à l'œuvre culte semblerait quasi nécessairement défigurante. Toutefois, une telle aliénation est à relativiser puisqu'elle apparaît en vérité aussi consciente que globalement maîtrisée. Lors de notre questionnaire posé aux membres du *neurchi*, une remarquable majorité des sondés a répondu que le détournement définissait le *meme*, et ce, alors que 98,7% de ceux-ci avouent apprécier fortement ou très fortement *Kaamelott* (75% ayant gradué leur réponse à 5 sur une échelle de 5). Par conséquent, si un regard extérieur et orthodoxe peut à juste titre accuser une telle pratique aliénante, il demeure primordial de considérer que, du point de vue de la plus grande part des fans producteurs comme spectateurs, cette aliénation est comprise, intégrée et, surtout, loin d'être contingente ou arbitraire. En aucun cas n'a-t-elle, a priori, pour intention d'écorner ou de diminuer l'œuvre d'origine.

Ce qui est intentionnel, en revanche, c'est bien de prendre part à la constitution d'une culture globale qui dépasserait ladite œuvre. Jenkins relève d'ailleurs que l'Histoire des mythes, légendes et folklores s'est construite par des ajouts et collaborations successives qui sont autant le signe d'une aliénation que d'une appropriation ayant eu pour effet de sauvegarder ce patrimoine¹⁵¹,

¹⁵⁰ Flichy, P., « Chapitre Premier : La « culture amateur », *op. cit.*, p. 32

¹⁵¹ Jenkins, H., « The poachers and the stormtroopers : cultural convergence in the digital age », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, éd.cit. §26

de la légende arthurienne aux contes de Perrault et des Grimm. Il souligne de surcroît qu'une telle appropriation, en plus de pérenniser temporellement une œuvre, en conserve une forme d'authenticité. En effet, les fans en rejettent paradoxalement l'idée d'une version finale et fixe autant pour la faire vivre que pour empêcher celle-ci de devenir la propriété exclusive et régulée d'un quelconque « conglomérat médiatique » ('media conglomerate')¹⁵². Aliéner serait donc modifier par un supplément d'âme plutôt que conserver aveuglément au prix d'une perte d'humanité.

Le meme, d'ailleurs, joue un rôle de premier plan dans cette appropriation numérique. Pour Schifman, les memes sont une traduction directe de la volonté des fans de s'impliquer dans la réécriture et la propagation d'une histoire¹⁵³. Or, on a pu dire précédemment que le meme était un regard sur l'œuvre, mais c'est bien autant un outil pour faire se regarder l'œuvre et l'époque à laquelle celle-ci ressurgit. C'est pourquoi Denisova y voit dans cette pratique une façon de photographier un état donné de la culture et des discours d'une époque¹⁵⁴. Cette appropriation a donc en vérité une valeur testimoniale; elle agit comme un accusé de réception de l'œuvre au travers des années. L'aliénation surgit alors sans doute comme une adaptation naturelle à un contexte culturel qui a changé. Objet mouvant, le meme se fait espace sensible de conciliation entre héritage et modernisation, en témoigne par exemple le nombre extrêmement conséquent de memes du neurchi faisant directement écho à l'actualité (16). Aussi anachronique qu'uchronique, le meme déplace l'œuvre dans le temps et l'espace et adapte son discours, ce qui, paradoxalement, la fait perdurer.

Une des clés pour comprendre cette sécession entre dénonciateurs, souvent isolés, de la trahison et promoteur du meme détournant comme prolongement de la série réside selon nous dans un constat posé par Jean Châteauvert et Tamara Bates. Selon eux :

« L'expérience de cultiste se caractérise donc parfois par son individualité (nous aimons tel film en dépit de la critique), parfois par une individualité toute relative, convenue, (c'est Casablanca que nous avons appris à aimer à travers le discours de la critique), mais parfois aussi par son caractère collectif (c'est le Rocky Horror Picture Show et les psychotroniques). [...] C'est-à-dire qu'il y a une appropriation première que l'on répète et cette appropriation est tantôt « conforme » au film, c'est l'expérience individuelle où se joue le désir de fiction, tantôt « au-delà » du film, c'est l'expérience collective au cours de laquelle il y a détournement du film. »¹⁵⁵

¹⁵² *Ibid.* §29

¹⁵³ Schifman, L. « An anatomy of a Youtube meme. » *New Media & Society*, 2011 cité par Denisova, A., *op. cit.* p. 8

¹⁵⁴ Denisova, A., *op. cit.* p. 8

¹⁵⁵ Châteauvert J., Bates, T., *op.cit.*, § 18

Ainsi, le meme, porté par le neurchi comme communauté, rejoue une expérience collective ritualisée qui détourne bel et bien *Kaamelott* en même temps qu'elle la conforte dans son statut d'objet culte.

Le neurchi se pose désormais davantage comme un espace dialogique entre une œuvre et sa communauté, verticale par sa filiation, mais horizontale par la tendance du neurchi à s'approprier ce matériau qui lui est légué. En découle une transversalité aussi unique et déstabilisante que décisive. Analysons dans un premier temps le rapport œuvre-meme selon sa perspective verticale. Dans le détail, le rapport de filiation abordé dans la partie précédente n'est en fait pas uniquement symbolique, mais bien définitionnel et organique lorsqu'il s'agit de traiter le meme comme objet isolé. Si le neurchi reconnaît la paternité de l'œuvre (ce qui n'est en aucun cas une obligation préalable à son existence), le meme en dépend *génétiquement*. Cet indice nous est donné dans la définition de Dawkins énoncée en introduction. Si elle semble dépassée, la métaphore qu'elle véhicule est tout à fait frappante. Le meme est effectivement pensé par Dawkins sur le mode de la réplication cellulaire et génétique. Fidélité, fécondité et longévité en sont les garantes, mais, à l'image de l'évolution des espèces, le meme se métisse et se mêle pour survivre. Au même titre que le patrimoine génétique d'un individu est voué à se mélanger pour survivre, le patrimoine culturel porté par le meme doit faire de même. Richard Dawkins compare par ailleurs le meme au jeu du téléphone arabe¹⁵⁶. Certes, de nombreux aspects changent, mais la structure et l'intention demeurent. Toute création portée par le meme s'inscrit alors dans un rapport secondaire que l'on retrouve précisément dans la conception que Patrice Flichy avance de la production fan¹⁵⁷. Le produit culturel d'origine demeure, ne serait-ce que sous forme de trace ou de patron, ce que Davallon lui-même reconnaît : « Notre société opère une séparation entre patrimoine et création ; aussi la création faite à partir du patrimoine ne vient pas prendre la place d'un patrimoine précédent afin de le remplacer, et encore moins de l'effacer. »¹⁵⁸

En ce qui concerne *Kaamelott*, on le sait, ce rapport secondaire est une fois de plus grandement facilité par la conception interactive prévue par Astier pour sa saga. Inspiré du jeu de rôle, le réalisateur conçoit, selon ses propres mots, celle-ci comme une table « recouverte avec des petits mouchoirs » avec « plein de trucs sous les mouchoirs »¹⁵⁹ qu'il peut se décider à lever pour en

¹⁵⁶ Dawkins, R., « Foreword. » In Blackmore, S. (ed.) *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999, vii-xvii cité par Denisova, A., *op. cit.* p. 6

¹⁵⁷ Flichy, P., « Introduction : La démocratisation des compétences », *op. cit.*, p. 13

¹⁵⁸ Davallon, J., « Chapitre 5 : Le fonctionnement symbolique : la logique du don », *op. cit.* p. 169

¹⁵⁹ Propos recueilli par David Peyron in *Culture Geek*, cité dans *Kaamelott : Un livre d'histoire*, éd.cit., p. 276

dévoiler le secret ou non. La série est donc autant œuvre réalisée que territoire riche en potentiel. Une volonté de participation comme celle-ci limite assez considérablement les possibles dérives et trahisons. Si, formellement, elles sont susceptibles de se produire, elles sont tout d'abord prises en compte par le détenteur de l'autorité morale. Le meme est en cela tout à fait analogue au braconnage pensé par Michel de Certeau. Comme le lecteur, le créateur de memes « invente dans les textes autre chose que ce qui était leur « intention » »¹⁶⁰. Il est aussi éclairant de remarquer que la conception de l'écriture par de Certeau, qui « accumule, stocke, résiste au temps par l'établissement d'un lieu et multiplie sa production par l'expansionnisme de sa reproduction »¹⁶¹ est loin d'être incompatible avec la reproduction du meme avancée par Dawkins. Par ailleurs, encore une fois, le braconnage s'origine dans une parfaite connaissance du matériau d'origine. Une telle connaissance est, selon Flichy, ce qui permet au fan de « sélectionner des éléments, [de] les retravailler, [de] les associer à des éléments de sa vie ; c'est ainsi qu'il constitue son *fandom*, son royaume »¹⁶². Le patrimoine collectif, passé au tamis de l'expérience intime du fan, s'étend finalement et se confronte aux autres patrimoines qui le coloreront autant qu'ils le nourriront.

La pratique du meme au sein de Neurchi de Kaamelott rejoint directement, on en conviendra, la transversalité propre à l'« attitude fan » présentée par David Peyron¹⁶³. Malaisé, le traçage de la frontière entre respect du *lore* de la série Kaamelott et trahison n'empêche cependant pas de bien inscrire le meme, et plus globalement le neurchi, au rang des agents patrimoniaux de l'œuvre d'Astier. Société de coproducteurs réinterprétant cette dernière, de commentateurs rassemblés en communauté mais aussi de *détourneurs* aguerris, le neurchi rassemble de même toutes les activités que Patrice Flichy associe au *fandom*. Malgré son aspect nouveau et protéiforme, le neurchi revendique sa logique de conservation en y apposant un traitement personnel mais non moins efficace. Toutefois, à l'instar d'un palimpseste genettien, le meme fait cohabiter deux ou plusieurs textes en une seule petite image. Si le texte premier demeure essentiel en dépit des réécritures successives, il importe toutefois de s'intéresser à la façon dont l'outil patrimonial qui réécrit constitue lui-même une forme de patrimoine à part entière.

¹⁶⁰ De Certeau, M., « Chapitre XII : Lire : Un braconnage », *L'Invention du quotidien, Vol. 1 : Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p. 245

¹⁶¹ *Ibid.*, p. 151

¹⁶² Flichy, P., *op. cit.*, p. 32

¹⁶³ Peyron, D., in *Kaamelott : Un livre d'histoire*, éd. cit., p. 268

III. Vers un patrimoine *mémique*

A. *Neurchi et archives numériques : patrimoine volontaire ou accidentel ?*

1. Une double patrimonialisation

Le propos dominant de nos deux premières sections consistait largement en la démonstration de la nature patrimoniale des memes et des neurchis en tant qu'agents du support (déjà patrimonialisé) dont ils s'inspirent. Si nous pensons y être parvenus, une telle conclusion nous paraît aussi hâtive que partielle. Et pour cause, à la différence des pratiques fans ou patrimoniales les plus courantes, le meme porte en lui une identité tout à fait originale qui mérite selon nous qu'on le distingue de son ascendance. À tel point que, bien vite, comme symbiotiquement, le meme qui patrimonialise semble autant se patrimonialiser lui-même.

Une conclusion (tentante mais risquée) que l'on pourrait tirer de nos précédentes constatations serait que le meme est, finalement, un objet relativement neutre, presque fatalement dépendant de l'œuvre qui le précède. Une telle conclusion n'est vraie qu'en partie. Le meme, contre toute attente, s'avère être un objet tout à fait codifié. Le premier code, largement abordé et de loin le plus évident, est sa fonction humoristique fondée sur le détournement. De ce point de vue, certes, le meme affirme sa filiation voire sa dépendance vis-à-vis de l'objet détourné. Cependant, une grande majorité des memes suit une dramaturgie qui confirme et distingue sa nature mémique. En effet, en plus de détourner une image ou une phrase, le meme détourne également un contexte, une situation. Une telle confrontation s'inscrit comme l'un des piliers du décalage qui le définit. Dès lors, le meme revendique une dynamique narrative qui le rend reconnaissable. En parallèle, ce dernier respecte bien souvent des règles formelles, qui, si elles varient selon les neurchis, continuent à lui définir une structure esthétique. De la « bande blanche » destinée à accueillir la légende (ou contexte du meme), à la police choisie, en passant par le montage et le choix du template, le meme varie souvent en sophistication, mais bénéficie de peu de formes homologuées (17). Le filtre du neurchi, d'ailleurs, veille autant à faire un tri qualitatif des propositions de memes qu'à vérifier la nature mémique de ces mêmes propositions (18). En cela, le meme est une pratique distincte et définie, un objet à part entière et non pas seulement un vaisseau vierge.

Les contours de l'objet étant tracés, on remarque aussi vite que le meme profite d'une distinction symbolique, qui, nous l'avons vu pour *Kaamelott*, constitue l'un des critères essentiels de la patrimonialisation. Tout d'abord, si le neurchi favorise la mise en lumière de *Kaamelott*, soulignons que 71,8% des membres interrogés avouent préférer, sur le neurchi, les memes à la communauté (5,6%) et à la série (11,3%). Neurchi de *Kaamelott* s'impose donc avant tout comme un espace de création et de partage de memes qui, simultanément, promeut la série. La valeur d'existence du neurchi profiterait ainsi autant à la série d'Astier qu'aux memes qui y sont présentés. Plus édifiant encore, 65,6% des sondés considèrent les memes comme faisant partie d'un patrimoine culturel, quand François Andrieux, administrateur fondateur du groupe avoue qu'« il y a un patrimoine du meme qui se crée » et « qu'effectivement il y a une histoire, il y a une culture du meme qui ne se perdra pas mais qu'effectivement beaucoup de gens ne connaissent pas » (Annexe 3 p. 45). Le patrimoine mémique, non pas hérité comme *Kaamelott*, est ici véritablement « revendiqué »¹⁶⁴, fruit d'une mémoire collective propre au groupe¹⁶⁵. Par conséquent, les systèmes de médiation qui profitaient à la série (conventions, templates, présentations des memes et concours) favorisent autant voire plus le meme lui-même. Et pour cause, si le meme inspiré de *Kaamelott* peut sembler a priori transparent (le navigateur lambda reconnaissant d'abord *Kaamelott*), en réalité l'expérience spectatorielle commence bel et bien par le meme qui conditionne l'expérience et en impose plus ou moins subtilement les codes. Également, le neurchi agit comme agent de sauvegarde de ses propres memes dont ils dépend organiquement autant qu'il dépend de la série. Les diverses plateformes numériques du neurchi agissent comme autant d'occurrences d'une collection à préserver. Cette préservation collective se double d'ailleurs d'une conservation privée accompagnée bien souvent d'une diffusion au-delà des frontières de la communauté. Par exemple, 87,9% des sondés sauvegardent et partagent régulièrement des memes, accentuant par là une viralité intrinsèque à la vitalité du meme. Chaque membre en vient à « constituer son propre patrimoine pour résister à la compression du temps et de l'espace » pour reprendre Olivier Donnat¹⁶⁶.

S'il serait redondant de toutes les lister, les dynamiques patrimoniales (valeurs d'existence et d'usage, reconnaissance symbolique, médiation, conservation...) qu'appliquent le neurchi à la série *Kaamelott*, le groupe se les applique bien tout autant, voire les renforce. Plus qu'une

¹⁶⁴ Nora P., « Préface », in Sire Marie-Anne, *La France du patrimoine, Les choix de la mémoire*, Paris, Gallimard/MONUM. Cité in Musiani, F. et Schafer, V. « Patrimoine et patrimonialisation numériques », *RESET*, 1996, p. 1 [En ligne], 6 | 2017, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 14 novembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/reset/803> ; DOI : 10.4000/reset.803

¹⁶⁵ Halbwachs, M., *La mémoire collective*, Paris : Albin Michel, 1950, cité par Schaffer, *Ibid.* p. 5

¹⁶⁶ Donnat, O., *Les pratiques culturelles des Français*. Enquête 1997, La documentation Française, 1998, p. 315

patrimonialisation concurrentielle marquée par un sentiment de vassalité, on reconnaîtra plutôt un phénomène d'échanges doubles et parallèles, éminemment collaboratif. Ainsi le meme détourne et préserve *Kaamelott* autant que la série, finalement, détourne et préserve le meme. Outil par circonstance et par usage, le meme peut donc être faussé, aux yeux des spectateurs. Pourtant, on pourrait étendre la distinction patrimoniale du meme en considérant Neurchi de Kaamelott comme une nouvelle réécriture de la geste arthurienne s'appuyant sur la série au même titre que la série s'inspire de Mallory et Montmouth. Memes et neurchi semblent donc tout droit relever d'une forme nouvelle de patrimoine, tout à la fois plus forte et plus fragile, plus éclatante et insaisissable.

2. Le meme comme « patrimoine nativement numérique »

L'expression « patrimoine nativement numérique » est empruntée à Francesca Musiani, Camille Paloque-Bergès, Valérie Schafer et Benjamin G. Thierry qui, dans leur ouvrage, *Qu'est ce qu'une archive numérique ?*, se proposent de traduire l'expression « *born-digital heritage* »¹⁶⁷. Selon ces auteurs, un tel patrimoine « prend forme à la fois dans la préservation des technologies d'information, des objets numériques créés lors de leur utilisation, ainsi que de l'information que ces objets transportent, comme le définit Ken Thibodeau (Unesco, 2012) »¹⁶⁸.

Une telle définition s'avère déterminante lorsqu'il convient d'analyser les memes en tant qu'objet patrimoniaux. Produits par une multitude de logiciels et d'outils numériques, diffusés directement sur diverses plateformes et réseaux sociaux, le meme est de toute évidence un objet aussi concret qu'immatériel. Une telle immatérialité, cependant, le supporte aussi bien qu'elle le menace. Dans un premier temps, revenons à l'origine du concept de patrimoine numérique. On relève plusieurs dates susceptibles de constituer le lancement de l'archivage Web parmi lesquelles l'année 1989 avec les débuts du World Wide Web de Tim Berners-Lee et le Wide Area Information Server de Brewster Kahle, 1996 avec la création de la fondation Internet Archive par ce même Brewster Kahle ou encore 1990 avec la fondation de Internet Archive et d'Alexa¹⁶⁹. Pourtant, c'est l'année 2003 qui marquera sans doute un tournant dans la démocratisation globale de l'archivage numérique avec la publication d'une charte de l'Unesco appelant à la conservation des patrimoines

¹⁶⁷ Musiani, F.; et al. « Des archives comme les autres ? », *Qu'est-ce qu'une archive du web ?* Nouvelle édition [en ligne]. Marseille : OpenEdition Press, 2019 (généré le 17 mars 2020). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/oep/8713>>. ISBN : 9791036504709. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.oep.8713>. p. 21

¹⁶⁸ *Ibid.*

¹⁶⁹ *Ibid.* p. 14

numériques, natifs ou non¹⁷⁰. Quoiqu'il en soit, le fait que Brewster Kahle ait songé à la question de l'archivage web dès les balbutiements du World Wide Web met en lumière le fait que les questions de patrimonialisation se trouvent au cœur des principes d'Internet. Ainsi, chaque production web s'inscrirait organiquement dans une procédure de sauvegarde, et c'est tout l'enjeu de cette partie, plus ou moins aboutie. Concrètement, on dénombre désormais plus de 345 milliards de pages web archivées par Internet Archive¹⁷¹ quand 4,5 millions de sites sont chaque année sauvegardés par la BnF¹⁷². De plus, parallèlement à ces tentatives de patrimonialisation exogènes s'ajoute une volonté de sauvegarde endogène déployée par les « acteurs de terrains, premiers concernés par la préservation d'une mémoire professionnelle et/ou ludique des machines numériques »¹⁷³.

Dans cette perspective, memes et neurchis apparaîtraient aussi comme des objets numériques nativement patrimoniaux, immédiatement fondus dans une mémoire numérique aussi systématique que vertigineuse. À l'élection des memes comme patrimoine par une communauté s'ajoute une élection mécanique, dépendante d'un mouvement global de sauvegarde web. Cependant, un tel patrimoine se révèle en vérité aussi fragile et volatile que durable. Et pour cause, comme le relèvent les auteurs de *Qu'est ce qu'une archive numérique ?*, « l'image du réseau donnée par l'archive est temporellement désaccordée »¹⁷⁴. Ce décalage possède plusieurs sources qui se recoupent. Tout d'abord, l'archive en ligne possède une temporalité brève, chaque donnée étant pour la plupart d'une fugacité impressionnante. Outre l'oubli social inhérent au support numérique (à savoir l'oubli suscité par un *scrolling** intensif où chaque information succède à l'autre et la relègue aux yeux de consommateur, Denisova qualifiant le meme de « média fast-food »¹⁷⁵), nombreuses sont les pages et contenus web qui disparaissent, soit au gré des évolutions technologiques, soit au gré d'effacements plus ou moins volontaires. C'est d'ailleurs exactement le cas des memes postés sur Neurchi de Kaamelott avant les suppressions du groupe par Facebook qui n'existent sans doute plus que dans la mémoire interne de la plateforme, sans plus être accessibles aux membres. Effectivement, Wendy Chun remarque à juste titre que « l'information ne meurt

¹⁷⁰ *Ibid.* p. 16

¹⁷¹ *Ibid.* « Introduction », p. 10

¹⁷² *Ibid.* « Des archives comme les autres ? », p. 17

¹⁷³ *Ibid.* p. 22

¹⁷⁴ *Ibid.* « Comment naviguer dans l'archive ? », p. 53

¹⁷⁵ Denisova, A., « Many Uses of Memes : From Fast-Foods Media to Political Mindbombs », *op. cit.* p. 33