



HAL
open science

Neurchi de Kaamelott : culture meme et logique patrimoniale

Géraud Le Goaziou

► **To cite this version:**

Géraud Le Goaziou. Neurchi de Kaamelott : culture meme et logique patrimoniale. Sciences de l'information et de la communication. 2021. dumas-03736444

HAL Id: dumas-03736444

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03736444>

Submitted on 22 Jul 2022

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

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

Copyright

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Management et culture

Option : Magistère, management, cultures et stratégies de communication

Neurchi de *Kaamelott*

Culture meme et logique patrimoniales

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Pauline Escande-Gauquié

Nom, prénom : LE GOAZIOU Géraud

Promotion : 2020-2021

Soutenu le : 15/11/2021

Mention du mémoire : Très bien

Table des Matières

Table des Matières	5
Remerciements	7
Avertissements	9
Introduction	11
I. Aux origines du neurchi : Kaamelott, un patrimoine ?	17
<i>A. Kaamelott et la tradition arthurienne, un patrimoine inspirateur.</i>	<i>17</i>
1. Kaamelott et la matière de Bretagne ou l'héritage de la geste arthurienne.	17
2. Kaamelott, entre Histoire et fiction.	19
3. Au-delà des canons arthuriens.	22
<i>B. Kaamelott : une œuvre culte ?</i>	<i>26</i>
1. Une décennie de succès.	26
2. Un monde adressé à tous.	29
3. Une communauté fidèle et dévouée.	32
II. Le neurchi, nouvel outil de patrimonialisation.	37
<i>A. Communauté Internet et patrimoine collectif : le neurchi comme société de fans.</i>	<i>37</i>
1. Un collectif de fans à part entière.	37
2. Le neurchi comme lieu de mémoire patrimonial.	41
<i>B. Le meme, entre chantre du détournement et héraut de la tradition.</i>	<i>46</i>
1. Le meme, une trahison ?	46
2. Kaamelott et le meme, une filiation naturelle.	48
3. S'approprier pour conserver	50
III. Vers un patrimoine mèmique	55
<i>A. Neurchi et archives numériques : patrimoine volontaire ou accidentel ?</i>	<i>55</i>

1. Une double patrimonialisation	55
2. Le meme comme « patrimoine nativement numérique »	57
3. Un patrimoine inclassable ?	59
<i>B. De l'artification à la mise en galerie : réalité ou fantasme ?</i>	<i>63</i>
1. Entre patrimoine numérique et Net art	63
2. Artification ou jeux d'art ?	67
Conclusion	73
Bibliographie	75
Annexes	83
Annexe 1 : Glossaire	85
Annexe 2 : Ressources iconographiques	87
Annexe 3 : Entretien de Pré-Enquête	109
Annexe 4 : Questionnaire d'Enquête	129

Remerciements

Nous souhaiterions, avant d'en venir à notre exposé, exprimer quelques remerciements.

Nous remercions tout d'abord chaleureusement Mme. Pauline Escande-Gauquié et Mme. Alexane David pour avoir su nous guider et nous conseiller avec bienveillance dans l'élaboration de notre sujet.

Nous remercions aussi M. Antoine Lalande, Mme Joëlle Le Marec et M. Gustavo Gomez Mejia pour leur aide qui s'est avérée précieuse.

Nous présentons également nos sincères remerciements au personnel de l'Université Sorbonne Université, et plus particulièrement aux équipes de la Bibliothèque Interuniversitaire de la Sorbonne pour la mise à disposition de sources essentielles au bon déroulement de notre projet, et ce, malgré les conditions sanitaires strictes imposées par le contexte pandémique de l'année 2020-2021.

Sont enfin remerciés les auteurs cités tout au long de ce mémoire, dont les travaux furent féconds pour notre propre réflexion, ainsi que Mme. Clémence Doucet, M. François Andrieux, M. Oscar « AlioMinou », de même que l'ensemble de la communauté de Neurchi de Kaamelott pour leur intérêt actif envers le présent mémoire.

Avertissements

Pour assurer une compréhension optimale des enjeux introduits par le présent exposé, le recours aux annexes est chaleureusement recommandé.

Par souci de clarté, les renvois aux annexes iconographiques (Annexe 2) sont indiqués à même le corps du texte par un numéro en gras « (X) ».

Les termes comportant une astérisque renvoient quant à eux au glossaire, également consultable en annexes (Annexe 1).

Sauf précisions contraires, toutes les citations de Mme Clémence Doucet et M. Oscar « AlioMinou » sont extraites d'entretiens réalisés les 29 janvier 2021 et 10 février 2021. L'entretien réalisé avec François Andrieux est quant à lui intégralement retranscrit en Annexe 3.

Sauf précisions contraires, les chiffres et données renvoyant à l'expression de l'opinion des membres de Neurchi de Kaamelott sur ledit groupe sont issus du questionnaire placés en Annexe 4

Introduction

« C'est pas faux », « Le gras, c'est la vie » ou encore « On en a gros ». Que nous soyons spectateur fidèle de la saga *Kaamelott* ou non, il est fort probable que nous ayons tous un jour lu ou entendu ces répliques si célèbres, que ce soit par la voix d'un proche ou au détour d'une image Internet. Et pour cause, la série d'Alexandre Astier créée en 2005 s'est révélée comme l'un des plus gros succès sériels français des années 2000.

Issue à l'origine d'un premier court métrage intitulé *Dies Irae*¹ réalisé en 2003 par Alexandre Astier, la série *Kaamelott*², désormais déclinée en pastilles humoristiques, s'est d'abord imposée comme une digne héritière de la série courte *Caméra Café*³ diffusée par la chaîne de télévision M6. À l'heure où les séries, désormais largement popularisées par la télévision et les plateformes de streaming, étaient relativement plus marginales, la série d'Astier a vite fait figure de jeune exception. En outre, non contente de rassembler, nous le verrons, des millions de téléspectateurs chaque soir, la série a su imposer une nouvelle couleur au mythe arthurien tel que nous le connaissons. Alliant volontiers comique assumé et tonalité résolument dramatique, *Kaamelott* a finalement construit sa légende audiovisuelle tout en se forgeant une place de choix dans le catalogue déjà fourni des œuvres cultes chères aux téléspectateurs français. Cette évolution aussi durable que fulgurante a néanmoins profité de la mobilisation encore très importante d'une *fanbase* qui n'a cessé de rester dévouée à la saga, des premiers épisodes à la sortie du film *Kaamelott : Premier volet*⁴ en juillet 2021. En vérité, cette mobilisation fan se posera bien vite comme l'un des piliers majeurs de notre essai, que ce soit par sa volonté de pérenniser la mémoire de *Kaamelott* ou par des pratiques spécifiques ayant su étendre et maintenir la saga dans les consciences collectives.

De tels désirs et succès, ayant érigé la série au rang d'œuvre culte, ont ainsi vite conduit la saga d'Astier à se poser en prétendante sérieuse au statut d'objet patrimonial audiovisuel. La

¹ Astier, A., *Dies Irae*, 2003, France, Acting Studio, Joëlle Sevilla

² Astier, A., Kappauf, A., Robin, J-Y., *Kaamelott*, 2005-2009 (M6), France, CALT

³ Solo, B., Le Boloch, Y., Kappauf, A., *Caméra Café*, 2001-2004 (M6), France, Jean-Yves Robin, CALT & 121 Productions

⁴ Astier, A., *Kaamelott : Premier Volet*, 2021, France, Regular Production

question du patrimoine, d'ailleurs, s'avère souvent délicate. Renvoyant d'abord « aux biens familiaux transmissibles par l'héritage »⁵ puis aux « biens collectifs transmissibles par succession, c'est à dire attachés à une fonction ou une institution »⁶, le patrimoine a pour fonction, selon Jean Davallon, d'établir « la bonne version de la tradition »⁷. Celui-ci se distingue donc autant par une chaîne de légitimation que par une dynamique de continuité. Toutefois, et c'est un enjeu que nous aborderons largement, cette conduite se trouve souvent bousculée par un rapport au temps relativement ambigu, notamment lorsqu'il convient de se pencher sur la nature numérique de certains patrimoines. L'objet central de notre réflexion se concentrera de ce fait en majeure partie sur les processus à même de faire d'un objet un objet patrimonial ou d'en déterminer la nature. Ce processus, que l'on qualifiera de *patrimonialisation*⁸, met également en jeu, en plus de critères plus ou moins intrinsèques à l'objet en question, divers acteurs et pratiques, à la fois légitimants et médiateurs. Dans le cas précis de la série *Kaamelott*, ce sont justement les pratiques fans qui feront office de catalyseur privilégié de la patrimonialisation de celle-ci.

Parmi ces pratiques, l'une a particulièrement retenu notre attention : le meme ([mɛm] en français). Si une appréhension empirique du meme permet souvent aux habitués de distinguer un meme d'un non-meme, il s'avère en vérité assez délicat de définir clairement cet objet si singulier. D'abord pensé par Richard Dawkins en 1976 dans *The Selfish Gene*⁹, le meme a vu son sens et ses critères d'identification considérablement évoluer au fil des années. Initialement caractérisé comme une dynamique culturelle assez globale relevant de la répllication, le meme se rapproche, sous la plume de Dawkins, du gène dans sa façon de perdurer via trois caractéristiques principales, à savoir la fidélité, la fécondité et la longévité ('Fidelity, fecundity and longevity')¹⁰. Si ces trois traits centraux, nous le verrons, ont encore de nos jours une influence essentielle sur l'évolution contemporaine du meme, ceux-ci se sont vite vus enrichis de nouvelles composantes ayant contribué, grâce à Internet, à circonscrire encore davantage la manifestation concrète de ce dernier. Par exemple, Anastasia Denisova, en plus de souligner la démocratisation constante du meme à l'heure du numérique, précise que le support de choix du meme est une « unité digitale

⁵ Du latin « patrimonium » renvoyant à « pater », le père

⁶ Davallon, J., « Chapitre 1 : Sous la mise en valeur, la part symbolique du patrimoine ? », *Le don du patrimoine - Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Hermès Science Publications, 2006, p. 35

⁷ « Chapitre 3 : La transmission patrimoniale : une « filiation inversée », *Ibid.*, p. 92

⁸ *Ibid.*, p. 96

⁹ Dawkins, R., *The Selfish Gene*, Oxford: Oxford University Press, 1976

¹⁰ *Ibid.*, p. 208-209

d'expression » ('digital unit of expression') ayant autant pour but de susciter une émotion que d'encourager les autres membres de la communauté à se l'approprier¹¹. Cette recherche active d'émotion et de partage se traduit d'ailleurs par un choix de support d'origine, aussi appelé *template**, généralement tiré d'une image, animée ou non, ou d'une *punchline*, autrement dit une phrase percutante, issues d'un patrimoine culturel populaire. Relevons de surcroît que l'émotion majoritairement recherchée par les memes et leurs créateurs est le rire, ou, en tout cas, un divertissement d'ordre ludique. Cette dimension, éminemment associée au loisir, est d'ailleurs l'un des motifs forts de l'affinité existant entre le meme et le série *Kaamelott*.

Néanmoins, le critère minimal de définition du meme est sans aucun doute sa fonction de détournement. C'est d'ailleurs là l'un des principaux éléments qui le distingue de la théorisation initiale de Dawkins. Ainsi, selon le site Know Your Meme¹², un meme ne peut être considéré en tant que tel qu'au terme d'une succession de mutations (parodies, recontextualisations, *mashups*, etc.), généralement au gré d'une transmission entre internautes ou entre plateformes. Par là même, un des corollaires de cet aspiration au détournement collaboratif du meme est sa viralité, qu'elle soit interne à une communauté ou à vocation transmédiatique. Toutefois, malgré ces traits forts, Knobel et Lankshear soulèvent qu'attribuer des critères précis contribuant à faire d'un objet un meme est presque impossible¹³, c'est pourquoi cet essai se proposera d'explorer plus avant bien d'autres aspects de l'éventail de cette pratique paradoxalement aussi codée que mouvante.

L'intérêt que le meme représente selon nous pour l'étude de la patrimonialisation dont la série *Kaamelott* pourrait être l'objet réside également dans les dynamiques communautaires fortes qu'une telle pratique parvient à susciter. En effet, rappelons-le, la patrimonialisation s'appuie également sur des acteurs précis et influents. De ce point de vue, le groupe Facebook Neurchi de *Kaamelott* est tout désigné. Créé en 2018 et bientôt décliné sur diverses plateformes et entités numériques, ce groupe, spécialisé autour des memes ayant exclusivement trait à la série *Kaamelott*, rassemble actuellement plus d'une centaine de milliers de *chineurs** qui, nous le verrons, semblent bien vite participer activement de la reconnaissance de la série (mais pas seulement) comme objet patrimonial. En outre, si à ce jour pas moins de 28 millions de Françaises et de Français sont

¹¹ Denisova, A. « Definition and Evolution of the Concept of Memes », *Internet Memes and Society*, Routledge, Published December 18, 2020, p. 10

¹² cité par Denisova, A., « Introduction », *Ibid.*, p. 2

¹³ Knobel, M. & Lankshear, C., « Online memes, affinities and cultural production. » in Knobel, M. & Lankshear, C. (Dir.) *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang, 2007, p. 205

membres actifs de groupes Facebook¹⁴ et que la plateforme compte une quantité importante de neurchis, Neurchi de Kaamelott (aussi appelé NDKAA) s'est vite imposé comme une communauté de premier plan.

Notre corpus se composera d'une part de la saga *Kaamelott*, dans sa dimension exclusivement audiovisuelle, les romans graphiques n'étant quasiment jamais utilisés à des fins de création mémique. Néanmoins, les six livres que compte la série, de même que le premier opus cinématographique distribué en juillet 2021 retiendront notre attention, que ce soit afin de mieux étudier les ressorts patrimoniaux et culturels de la saga d'Astier en elle-même, ou d'explorer leur utilisation comme *templates**, par exemple, dans le cadre des productions de Neurchi de Kaamelott. Ce dernier constituera, d'autre part, le second objet majeur de notre étude. Qu'il s'agisse du neurchi en tant que communauté de fans autant qu'en tant qu'institution numérique et espace de création mémique, celui-ci sera principalement étudié via son organe originel, à savoir le groupe Facebook principal¹⁵. Néanmoins, la page Facebook Kaamelott Memes¹⁶, le groupe Facebook Neurchitpost NdKaa¹⁷, ainsi que la page Instagram Instagraal¹⁸ et le groupe Reddit¹⁹ qui leur est affilié seront aussi diversement considérés.

Au regard de ces deux objets, aussi liés que distincts, il nous importera donc d'étudier dans quelle mesure Neurchi de Kaamelott, que ce soit par sa communauté ou ses memes, relève d'une logique patrimoniale qui lui est propre. Il s'agira donc bien d'étudier d'une part les différents leviers que met en place le groupe pour élever la saga *Kaamelott* au rang d'œuvre légitime du patrimoine audiovisuel français, et d'autre part la façon dont cette première patrimonialisation entraîne ou non dans son sillage les memes et leur neurchi eux-mêmes.

Pour ce faire, on choisira d'abord de faire la lumière sur le potentiel patrimonial de l'œuvre d'Astier, afin de mieux comprendre certaines dynamiques ayant suscité la création d'un neurchi dédié à la saga. Cette exploration s'aventurera dans un premier temps du côté de l'héritage culturel et littéraire revendiqué par la série, des tous premiers écrits de la geste arthurienne à la vision bien plus contemporaine et loufoque offerte par les Monty Python par exemple. Toutefois, nous verrons

¹⁴ Asselin, Ch., « Facebook les chiffres essentiels en 2021 en France et dans le Monde », *Digimind*, 01/02/2021 [En ligne], <https://blog.digimind.com/fr/agences/facebook-chiffres-essentiels> [consulté le 20/09/2021]

¹⁵ <https://www.facebook.com/groups/387051825904668>

¹⁶ <https://www.facebook.com/NdkaaMemes>

¹⁷ <https://www.facebook.com/groups/3011217028912887>

¹⁸ https://www.instagram.com/instagraal_/

¹⁹ https://www.reddit.com/r/NeurchiDeKaamelott/?utm_medium=android_app&utm_source=share

bien vite que la série, non sans conséquence, revendique non seulement un ancrage historique se voulant plus à propos que celui des œuvres l'ayant précédée, mais en plus se réapproprie et détourne volontiers ce patrimoine hérité afin de rendre une lecture aussi personnelle que novatrice du mythe du Graal et des chevaliers de la Table ronde. De telles conclusions nous conduiront bientôt à distinguer la valeur patrimoniale tout à fait unique de la série, portée aussi bien par un succès critique et commercial que par une communauté de fans fidèle et dévouée, attirée autant par l'humour de la série que par un discours se voulant contemporain et universel.

Dans cette perspective, nous tenterons dans un second temps d'étudier la mesure dans laquelle Neurchi de Kaamelott se pose comme un acteur privilégié de patrimonialisation pour la série. Après avoir dressé un portrait des grandes dynamiques qui définissent le neurchi comme véritable institution numérique, nous nous proposerons d'approfondir les efforts de la communauté non seulement pour accéder au statut de société de fans à l'autorité grandissante, mais surtout pour assurer et prolonger le culte d'une série. La production de memes, propre au neurchi, apparaîtra bientôt comme une pratique particulièrement puissante, capable d'assurer une présence constante et continue de la saga d'Alexandre Astier au sein d'un espace numérique extrêmement vaste. Toutefois, nous verrons également que, derrière des vertus patrimoniales avérées, le meme comme pratique de détournement tend à une émancipation susceptible non plus seulement de pérenniser son objet inspirateur, mais bien aussi de le menacer dans son intégrité.

Une telle tension, au premier abord problématique, nous conduira finalement à soulever l'hypothèse d'une logique patrimoniale tierce, loin d'être nécessairement incompatible avec celle à l'œuvre dans la saga. En effet, résolument ancré dans un espace numérique aussi constamment menacé que gratifié d'une mémoire vertigineuse, Neurchi de Kaamelott se révélera lui-même porteur de sa propre dimension patrimoniale, les memes constituant bientôt des objets numériques et culturels dotés d'une valeur inhérente. Un tel voyage, entre algorithmes et théories esthétiques, viendra finalement interroger des prétentions non seulement patrimoniales, mais aussi artistiques, d'une pratique mèmique en vérité aussi profonde que complexe.

I. Aux origines du neurchi : *Kaamelott*, un patrimoine ?

A. *Kaamelott et la tradition arthurienne, un patrimoine inspirateur.*

1. ***Kaamelott* et la matière de Bretagne ou l'héritage de la geste arthurienne.**

Peu de mythes, depuis les premiers balbutiements de l'écriture jusqu'à nos jours, peuvent se flatter d'avoir aussi vastement marqué de leur empreinte la culture occidentale que le mythe du bon Roi Arthur, des chevaliers de la Table ronde et de la quête du Graal. Parmi tous ses héritiers, la série *Kaamelott* semble, de toute évidence, se démarquer et s'imposer comme un relai majeur de ce patrimoine culturel millénaire. Profondément enracinée dans l'univers arthurien, la série d'Alexandre Astier forge son identité, avant tout, dans une matière de Bretagne dont elle n'hésite pas à reprendre les codes pour se les réapproprier.

À la différence de ses aînées l'*Iliade*, l'*Odyssée*, *Beowulf* ou encore l'*Épopée de Gilgamesh*, le mythe du roi Arthur tel que nous le connaissons aujourd'hui se distingue par l'étonnante pluralité des textes canoniques qui le composent. Et pour cause, depuis le XII^{ème} siècle et l'émergence de la légende arthurienne sous les plumes de Geoffroy de Montmouth et de Chrétien de Troyes, ce qu'on appelle communément la « Matière de Bretagne » s'est progressivement construite au gré de multiples réécritures, dont l'une des plus célèbres n'est autre que *Le Morte d'Arthur* de Thomas Mallory publié en 1485 par William Caxton²⁰. Au total, ce sont plusieurs centaines d'œuvres qui ont, tous médias confondus, contribué à étoffer l'immense palimpseste qu'est la Matière de Bretagne telle que nous la connaissons. À ce titre, le choix du mot « matière » trouve pleinement son sens comme sa légitimité. Inspirateur et protéiforme, le mythe d'Arthur s'est finalement révélé comme une source plutôt qu'un grand Œuvre parfaitement unifié; comme un patrimoine collaboratif destiné à se perpétuer dans la réinvention que les auteurs qui ont eu l'ambition de s'en emparer ont su lui apporter.

La série *Kaamelott* n'y fait pas exception, que ce soit par son titre, évoquant directement le légendaire château d'Arthur, ou par sa trame qui nous retrace la quête du Graal, de la jeunesse du roi légendaire à sa lutte pour reprendre le pouvoir des mains d'un félon. Pour ce qui est de l'univers

²⁰ Mallory, Th., *Le Morte d'Arthur*, William Caxton, 1485

chevaleresque, presque chaque scène s'en fait l'écho, Astier mettant en images ses chevaliers en armes, que ce soit face à des dragons ou dans leur quête d'indices conduisant au Graal. Il ne s'agit d'ailleurs pas du seul trait majeur du roman de chevalerie convoqué ici. Certaines idylles, à l'image de celle liant les personnages d'Angharad et de Perceval dont la chasteté extrême est source de comique²¹, ou scènes, telles que le passage beaucoup plus grave de la délivrance de Guenièvre par Arthur dans le premier film²², sont directement évocatrices, à leur manière, de la *fin'amor* propre, par exemple, au *Lancelot ou le Chevalier de la charrette*²³ de Chrétien de Troyes. Bien entendu, si le donjon est conservé, Lancelot a remplacé Méléagant dans le rôle du geôlier quand le roi lui-même vient délivrer son épouse. Toutefois, le mythe originel fonde véritablement l'univers d'Astier. C'est ainsi que la série met volontiers en avant nombre de personnages emblématiques tels Merlin (dont les origines, rapportées par Robert de Boron²⁴, sont respectées), Lancelot, ou Perceval, tout en faisant la part belle à d'autres seigneurs moins connus du grand public, Karadoc et Bohort en tête. En plus de poursuivre le mythe et son héritage, la série en vient même à en réhabiliter des aspects entiers, souvent perdus au fil des siècles et des réécritures. Outre les thèmes et personnages, la série se plaît également à suivre la structure même du mythe arthurien. Dans leur ouvrage *Kaamelott : Un livre d'histoire*²⁵, Florian Besson et Justine Breton relèvent un parallélisme surprenant mais non moins éclairant : alors que le premier épisode de la série s'ouvre sur Karadoc s'exclamant « Il commence à faire faim », le dernier épisode du livre VI, se termine quant à lui sur l'annonce « bientôt Arthur sera de nouveau un héros ». Prenant le mot « faim » par homophonie (« fin »), les auteurs voient dans ce cycle inversé du renouveau un écho direct au « *ici recommence nouvelle* » des légendes arthuriennes.

Le dessein d'Astier est donc, comme il le souligne lui-même, de puiser dans ce matériau littéraire pour construire son œuvre dans la (plus ou moins) droite ligne de la tradition arthurienne : « J'ai toujours souhaité avec la geste arthurienne, m'adresser à tous pour ce qu'on en sait : le triangle amoureux, l'épée dans le rocher, la Table Ronde, le fait que les gens autour de la Table

²¹ Astier, A., « La Botte secrète II », 79, *Kaamelott*, Livre II, Deuxième Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2009, p. 237

²² Astier, A., *op. cit.*

²³ De Troyes, Ch., *Lancelot ou le Chevalier de la charrette*, XIIème siècle

²⁴ De Boron, R., *Merlin*, XIIIème siècle

²⁵ Besson, F. & Breton, J., « Introduction : Kaamelott, la (re)lecture de l'histoire » in Besson, F. & Breton, J., (dir.) *Kaamelott : Un livre d'histoire*, Chroniques, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 12

Ronde doivent se distinguer – la chevalerie dans ses grandes lignes.²⁶ » C’est finalement, comme le souligne Tara Foster, ces multiples références au mythe originel couplées à l’humour d’Astier qui expliquent en grande partie l’adhésion quasi immédiate du public²⁷. Saisissant les multiples clins d’œil à ce patrimoine qui leur est familier, les téléspectateurs pénètrent avec d’autant plus de facilité et de docilité dans l’univers de la série.

Enfin, comme le relèvent Besson et Breton, « Kaamelott réécrit autant les romans arthuriens que des œuvres contemporaines comme *Les Chevaliers de la Table Ronde* de Richard Thorpe (1953) ou encore *Excalibur* de John Boorman (1981)²⁸ ». Aussi relèverons-nous avec Marie-Manuelle da Silva la référence au *Excalibur* dans l’esthétique et le son des trompettes du générique de la série²⁹. Cette réécriture, plus ou moins fidèle, se retrouve d’ailleurs dans la façon dont *Kaamelott* se distingue d’autres productions cinématographiques françaises, rares mais notables, à l’instar du *Perceval le Gallois* de Rohmer³⁰ ou du *Lancelot du Lac* de Bresson³¹, qui accusent cependant une tonalité résolument plus dramatico-poétique tout en situant leur récit dans la temporalité plus fantasmée du Moyen-Âge des romans de chevalerie traditionnels. Au contraire, si Astier négocie volontiers avec la tradition pour mieux la réhabiliter, ce dernier favorise un ancrage plus fidèle sur le plan historique, conjuguant ainsi patrimoine culturel et patrimoine historique.

2. Kaamelott, entre Histoire et fiction.

Alexandre Astier le dit lui-même : « Je suis plus inspiré par les ressources techniques et archéologiques que par la fiction.³² » Si l’influence des nombreuses œuvres que compte la geste arthurienne demeure indéniable, celle-ci n’est, aux yeux de l’auteur, jamais un prétexte pour négliger, sinon une véracité absolue, du moins une approche historique cohérente. Justine Breton et

²⁶ Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas, « Alexandre Astier. Le bonus », *Historia*, 01/12/2020 [En ligne] <https://www.historia.fr/les-coulisses-dhistoria/alexandre-astier-le-bonus> [consulté le 13/07/2021]

²⁷ Foster, T., « Kaamelott: A new French Arthurian Tradition », in Archibald, E. & Johnson, D. F. (Ed.), *Arthurian literature XXXI*, Arthurian Literature, D.S. Brewer, 2014, p. 188

²⁸ Besson, F. & Breton, J., « Introduction : Kaamelott, la (re)lecture de l’histoire », *op. cit.* p. 13

²⁹ Da Silva, M-M., « La série télévisée « Kaamelott » ou la matière arthurienne revisitée », *Carnets* [En ligne], Première Série - 1 Numéro Spécial | 2009, mis en ligne le 16 juin 2018, consulté le 30 mai 2021. URL : <http://journals.openedition.org/carnets/4064> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/carnets.4064> p. 312

³⁰ Rohmer, E., *Perceval le Gallois*, 1978, France, Suisse, Allemagne de l’Ouest, Italie, Les Films du Losange, FR3 Cinéma

³¹ Bresson, R., *Lancelot du Lac*, 1974, France, Italie, MARA-Film, Laser Productions, ORTF, Gerico Sound

³² Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas, « J’ai besoin de mettre un coup de pied dans ce que tout le monde sait déjà », *Historia*, mensuel 888, décembre 2020 [En ligne] <https://www.historia.fr/«-jai-besoin-de-mettre-un-coup-de-pied-dans-ce-que-tout-le-monde-sait-déjà-»> [consulté le 13/07/2021]

Florian Besson notent par exemple que « malgré sa dimension parodique, *Kaamelott* livre une vision plus réaliste que la plupart des fictions médiévistes »³³. Il s'agit donc pour la série de dresser un tableau aussi divertissant qu'à propos, Astier se posant, selon les deux auteurs, en véritable « professeur »³⁴ tout au long de la série.

Cependant, précisons-le, *Kaamelott* tire sa pertinence historique bien davantage d'une approche contextuelle que d'une exposition factuelle détaillée. Si l'intrigue se situe au Vème siècle et s'avère être contemporaine de la chute de l'Empire romain, aucune date précise ne nous est fournie avant le premier volet cinématographique situé en l'an 484 de notre ère. De même, certaines figures comme celles de l'empereur César sont davantage archétypales qu'historiques. Toutefois, c'est en dépeignant le quotidien aussi bien guerrier que domestique que la série cherche à se distinguer. Bien que, pour des raisons aussi comiques que budgétaires, les confrontations guerrières soient constamment présentées hors champ, il n'en demeure pas moins que scènes de batailles, tournois ou encore entraînements à l'épée émaillent la série tout au long de ses saisons. On retiendra ainsi la mention régulière des menaces saxonnes et vikings qui font directement écho au contexte historique et politique de l'époque³⁵.

En vérité, la série s'attarde moins souvent sur la grande Histoire que sur ce que Besson et Breton qualifient de « *microstoria* »³⁶. Comme ils le précisent : « En passant du champ de bataille à la chambre à coucher et de la salle du trône à la salle de bain, *Kaamelott* montre tout ce que l'on ne voit jamais : non plus la gloire des combats, la lumière des héros chevaleresques, mais tous ces petits éclats de vie qui font le pain de l'historien. »³⁷ Et pour cause, les scènes de repas, de bain ou de coucher sont légion dans la série et sont souvent des occasions privilégiées pour les personnages de développer leur caractère, qu'il s'agisse des repas familiaux où les tensions entre Arthur et sa belle famille sont pleinement exposées ou des scènes plus intimistes à l'instar de l'épisode « La Poétique »³⁸ où Perceval fait montre à Arthur de son incapacité à conter correctement ses aventures. Ici, ce sont les coulisses qui dominent en tant qu'elles sont aussi décisives que les grandes scènes de

³³ Besson, F. & Breton, J., « Introduction : *Kaamelott*, la (re)lecture de l'histoire », *op. cit.* p. 18

³⁴ *Ibid.* p. 21

³⁵ Astier, A., « Le dialogue de paix », 42, *Kaamelott*, Livre III, Première Partie, Éditions Télémaques, Paris, 2010 p. 306

³⁶ Besson, F. & Breton, J., *Ibid.* p. 16

³⁷ *Ibid.*

³⁸ « La Poétique », *Kaamelott*, III, 12, *op. cit.* p. 96

représentation royale. La tentative de suicide d'Arthur, dans sa baignoire, à la fin du livre VI³⁹, soude avec gravité l'espace intime et domestique et les enjeux centraux de l'intrigue. Plus que des chevaliers, Astier représente avant tout des êtres humains.

Dès lors, si cette représentation du quotidien est autant source d'empathie que de rire, la série ne manque toutefois pas d'apporter un regard critique sur certaines conceptions de l'époque. Ainsi, Arthur se pose en progressiste opposé à la peine de mort, voire en démocrate dans sa façon d'aborder le pouvoir, aux antipodes, par exemples, de son beau-père Léodagan ou de Lancelot. Une des attaques les plus prononcées se porte sans aucun doute à l'encontre des religions. En témoigne l'image comique du « répurgateur » incarné par Elie Semoun, dont l'obsession à envoyer au bûcher tout les mécréants n'a d'égale que sa manie de légitimer les pires atrocités pour servir les desseins de l'Eglise⁴⁰. À l'inverse, l'évêque Boniface, dans l'épisode 33 du livre I⁴¹, dénonce avec candeur le conservatisme de l'Eglise quand lui ne voit aucun inconvénient aux unions homosexuelles. Cette réflexion religieuse prend d'ailleurs une nouvelle ampleur dans l'ajout au syncrétisme propre à la geste arthurienne (alliant paganisme druidique et christianisme) du paganisme romain hérité de l'occupation de l'Angleterre par les légions de même que de l'éducation d'Arthur qui se voit reprocher de continuer à prier le dieu Mars⁴². Enfin, la figure de la dame du Lac, représentante des dieux au pluriel mais dont la réussite dépend de la quête du Graal ayant recueilli le sang du Christ, joue avec dérision de ces incohérences apparentes.

Kaamelott s'efforce donc de faire se rencontrer, voire s'entrechoquer, la tradition littéraire avec le contexte historique. Une scène forte, en ce sens, se distingue dans l'épisode « Jizô »⁴³ du livre V. Arthur, à la recherche de potentiels héritiers, se rend sur les traces de Madenn qui s'est retrouvée, au livre I, visiblement enceinte de lui⁴⁴. S'entretenant avec une amie paysanne de Madenn, cette dernière lui confie les nombreuses fausses couches et deuils d'enfants qu'a subit la jeune femme. Ici, le merveilleux de la malédiction jeté par Méléagant à Arthur quant à son infécondité rencontre avec violence le contexte socio-démographique de l'époque où la mortalité infantile était chose commune et quotidienne. La croyance y est donc toujours interrogée au regard

³⁹ ASTIER, Alexandre, Kappauf, A., Robin, J-Y., « Dies Irae », 9, *Kaamelott*, Livre VI, 2009, (M6), France, CALT, p. 491

⁴⁰ Astier, A., *Kaamelott*, « Le Paladin », 70, Livre IV, Première Partie, Éditions Télémaques, Paris, 2010, p. 482

⁴¹ Astier, A., « Compagnons de chambrée », 33, *Kaamelott*, Livre I, Première Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2008 p. 306

⁴² « Le Culte secret », *Kaamelott*, III, 84, *op. cit.* p. 590

⁴³ Astier, A., Kappauf, A., Robin, J-Y., « Jizô », 38, *Kaamelott*, Livre V, 2007, (M6), France, CALT

⁴⁴ « La Coccinelle de Madenn », 43, *Kaamelott*, Livre I, Première partie, *op. cit.* p. 393

de l' Histoire et du réel, et le mythe, malgré la magie qui lui est propre, n'est jamais dépareillé de sa nature de discours, car la magie, avant tout, réside dans le langage.

Dès lors, comme le souligne David Peyron, « le Moyen-Âge permet d'abord d'ancrer un récit dans un cadre fictionnel qui paraît crédible puisqu'il a en effet existé »⁴⁵. Le contexte réel, tel que pensé par Thomas Pavel dans *Univers de la fiction*⁴⁶, en vient à rendre le merveilleux vraisemblable, ce que Letourneux affirmera en insistant sur l'épaisseur qu'un tel cadre diégétique apporte à l'univers qui nous est présenté⁴⁷. Enfin, outre le fait qu'un tel ancrage historique apporte au récit, autant comme témoignage d'un patrimoine culturel ancien que comme assise du monde construit, une dimension supplémentaire, celui-ci est tout autant un moyen pour Astier de se distinguer de ses prédécesseurs. À ce titre, Tara Foster avance volontiers que, bien que relativement maigre, ce matériau historique permet à Alexandre Astier de se défaire des visions d'Arthur déjà exposées au fil des siècles⁴⁸. Les patrimoines littéraires comme historiques sont donc autant respectés que réinvestis et réinventés, ce qui conduit, *in fine*, la série à trouver rapidement une identité aussi unique que forte et durable.

3. Au-delà des canons arthuriens.

En plus des hommages plus ou moins canoniques et historiques, la série décide dès ses premiers instants de constituer et de faire vivre sa propre tradition. Aussi ne faut-il pas tant y voir une énième adaptation qu'une lecture de la geste arthurienne qui se veut novatrice.

Dans un premier temps, l'orthographe du titre lui-même annonce d'emblée les multiples divergences qui distingueront la série des œuvres qui la précèdent. En effet, comme le souligne Tara Foster, un telle orthographe semble tout droit s'inspirer de l'orthographe « Kamaalot » que l'on retrouve dans d'anciens manuscrits du cycle *Lancelot-Graal* datant du XIII^{ème} siècle. Selon elle, le doublement du « a » serait une incursion, dans la chair même de la série, des initiales de son créateur Alexandre Astier⁴⁹. On pourra sans doute aussi relever dans le doublement analogue du « t » une insistance sur le caractère palimpseste de la série qui réécrit en ajoutant ses propres lettres

⁴⁵ Peyron, D. « La recette d'une série culte », in *Kaamelott : Un livre d'histoire*, éd. cit. p. 272

⁴⁶ Pavel, T., *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988

⁴⁷ Letourneux, M., « Mon joystick gagne la guerre de Cent Ans. Le Moyen Âge des jeux vidéos », in S. Abiker, A. Besson, F. Plet-Nicolas (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 117-128, cité par David Peyron, *Ibid.* p. 273

⁴⁸ Foster, T., *op.cit.* p. 199

⁴⁹ *Ibid.* p. 185

sur le matériau d'origine. En outre, ces deux doubléments ne seraient-ils pas aussi annonciateurs du grossissement et de l'exagération propres à la série ? En cela, *Kaamelott* souhaiterait dépasser, par l'humour et l'emphase, près de huit siècles de tradition.

Le décalage, dès lors, s'impose comme une valeur centrale de l'œuvre d'Astier qui multiplie les pas de côtés. Le premier décalage, selon Valérie Florentin, réside de toute évidence entre ce qui nous est conté et ce que nous croyons savoir de la légende⁵⁰. De ce patrimoine commun, la série tire son humour si caractéristique. Aussi voit-on un Merlin absolument incompetent, qui aurait « plus pris de la pucelle » que du démon⁵¹, aux côtés d'un Bohort tout aussi pleutre que les jeunes Gauvain et Yvain, pourtant figures centrales de la Table ronde et incarnations mêmes de la hardiesse. Les textes d'origine subissent ici un éclairage nouveau, Guenièvre étant bien vite affublée du titre peu flatteur « Guenièvre à la blanche fesse »⁵² par le Père Blaise. Encore, quand bien même le mythe se voit être respecté dans sa structure, la série, elle, s'efforce bien souvent de le démythifier. Foster prend pour exemple le cas d'Yvain qui conserve le surnom de « Chevalier au Lion » conformément à la geste arthurienne traditionnelle, sans que celui-ci n'ait pourtant de quelconque rapport avec les exploits du chevalier comme c'est le cas chez Chrétien de Troyes. En vérité, Yvain ne choisit ce surnom que parce que « ça fait hyper classe »⁵³. On ne manquera pas non plus de relever les multiples anachronismes qui émaillent le récit voyant un Attila le Hun bien peu menaçant vivre à la même époque qu'un Robin des bois fictif. Toutefois, le décalage le plus symbolique a, finalement, trait à l'objet le plus sacré du récit arthurien, celui qui l'inspire et le motive : le Saint Graal. S'il est généralement associé à une coupe ou un calice, il se transforme bien vite en quelconque « récipient » dans la bouche de Bohort, en « pierre incandescente » ou même en « bocal à anchois » selon les déductions plus que douteuses de Perceval⁵⁴. Encore une manière, assurément, de tourner en dérision la longue tradition qui n'a jamais su fixer la véritable nature de la relique. En cela, *Kaamelott* s'inscrit bien davantage dans la lignée des Monty Python (on se souviendra de la peur mortelle de Bohort à l'égard de... lapins adultes !⁵⁵) que de films plus classiques tels *Perceval le Gallois*. Le choix de la parodie devient éclatant, et l'humour se fait véritablement le fer de lance de

⁵⁰ Florentin, V., « Les anachronismes comme procédé d'humour verbal: Une étude de la série télévisée française *Kaamelott* », *Voyages in Translation Studies*, Concordia University, 27 Mars 2009

⁵¹ « Les défis de Merlin », 15, *Kaamelott*, I, Première partie, *op. cit.*, p. 153,

⁵² Astier, A., « Les Fesses de Guenièvre », 72, *Kaamelott*, Livre I, Deuxième Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2008, p. 271

⁵³ Foster, T., *op. cit.* p. 190

⁵⁴ « En forme de Graal », *Kaamelott*, I, 18, p. 176, *op. cit.*

⁵⁵ « Un Bruit dans la nuit », 61, *Kaamelott*, I, *op. cit.*, p. 107

la vision que possède Astier du mythe d'Arthur. Cependant, certaines inversions tragiques telles le revirement de Lancelot en antagoniste principal de la série ou encore l'abandon du trône par Arthur et sa tentative de suicide révèlent une appropriation plus sombre et sérieuse du mythe. Constamment, Astier cherche à jouer avec les attentes du spectateurs et à approfondir des personnages qui ne semblent être, a priori, que de simples archétypes, quitte à « mettre un coup de pied dans ce que tout le monde sait déjà »⁵⁶.

Un des exemples les plus forts de cette lecture nouvelle du mythe se situe principalement dans la manière dont la série traite du langage. Selon les propres mots d'Astier, celle-ci utilise avant tout un « langage qui est le nôtre, avec un souci de proximité entre le spectateur et les personnages »⁵⁷. Et pour cause, comme le relève Tara Foster, le niveau de langue de *Kaamelott* se place aux antipodes du langage courtois et « pseudo-médiéval » ('a pseudo-medieval language')⁵⁸ qui mêle archaïsme et vocabulaire soutenu à l'image du *Perceval* de Rohmer⁵⁹. Ce niveau de langue, que J. Shoaf associe à un « low-key vernacular »⁶⁰, soit à un jargon relativement discret, ponctué de vulgarités, vient ainsi ancrer le mythe dans le présent, le désacraliser pour le rendre accessible. À l'héroïsme figé et poli, la série prend résolument le parti de la sincérité maladroite. Ce bouleversement de la langue trouve d'ailleurs son acmé dans le traitement qui est fait du proverbe tout au long du récit. Selon Michel de Certeau :

« Comme les outils, les proverbes, ou autres discours, sont *marqués par des usages* ; ils présentent à l'analyse les *empreintes d'actes* ou de procès d'énonciation ; ils signifient les *opérations* dont ils ont été l'objet, opérations relatives à des situations et envisageables comme des *modélisations* conjoncturelles de l'énoncé ou de la pratique; plus largement, ils indiquent donc une *historicité* sociale dans laquelle les systèmes de représentations ou les procédés de fabrication n'apparaissent plus seulement comme des cadres normatifs mais comme des *outils manipulés par des utilisateurs*. »⁶¹

En détournant des proverbes célèbres, tels « Du passé faisons table rase » devenu « Du passé faisons table en marbre » dans la bouche de Karadoc⁶², ou encore en forgeant ses propres phrases

⁵⁶ Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas, « J'ai besoin de mettre un coup de pied dans ce que tout le monde sait déjà », *art. cit.*

⁵⁷ Cité par Foster, T. *op. cit.* p. 186

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ Rohmer, E., *op. cit.*

⁶⁰ Shoaf, J., 'Kaamelott: A semi-heroic Epic', *The Heroic Age* 13 (2010), §5, [En ligne] <https://www.heroicage.org/issues/13/forumc.php> [consulté le 15/07/2021]

⁶¹ De Certeau, M., « Chapitre II : Culture populaires », *L'Invention du quotidien, Vol. 1 : Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p. 39

⁶² « L'échelle de Perceval », 25, *Kaamelott*, IV, *op. cit.*, p. 177

cultes (« C'est pas faux », « Le gras c'est la vie »⁶³) la série, non seulement bouleverse l'héritage historique et linguistique sur lequel elle s'appuie, mais opère une refonte partielle de ce patrimoine. Lorsque Perceval affirme dans le film *Kaamelott : premier volet*⁶⁴ que la vengeance est un plat qui se mange « sans sauce » et non froid, se révèle en vérité une historicité propre à la série. En écorchant les proverbes de la sorte, *Kaamelott* trouve son identité dans une sorte d'uchronie linguistique qui participe aujourd'hui de son statut d'œuvre culte.

Il importe, néanmoins, de voir dans cette transformation du langage, autre chose qu'un simple jeu linguistique comique. En détournant le langage traditionnel, Astier en vient à déjouer la *parole* même que ce langage porte. « Il faut que ce soit vrai, tout ce qu'on dit là ? », « tout cela n'a aucun sens »⁶⁵, citations latine fautives du roi Loth d'Orcanie : nombreuses sont les occurrences où la parole fait défaut dans la série. Mensonge et vérité se mêlent via divers glissements et détournements qui, sans brutalité et profitant de la suspension d'incrédulité des spectateurs, se substituent lentement au paradigme traditionnel qui nous était proposé jusqu'alors et qui apparaît désormais bien peu fiable. Et pour cause, comme le rappelle Tara Foster, les membres du château enjolivent volontiers leurs aventures⁶⁶, à l'instar de Perceval et de Karadoc qui clament avoir occis le « Serpent géant du lac de l'ombre » qui n'était en réalité qu'une anguille⁶⁷. S'en dégage une façon humoristique de souligner la plasticité des patrimoines culturels (on songera au père Blaise faisant visiter la tombe du roi Arthur à des touristes... devant Arthur lui-même⁶⁸), mais aussi de tourner en dérision la fascination du public pour des mythes qui ne sont jamais qu'une déformation d'un réel souvent décevant et qui s'avèrent donc bien peu fiables. Ces épisodes comiques sont par conséquent une mise en abyme du mythe en train de s'ébaucher. Ce rapport à la crédulité se retrouve d'ailleurs aussi dans le traitement de l'Histoire. Plus que d'adapter l'Histoire, Astier adapte une vision de l'Histoire, déformée par le temps, mais ayant fait patrimoine dans les consciences collectives. En effet, la modernité amalgame volontiers toutes les époques du Moyen âge, le figeant dans une seule unité. Dans cette perspective, aux romains du Vème siècle se mêlent Attila, mais aussi les tournois et armures directement héritées du Haut Moyen âge et de la littérature courtoise des premiers récits arthuriens comme le reconnaît le créateur : « Le contrepied vient par rapport à ce

⁶³ « La botte secrète », *Kaamelott*, I, 28, p. 263, *op. cit.* & « Corpore Sano », 76, II, Deuxième partie, *op. cit.*, p. 217

⁶⁴ Astier, A., *op. cit.*

⁶⁵ « Le Serpent géant », 54, *Kaamelott*, I, Deuxième partie, *op. cit.*, p. 42. & « Le Dernier jour », 24, V, *op. cit.*

⁶⁶ Foster, T., *op. cit.* p. 193

⁶⁷ « Le Serpent géant », 54, *Kaamelott*, I, Deuxième partie, *op. cit.*, p. 42.

⁶⁸ « La Mort le Roy Artu », 69, *Kaamelott*, I, Deuxième partie, *op. cit.*, p. 182

que les gens connaissent « en gros ». Je ne peux pas m'adresser seulement à des historiens. »⁶⁹ En falsifiant ainsi les récits, Astier reprend la tradition médiévale de déformation, à tel point que, selon Foster, « L'insistance d'Astier sur la faillibilité de la littérature nous encourage à considérer sa contribution à la légende comme étant aussi valide que n'importe laquelle l'ayant précédée »⁷⁰. Ce sentiment est d'ailleurs conforté par Besson et Breton qui remarquent le détail suivant. Dès le premier livre, le générique affiche « une série forgée par Alexandre Astier » et fait transparaître un choix de vocable loin d'être anodin. D'un point de vue étymologique, le terme « forger » (du latin *fabricare*) peut aussi bien désigner l'acte de « fabriquer » quelque chose qu'une « invention » ou « nouvelle pratique ». D'ailleurs, il est particulièrement évocateur de relever que le terme « forgerie » désigne, au Moyen-Âge, tout ce qui est faux mais qui passe pour vrai⁷¹. Enfin, l'évolution de plus en plus tragique de la série, passant du comique burlesque au suicide d'Arthur évoque un véritable désenchantement du mythe confronté à la violence de la réalité et de la modernité.

Ainsi, autant qu'il semble respecter la tradition de la geste arthurienne qui le précède, Alexandre Astier fonde son grand Œuvre sur un patrimoine écorché et questionné, autant source de fantasme que de déception. En définitive, c'est ainsi que *Kaamelott* a, de toute évidence, su affirmer une identité assez forte pour s'imposer comme une continuation légitime du mythe de la Table ronde et accéder au statut d'œuvre culte.

B. *Kaamelott* : une œuvre culte ?

1. Une décennie de succès.

Pour bien saisir l'impact générationnel qu'a pu exercer *Kaamelott* sur la culture française, il nous incombe de faire un sort à l'immense succès qui accompagna l'œuvre d'Astier, de sa création en 2005 au mois de juillet 2021 et la sortie du film *Kaamelott : premier volet* qui fait directement suite à la série. Bien entendu, un simple succès, qu'il soit d'estime ou populaire, ne suffit pas à ériger une œuvre au rang d'œuvre culte ou d'objet patrimonial à part entière. Pour autant, il s'agit

⁶⁹ Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas, « J'ai besoin de mettre un coup de pied dans ce que tout le monde sait déjà », *art. cit.*

⁷⁰ Citation originale : « Astier's insistence on the fallibility of the literature encourages us to consider his contribution to the legend to be as valid as any that has preceded it. », *op. cit.* p. 200

⁷¹ Besson, F. & Breton, J., « Introduction : *Kaamelott*, la (re)lecture de l'histoire », *op. cit.* p. 9

là, nous semble-t-il, d'un premier point d'entrée pour comprendre l'ampleur du phénomène *Kaamelott*.

Kaamelott, avant tout, fait figure de précurseur. Si aujourd'hui la multiplication des plateformes de streaming telles que *Netflix*, *Amazon Prime* ou encore *Salto* en France, incarnent l'aboutissement d'une transition télévisuelle de plusieurs décennies vers le format sériel, la série d'Alexandre Astier fait son apparition au moment où « on assiste à l'entrée des séries télévisées dans le patrimoine culturel »⁷². Aussi la série s'inscrit-elle dans les premiers pas d'un mouvement patrimonial global qui n'aura de cesse de gagner en ampleur à mesure que les productions cinématographiques prendront leur autonomie vis-à-vis de la télévision ou du cinéma. Si cette position de (relative) avant-garde, aurait pu signifier une réussite limitée, il s'avère que, comme le souligne Marie-Manuelle da Silva, la série s'est en vérité imposée comme « l'un des programmes les plus rentables des quatre principales chaînes françaises »⁷³. Et pour cause, l'épopée comique des chevaliers de la Table Ronde a su rassembler en moyenne 5 millions de téléspectateurs chaque soir depuis sa sortie, et jusqu'à 5,6 millions le 14 novembre 2005, occupant pas moins de 20,2% de part de marché⁷⁴. Encore aujourd'hui, la série est suivie par près de 500 000 fans assidus chaque dimanche après-midi⁷⁵. Une telle réussite, construite sur près de quinze années, s'est également traduite par une évolution du format même de la série, plus libre et audacieuse, grâce au soutien de la chaîne M6. Ainsi Justine Breton, dans un article intitulé « Rire et faire rire de la guerre : *Kaamelott* (M6, 2005-2010) ou la mise à distance du conflit » précise :

« Lors de la première diffusion, en janvier 2005, les épisodes se limitaient à des «virgules» de 3mn30s, alors que la diffusion de la dernière saison reprend un découpage américain, avec des épisodes d'une quarantaine de minutes chacun, voire de 50 minutes en « *director's cut* » dans la version DVD. De façon cohérente, cette évolution de longueur est accompagnée d'une modification de case horaire, la série passant de la case privilégiée de 20h35 – entre les journaux télévisés et le début du programme du soir – à la position de grande exposition en « *prime time* »⁷⁶.

⁷² Le Guern, Ph. (dir.), *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2002 [En ligne] <https://books.openedition.org/pur/24160?lang=fr> [consulté le 09/05/2021] § 30

⁷³ Da Silva, M-M., *art. cit.* p. 312

⁷⁴ « #Kaamelott : la machine à memes qui fait causer le web depuis 15 ans », *Le Super Daily*, 329, 31 janvier 2020 [En ligne] <https://lesuperdaily.com/episode/kaamelott-la-machine-a-memes-qui-fait-causer-le-web-depuis-15-ans/> [consulté le 23/07/2021]

⁷⁵ Mandin, B., « Audiences TV access (dimanche 11 juillet 2021) : *Kaamelott* dérouté Section de recherches, 66 minutes en chute libre », *Toute la Télé*, 12 juillet 2021 [En ligne] <https://www.toutelatele.com/audiences-tv-access-dimanche-11-juillet-2021-kaamelott-deroute-section-de-recherches-66-minutes-en-chute-libre-131576> [consulté le 23/07/2021]

⁷⁶ Breton, J., « Rire et faire rire de la guerre : *Kaamelott* (M6, 2005-2010) ou la mise à distance du conflit », *TV/Series* [En ligne], 10 | 2016, mis en ligne le 01 décembre 2016, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/1796> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.1796>

Plus récemment, la sortie du film *Kaamelott : premier volet* a su raviver l'engouement du public et signer une performance notable. À ce jour, près de 2,5 millions de spectateurs se sont rendus en salles pour visionner l'œuvre d'Alexandre Astier, et ce, malgré les restrictions sanitaires en vigueur tout au long de son exploitation en salle, qu'il s'agisse du système de cinéma en demi-jauge ou du pass sanitaire⁷⁷. Plus remarquable encore, le long-métrage devenait en août 2021 le plus gros succès au box-office français depuis les débuts de la pandémie. Il est également à relever qu'un tel engouement n'a certes pas attendu la sortie effective du film ni les premiers avis (globalement positifs). En effet, près de 206 000 billets ont été écoulés rien que pour les séances de projection en avant-première⁷⁸. Également, la projection du film dans la station spatiale internationale alors sous le commandement de l'astronaute français Thomas Pesquet, n'a pas manqué d'ajouter à l'aura du film⁷⁹. Le film s'est donc posé, pour les fans de la série, comme une apothéose venant récompenser une attente vieille de dix ans, le dernier épisode du livre VI ayant annoncé que le retour d'Arthur se ferait « bientôt »⁸⁰ et le scénario s'étant achevé en 2017. C'est ainsi avec bien peu de surprise que l'activité autour de la saga à succès est parvenue à gagner en effervescence depuis janvier 2021. Comme le relève *Le Figaro*, les vidéos ayant trait à *Kaamelott* sur Youtube ont franchi le seuil des 25 millions de vues, et ce, en l'espace de six mois seulement⁸¹. Rien que les bandes-annonces ont quant à elles été visionnées plus de 4 millions de fois. Que ce soit autant par ses performances commerciales que par l'attente quasi religieuse qu'elle a généré depuis sa création, la série s'est de toute évidence imposée comme un véritable monument du patrimoine audiovisuel français. Toutefois, loin d'être un simple hasard, ce succès semble tout droit répondre à une construction du mythe qui su aussi bien rassembler que fidéliser l'audience qu'il souhaitait toucher.

⁷⁷ De Guilhermier, M., « Kaamelott : une affiche électrisante pour fêter les 9 semaines en salle », Allociné, 17 septembre 2021 [En ligne] https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18702802.html [consulté le 19 septembre 2021]

⁷⁸ « *Kaamelott* : ruée aux avant-premières pour les fans... et pour éviter le passe sanitaire », Le Figaro avec AFP, 21/07/2021 [En ligne] <https://www.lefigaro.fr/culture/kaamelott-ruée-aux-avant-premieres-pour-les-fans-et-pour-eviter-le-passe-sanitaire-20210721> [consulté le 19 septembre 2021]

⁷⁹ « Thomas Pesquet ravi : le film Kaamelott est arrivé jusqu'à l'ISS ! », Voici, 23/07/2021 [En ligne] <https://www.voici.fr/news-people/actu-people/thomas-pesquet-ravi-le-film-kaamelott-est-arrive-jusqua-liss-708794> [consulté le 19 septembre 2021]

⁸⁰ Astier, A., « Dies Irae », 9, *Kaamelott*, livre VI, *op. cit.*

⁸¹ *Ibid.*

2. Un monde adressé à tous.

Alexandre Astier, c'est un fait, construit le monde de *Kaamelott* en s'inspirant très largement de la geste arthurienne. Pourtant, en la faisant sienne pour lui offrir un visage tout à fait nouveau, l'auteur tient à construire un univers inclusif pour tous les amoureux de la *pop culture* autant que pour les plus néophytes des téléspectateurs. Là réside, selon toute vraisemblance, l'une des clés majeures de l'accession de la série au rang d'œuvre culte.

L'un des premiers traits caractéristiques de la série est, rappelons le, son goût prononcé pour une forme de syncrétisme culturel, à la croisée des chemins entre *fantasy* et réalité. David Peyron dans *Kaamelott : Un livre d'histoire* rapproche ainsi le Moyen-Âge de la série à ce que l'époque victorienne et la première révolution industrielle représentent pour le steampunk, à savoir « un cadre générique solide, immédiatement évocateur et qui permet ensuite de s'éloigner d'une forme de véracité historique »⁸². Et pour cause, comme nous l'avons abordé précédemment, un tel ancrage est à la fois capable de retenir l'attention du public et de l'amener vers plus d'extravagance et d'inconnu. En découle une multiplicité référentielle qui constitue, relevons-le, le tout premier critère qui fait d'une œuvre une œuvre culte d'après David Peyron. Selon l'auteur, qui rejoint ici largement, de son propre aveu, l'analyse d'Umberto Eco, un tel agrégat de références agit à la façon d'un « répertoire spécifique et identifiable par une petite partie de la population qui y verra un signe de connivence et d'appartenance commune »⁸³. Le premier seuil de référence est donc, avant tout, la geste arthurienne, couplée à un ancrage historique qui, s'il n'est pas d'une précision infallible, a le mérite d'offrir une approche contextuelle des débuts du Moyen-Âge. Toutefois, là où *Kaamelott* se distingue davantage, c'est bien dans l'incursion supplémentaire (et vertigineuse !) de références bien plus populaires et spécifiques, notamment issues du cinéma et de la Pop culture. Plus frappant, de telles références s'avèrent aussi génériquement distinctes que chronologiquement et générationnellement variées. Alexandre Astier revendique par là même une influence importante du jeu de Louis de Funès à qui il a même dédié la série, quand la multiplication de répliques fortes au langage si propre à la série semblent tout droit renvoyer au cinéma d'Audiard (comment ne pas songer à des répliques telles qu' « Il va y avoir de la danse, j'aime autant vous le dire » ou « Lui, on comprend ni ce qu'il dit, ni ce qu'il fait... c'est rare ! »⁸⁴). En ce sens, *Kaamelott* s'inscrit dans une lignée comique française érigée au rang de monument culturel. Cependant, loin d'afficher une

⁸² Peyron, D., *op. cit.* p. 272

⁸³ *Ibid.* p. 269

⁸⁴ « Le Négociateur », 10, *Kaamelott*, I, Première partie, *op. cit.* p. 108 & « L'Espion », 91, III, *op. cit.*, p. 635

inconditionnelle allégeance à cet héritage, la série n'hésite pas à lui mêler de très nombreuses références de science fiction par exemple. On peut d'ailleurs voir dans ce cas précis à la fois une déclaration d'amour du créateur envers un univers qu'il chérit, et une façon burlesque de se faire confronter un héritage ancestral et un horizon futur plein de fantasmes et de rêves. Qu'il s'agisse d'un sabre laser associé à un simple bibelot dans l'épisode « Stargate II »⁸⁵, ou de l'apparition effective d'une porte des étoiles, Alexandre Astier fait volontiers s'affronter les *lores* tout en dressant un véritable jeu de piste destiné à tout observateur suffisamment aguerris pour relever ces *easter eggs*. Entrechoquant passé et futur, la série rassemble aussi bien les vécus que les aspirations de ses spectateurs, sans jamais manquer, toutefois, de leur réserver un certain nombre de surprises.

Pour autant, le point de jonction, voire de frottement, qui s'opère entre ces différents degrés de références se situe bel et bien dans le présent tel que l'auteur le perçoit. *Kaamelott* ne manque jamais de s'attarder, de manière humoristique bien sûr, et c'est là la première raison de son succès, sur des préoccupations avant tout contemporaines. En découle, selon Justine Breton et Florian Besson, une esthétique du « désenchantement » propre à la série⁸⁶. Qu'il s'agisse des valeurs (Lancelot trahit Arthur, Perceval et Karadoc passent plus de temps à la taverne que sur les traces du Graal, Arthur finit par abandonner Excalibur et le trône, puis la vie), des religions (La dame du Lac est finalement bannie par les dieux) ou du monde en lui-même, toute trace de merveilleux en vient à disparaître, si bien que Merlin, par son incompetence, apparaît bien plus « désenchanteur » qu'Enchanteur. À ce titre, Breton et Besson relèvent une scène particulièrement éclairante où Arthur donne avec grand peine une leçon de chevalerie à de jeunes écuyers : « Le désenchantement en vient à corroder les valeurs mêmes du monde arthurien : face à une classe de jeunes écuyers, Arthur s'avoue incapable d'expliquer le sens du mot chevalerie. »⁸⁷ En faisant vivre de la sorte le mythe dans la modernité, la série nous met aussi à la place de ces chevaliers désenchantés comme de ces écuyers en manque de repères. L'auteur lui-même confessera : « [...] Je veux faire sentir qu'alors le monde concret et le monde magique cohabitent. [...] Le royaume de Logres est une enclave magique et littéraire au milieu du vrai monde. »⁸⁸

Ce mot de « monde » mérite qu'on s'y attarde. Certes la série s'adresse à tous en dressant un véritable miroir référentiel (aussi déformé que ludique) dans lequel une grande part des spectateurs

⁸⁵ « Stargate II », 43, *Kaamelott*, III, *op. cit.*, p. 313

⁸⁶ Besson, F. & Breton, J., « Introduction : *Kaamelott*, la (re)lecture de l'histoire », *op. cit.* p. 13

⁸⁷ *Ibid.* p. 14

⁸⁸ Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas, « J'ai besoin de mettre un coup de pied dans ce que tout le monde sait déjà », *art. cit.*

peut se reconnaître, mais celle-ci brille tout autant par son désir d'*accueil* authentique de la fantaisie de ceux qui la regardent. Par accueil, nous entendons non seulement reconnaissance, mais aussi participation. C'est d'ailleurs là le deuxième critère établi par David Peyron à propos des œuvres cultes⁸⁹. D'après lui, une telle œuvre doit avoir la capacité de « créer un monde », de constituer un univers à part entière, d'autant que le « world making » se trouve être inséparable de la culture populaire à laquelle *Kaamelott* appartient bel et bien, selon les critères dressés par Henry Jenkins dans *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*⁹⁰. L'univers *Kaamelott* se fait alors plateau de jeu de rôles où le spectateur prend une part active dans l'extension de celui-ci, comme le souligne Astier lui-même : « On peut tout y dire. Ce n'est pas une histoire, mais un environnement, avec des règles. Une matière où il peut tout se passer, comme dans un jeu de rôle. »⁹¹ Le royaume de Logres, en tant que cadre propice à la liberté créative, fidélise d'autant plus ceux qui s'y aventurent. David Peyron conclut ainsi que :

« Dans *Kaamelott*, la manière dont est conçu l'univers de la série est liée aux attentes et à la façon d'aborder les œuvres d'un public familiarisé avec certains codes, références et manières de concevoir la fiction. L'aspect culte de la série se rattache donc à une forme d'homologie : on pourrait retrouver chez l'auteur et les fans une même généalogie de pratique et d'approche. »⁹²

Enfin, par sa permissivité, l'univers de *Kaamelott* jouit d'une qualité d'intemporalité, comme se plaît à le souligner Clémence Doucet, modératrice du groupe Neurchi de *Kaamelott* : « D'abord parce que l'action se déroule au Vème siècle. Mais surtout car l'humour de la série n'a pas pris une ride. »⁹³

Malléable, l'œuvre est donc vite réinvestie, que ce soit par l'auteur lui-même ou par ses fans. À l'image de la saga *Star Wars* ou du *Seigneur des Anneaux*, la série s'est vite étendue au-delà du simple cadre télévisuel, attirant au passage une audience toujours plus vaste tout en octroyant à son monde une épaisseur nouvelle. En découle un univers étendu composé de six saisons télévisées, huit romans graphiques et d'une trilogie cinématographique en cours de développement. Entre autres, les différents *goodies* officiels, comme le fameux médaillon d'Ogma, permettent une

⁸⁹ Peyron, D., *op. cit.* p. 270

⁹⁰ Jenkins, H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006

⁹¹ S. Banchar, « Entretien avec Alexandre Astier », *Le Monde*, 22/05/2016, [En ligne] : https://www.lemonde.fr/la-matinale/article/2016/05/22/alexandre-astier-j-ai-toujours-entendu-ma-mere-dire-merde-aux-institutions_4924023_4866763.html [consulté le 20/08/2021]

⁹² Peyron, D., *op. cit.* p. 269

⁹³ Blottière, M., Marzolf, H., « *Kaamelott* », *c'est leur came !* », *Télérama*, 22/07/21 [En ligne] <https://www.telerama.fr/cinema/kaamelott-cest-leur-came-6927807.php> [consulté le 08/08/2021]

appropriation physique et tangible du *lore* par les fans, quand les fanfictions telles *Les Jouvenceaux* réalisée « avec zéro moyen » par Florent Lahousse en 2009 attestent d'une contribution véritablement active du public à l'extension du monde de *Kaamelott*⁹⁴. Se révèle alors un phénomène avéré de « transmédialité » tel que pensé par David Peyron qui y voit là le troisième critère de l'œuvre geek culte⁹⁵. De ce point de vue, *Kaamelott* semble déjà appartenir de façon incontestable au patrimoine audiovisuel français. Cependant, notre sujet appelle également à se pencher plus précisément sur la dynamique communautaire que la série est parvenue à générer, dynamique qui sera à l'origine directe de la création des neurchis.

3. Une communauté fidèle et dévouée.

On a pu voir précédemment certains vecteurs particulièrement déterminants dans le processus de mise au culte d'un objet, notamment culturel. Cependant, il demeure certains aspects qui ne nous semblent pas à négliger, à commencer par la génération d'une communauté de fans. Et pour cause, si l'on se réfère à la classification de Philippe Le Guern dans son ouvrage *Les Cultes médiatiques*, l'œuvre culte se construit également en fonction de la capacité de ladite œuvre à susciter une reconnaissance identitaire de la part de celles et ceux qui la regarde, et ce, en dépit de ses qualités esthétiques⁹⁶. Ainsi rassemblés en « communautés spectatoriels »⁹⁷, ces collectifs liés par des affinités communes ou caractérisés par une certaine homogénéité générationnelle se reconnaissent dans la « pratique de rituels »⁹⁸ pour reprendre les termes de Le Guern.

Le premier rituel, et sans doute le principal, qui favorise le culte d'une œuvre est le visionnage multiple de celle-ci, comme le soulignent Jean Châteauvert et Tamara Bates : « Les films-cultes ont en commun d'avoir été vus et revus par des spectateurs cultistes. Car tout film peut être considéré comme un film-culte et c'est le visionnement répété du film, parfois à outrance, qui confère ce statut si convoité au film. »⁹⁹ Exit les qualités formelles propres à l'objet, ici, le culte naît d'une expérience répétée, d'un visionnage susceptible de reproduire une émotion de manière presque identique à la première jamais ressentie devant l'objet en question. De ce point de vue, les

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ Peyron, D., *op. cit.* p. 275

⁹⁶ Le Guern, Ph., *op. cit.* § 17

⁹⁷ *Ibid.*

⁹⁸ *Ibid.*

⁹⁹ Châteauvert J., Bates, T., « Films et cultistes », *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, éd.cit., § 10

rediffusions de *Kaamelott* (encore aujourd'hui) sur W9 et 6ter pendant plus de dix ans ont contribué à fidéliser le public déjà conquis et à faire découvrir la série à une nouvelle audience. En outre, de telles rediffusions ont eu le double effet, d'une part d'atténuer l'attente suscitée par l'annonce d'une suite une décennie avant sa sortie, et d'autre part, d'entretenir cette même attente de façon fort paradoxale. Or, comme le souligne David Peyron, « c'est l'attente qui crée les fans »¹⁰⁰. Entre satisfaction et frustration, l'œuvre est rejouée et ravivée. Il est également à noter qu'un tel phénomène avait été, sinon anticipé, du moins vivement appelé des vœux du créateur lui-même. En effet, Peyron souligne à l'occasion d'une interview d'Alexandre Astier pour son ouvrage *Culture Geek* que celui-ci avait pour but d'« attirer un public large mais surtout qu'un certain nombre de spectateurs puissent se l'approprier au point de vouloir la [la série] revoir encore et encore »¹⁰¹. Voir et revoir devient par là même le premier pas de ces fans dans le jeu de rôle dessiné par l'auteur. D'ailleurs, en matière de rituel de visionnage, *Kaamelott* peut même se vanter de détenir un véritable record mondial¹⁰². Et pour cause, le rémois Arnaud Klein a battu fin septembre le Guinness world record en visionnant le film *Kaamelott : premier volet* pas moins de 203 fois. L'exploit, qui coûta à son détenteur près de 13kg, fut même félicité par Alexandre Astier en personne, ce dernier s'étant joint au recordman pour l'une de ses toutes dernières séances.

Regarder pour rendre culte, certes, mais avant tout regarder ensemble un même objet : là se trouve un des corollaires majeurs de cette expérience rituelle qui en vient à créer un sentiment d'appartenance tout à fait puissant. En effet, loin d'être une expérience isolée, les visionnages répétés par des millions de personnes favorisent le tissage d'une même identité culturelle, comme le professe Florent Lahousse qui souligne : « Astier a créé une véritable mythologie. *Kaamelott*, c'est notre *Star Wars*. »¹⁰³ Ici, l'usage spontané du pronom possessif pluriel est particulièrement éclairant et rejoint le propos de David Peyron, ce dernier rappelant qu'une œuvre culte est avant tout « celle qu'un certain type de public s'approprie, en lui associant des affects très forts, en se définissant à travers elle et en se liant à elle grâce à une communauté de fans »¹⁰⁴. Une autre fan confirme ainsi en confessant : « La série d'Astier a été la première à créer chez moi ce sentiment d'appartenance.

¹⁰⁰ Peyron, D. in « *Kaamelott* », *c'est leur came !* », *art. cit.*

¹⁰¹ Peyron, D., *Culture Geek*, FYP, Limoges, 2013, cité in *Kaamelott : Un livre d'histoire*, *op. cit.* p. 267

¹⁰² Villamy, O., « Il a vu «Kaamelott» 203 fois : le record du monde du nombre de visionnages d'un film battu par Arnaud Klein », *Le Parisien*, 19/09/2021 [En ligne] <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/il-a-vu-kaamelott-203-fois-le-record-du-monde-du-nombre-de-visionnages-dun-film-battu-par-arnaud-klein-19-09-2021-VXPP6AV7KFCVPNY4SFTRMUOCE4.php> [consulté le 20/09/2021]

¹⁰³ Blottière, M., Marzolf, H., « *Kaamelott* », *c'est leur came !* » *art. cit.*

¹⁰⁴ Peyron, D., *Kaamelott : Un livre d'histoire*, *op. cit.* p. 268

Je me suis sentie enfin reconnue... »¹⁰⁵ Dès lors, chaque fan prend sa place aussi bien dans le *lore* que dans le prolongement de l'expérience communautaire dans la réalité. Symboliquement, les scènes de repas rejoignent cette idée de rituel commun. En effet, quand Arthur dîne, au tournant de 21h, ce sont tous les téléspectateurs qui dînent avec lui. À noter également de nombreux plans de caméra qui partent du milieu de la table ou du point de vue des personnages. Rares sont, par exemple, les plans zénithaux. En découle une sensation d'espace profondément inclusif. Le téléspectateur est convié à la table, prend part au propos et à l'histoire. Cette question de la table est d'ailleurs, on l'a déjà relevé, centrale dans la série. En témoigne le parallèle entre table ronde et table à manger (Le chevalier Dagonnet parle de nourriture Judéenne à la Table ronde, et la Dame du Lac offre un cake à Arthur au lieu d'un artefact magique dans l'épisode « La grotte de Padraig »¹⁰⁶).

D'ailleurs, la pratique rituelle accompagne la transition du fictif vers le concret, ce que David Peyron ne manque pas de noter :

« Les fans intègrent même la série dans une culture participative en citant quotidiennement des extraits, en discutant de l'intrigue ou encore en partageant sur les réseaux sociaux des images ou des GIFs qui s'y rapportent. [...] Cet ensemble de discours pratiques, tant de la part du public que de l'auteur, renvoie à la notion d'œuvre culte. »¹⁰⁷

Toutefois, si de telles pratiques peuvent se faire l'écho d'un entre-soi contre-culturel ou d'un système de niche, une série unique est également un « point d'entrée dans une communauté de fans plus large, les liant à un réseau intertextuel composé de nombreux programmes, films, livres, comics et autres matériaux populaires » selon Henry Jenkins¹⁰⁸. En témoigne l'élargissement continu de cette communauté, que celui-ci se fasse de façon concrète au travers de conventions de fans comme, par exemple Ze Next Convention ou le Comic Con, ou de façon virtuelle via les réseaux sociaux et leurs fameux neurchis sur lesquels nous nous attarderont allègrement par la suite. Parfois, la rencontre est mixte, à l'instar des « Kaapéros » de Thibault Chenel qui, depuis Facebook, ont su mobiliser des centaines de personnes en France comme en Belgique¹⁰⁹. Relevons néanmoins que si le sentiment communautaire favorise un sentiment d'inclusion, son revers nécessaire est, bien entendu, une dynamique d'exclusion sinon systématique, du moins régulière. Aussi, certains fans déplorent-ils justement un fanatisme dont il se réclament mais dont ils reconnaissent les limites.

¹⁰⁵ Blottière, M., Marzolf, H., « *Kaamelott* », *c'est leur came !* » art. cit.

¹⁰⁶ « De retour de Judée », 27, *Kaamelott*, I, Première partie, op. cit., p. 254 & « La Grotte de Padraig », 34, I, *Ibid.* p. 316

¹⁰⁷ Peyron, D., in *Kaamelott : Un livre d'histoire*, op. cit. p. 268

¹⁰⁸ cité et traduit par David Peyron, *Ibid.*

¹⁰⁹ Blottière, M., Marzolf, H., « *Kaamelott* », *c'est leur came !* » art. cit.

Parmi les dénonciateurs de cette intransigeance, certains déplorent que la communauté « déifie » Alexandre Astier et « manque de recul critique », ou encore que « Si on a le malheur de se tromper dans une réplique, c'est le bûcher direct »¹¹⁰. Pleine de paradoxes, chaque communauté de fans se fait donc autant prosélyte que protectrice d'un univers qu'elle chérit. De là naît, semble-t-il, le culte de l'œuvre qui ne devient culte pas tant par son orthodoxie farouche que par son syncrétisme rassembleur. Tel est le dessein, assurément, de la série *Kaamelott* comme le résume Jean-Christophe Hembert, qui incarne le personnage si populaire de Karadoc à l'écran :

« Chaque époque pourra chercher des poux à *Kaamelott*. Si ça se trouve, dans vingt ans, on reprochera à la série de mépriser les paysans du pays de Galles à travers le personnage de Perceval. Ça ne sert à rien d'écouter les récriminations propres aux époques. *Kaamelott* est une œuvre qui avance et dont même Alexandre ne maîtrise pas tous les sens de l'évolution. De toute façon, il ne boxe pas dans la même catégorie que la moyenne. *Kaamelott* est certainement attaquant, mais c'est une œuvre que l'on regardera encore dans cent ans. Je croise des gamins de 8 ans qui connaissent par cœur les répliques. J'ai causé à des étudiants lyonnais en dépression, qui avaient fait des tentatives de suicide et qui m'ont dit : « *Kaamelott* m'a fait tenir le coup. » Un soldat revenu d'Afghanistan m'a dit un jour : « J'ai perdu mon pote là-bas, le soir on regardait *Kaamelott* pour tenir le coup. » Idem avec une infirmière qui bossait pour une ONG au Bénin. Quand dans un même week-end, tu rencontres des sommités de l'astrophysique au CEA pour préparer *L'Exoconférence* et que t'enchaînes avec un tournoi de foot dans une cité avec des mecs qui t'appellent Karadoc et te sortent les mêmes répliques que les scientifiques... T'es juste heureux d'avoir participé à un truc universel, qui a du sens, qui réunit les gens. Je le dis souvent à Alexandre : « Quoi qu'on dise de *Kaamelott*, tu as fait ton job. Tu as créé une œuvre qui touche tout le monde. » Il est au-dessus de la mêlée, il a créé une grande œuvre politique – au sens de fédérer des gens qui n'ont rien à voir entre eux, dans une France de plus en plus éclatée. »¹¹¹

En reprenant un patrimoine arthurien de nombreuses fois adapté au fil des siècles pour le remodeler au sein d'un nouvel univers se voulant aussi authentique que fantasque, Alexandre Astier est donc, selon toute évidence, parvenu à faire de la série *Kaamelott* une œuvre aussi culte que majeure pour le patrimoine audiovisuel français. En témoignent les acclamations aussi bien critiques et publiques qu'universitaires (*Kaamelott* serait « l'une des plus ambitieuses réécritures de la légende arthurienne » selon Besson et Breton¹¹² quand Tara Foster confie que « La considérable popularité de *Kaamelott* atteste du pouvoir durable du mythe Arthurien et souligne combien Astier a réussi à créer une version de ce mythe capable de s'adresser à l'ensemble des personnes qui

¹¹⁰ *Ibid.*

¹¹¹ Guedj, Ph., « Jean-Christophe Hembert : « On regardera encore “Kaamelott” dans 100 ans » », Le Point Pop, 23/07/2021 [En ligne] https://www.lepoint.fr/pop-culture/jean-christophe-hembert-on-regardera-encore-kaamelott-dans-100-ans-23-07-2021-2436562_2920.php [consulté le 20/09/2021]

¹¹² Besson, F. & Breton, J., « Introduction : *Kaamelott*, la (re)lecture de l'histoire », *op. cit.* p. 10

constituent son public. »¹¹³). C'est dans cette dynamique de mise au rang d'œuvre culte et donc de patrimonialisation que les neurchis trouvent une place tout à fait inédite et cruciale. Accompagnant la transition numérique de l'œuvre tout en la popularisant et se la réappropriant, Neurchi de Kaamelott, sa communauté comme ses memes, se posent vite en outils incontournables de la sauvegarde et de la transmission de cette œuvre en question, d'abord sur Internet, mais aussi, nous le verrons, au-delà des frontières mêmes du numériques.

¹¹³ « The enormous popularity of Kaamelott attests to the enduring power of the Arthurian myth and emphasizes how successful Astier has been in creating a version of that myth that speaks to the global citizens that make up his audience.» par Foster. T., « Kaamelott »'s Global Fifth Century, *Arthuriana*, SPRING 2015, vol. 25, No. 1, Special Issue on Cinematic Reimaginings of Arthurian Literature (SPRING 2015), Scriptorium Press, 2015, p. 13

II. 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'explicitier 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 mèmique, 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'approprier 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 différents 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

jamais tout à fait, car elle survit sous une forme ou une autre »¹⁷⁶. Le cas du *zucc* fait cohabiter un gain patrimonial mécanique avec une perte patrimoniale symbolique. N'oublions pas non plus que les plateformes elles-mêmes demeurent vulnérables, d'abord pour des raisons paramétriques (les logiciels subissant des évolutions et améliorations) ensuite pour des motifs purement techniques, en témoigne la panne inédite des plateformes Facebook, Instagram et Whatsapp du 4 octobre 2021. Si des traces demeurent quasi systématiquement, leur accessibilité est, quant à elle, bien moins évidente. La question patrimoniale des memes s'avère alors d'autant plus délicate, la confiance mémorielle envers la technique étant autant source d'espoir que d'inquiétude. Partages et sauvegardes privées comme publiques (sous forme de Google drive pour les modérateurs du groupe) via les messageries ou les différentes plateformes du neurchi sont, de fait, fondamentales pour préserver le patrimoine mémorique et communautaire. Enfin, le neurchi étant un espace collectif fondé sur l'échange et accordant une grande place aux commentaires, la question du droit à l'oubli se pose de même. Bien qu'il soit possible de supprimer en surface memes et commentaires du groupe, le forçage de la patrimonialisation technique via la mémoire des plateformes pose un prix éthique à la conservation de ce que l'on considère comme du patrimoine nativement numérique.

3. Un patrimoine inclassable ?

L'instabilité naturelle des memes et neurchis en tant que patrimoines nativement numériques finit par soulever la question du bornage de ce caractère patrimonial. Si « le péril est quasiment constitutif du numérique » du fait de cette apparente obsolescence pour Matteo Treleani¹⁷⁷, ce péril est tout autant l'indice d'une nature protéiforme du patrimoine numérique qui en fait certes son risque mais aussi son unicité.

Nous nous accorderons avec Francesca Musiani et ses co-auteurs pour affirmer que l'archive Web « est loin d'être un objet statique »¹⁷⁸. Qu'il s'agisse de l'évolution desdites archives ou des modalités de leur collecte et de leur stockage, se pose l'incessante question « Qu'archivons-nous ? ». Niels Brügger apporte une première réponse, a priori décevante, en relevant que l'archivage ne fait jamais simplement une « copie » parfaite, mais qu'il en démultiplie l'occurrence avec le

¹⁷⁶ Chun, W. H. K., *Programmed visions: Software and memory*, Cambridge Mass., MIT Press, 2011, citée in *Qu'est-ce qu'une archive du web ?*, éd.cit. p. 54

¹⁷⁷ Treleani, M. cité in « Chapitre 1 : Nos traces numériques », *L'impossible patrimoine numérique ? Mémoires et Traces*, éd. cit., p. 39

¹⁷⁸ Musiani, F.; et al., « Où commence et où s'arrête l'archive ? », *op. cit.* p. 31

risque de perte d'éléments ou de manquements dûs à des changements ultérieurs à l'archivage¹⁷⁹. Aussi, l'objet patrimonial numérique ne serait-il que la simple capture d'un de ces états. Concrètement, les memes du neurchi suivent pour la plupart ce cheminement. D'abord, le meme originel est-il le meme produit par le logiciel et stocké dans la machine personnel du créateur ou le meme posté sur la page ? En vérité, au gré des transits, le code informatique du meme change en permanence. De surcroît, le contexte change également. Par exemple, un meme issu du *shitpost* finalement éligible pour être publié sur le groupe principal, mais aussi sur les pages Facebook et Instagram verra sa légende introductive, son cadre d'exposition mais aussi son espace commentaire varier (19). En vérité, le meme en déplacement modifie l'espace socio-numérique autour de lui en même temps qu'il change sa propre identité numérique. Également, l'auctorialité opaque qui entoure la plupart des memes rend difficile leur traçage, bien que l'apposition d'une *watermark**, sorte de tampon numérique du neurchi, sur les memes permette une filiation minimale (20). Du pseudonymat à l'anonymat, l'objet numérique rompt parfois bien vite avec son origine créative. Celui-ci s'assimile d'ailleurs souvent à un collage d'éléments plus ou moins interchangeables. Par conséquent, le patrimoine nativement numérique se distingue déjà radicalement du patrimoine culturel tel qu'il est compris traditionnellement. Bruno Bachimont résume ainsi que :

« Pour une archive traditionnelle, l'enjeu est de conserver un document comme produit d'une activité donnée, dont il est alors une trace probatoire, permettant de renseigner sur la nature de l'activité, de prouver les événements associés. Il est donc essentiel, pour entamer son exploitation, de s'assurer que le document est bien le "bon", c'est-à-dire qu'il est bien ce qu'il prétend être : il doit être "authentique". [...] L'authenticité repose sur l'intégrité. Pour une archive du Web, ce raisonnement ne peut plus tenir. En effet, l'archive du web n'est pas le web, l'archive d'un site n'est pas le site archivé. La raison essentielle tient à la nature même des contenus et des procédures de collecte : en particulier, la durée de captation étant supérieure au rythme de mise à jour du site, l'archive résultant de la collecte rassemble en fait des parties de site renvoyant à des temps ou époques différents du site : une partie correspondant au site au temps t^0 , une autre au temps t^1 après une mise à jour, etc. Bref, le site archivé n'a jamais existé comme tel dans le Web. »¹⁸⁰

Une instabilité analogue fait paradoxalement reposer, comme l'avancent Sarah Atkinson et Sarah Whatley, « la construction du périmètre de l'archive » sur l'utilisateur et le public, en bref, sur l'« espace public numérique » dans son ensemble¹⁸¹. Les memes comme patrimoines numériques ne sont donc pas nécessairement condamnés à l'oubli, mais conservés par des espaces mémoriels et

¹⁷⁹ cité in *Ibid.* p. 34

¹⁸⁰ Bachimont, B., « L'archive du Web : une nouvelle herméneutique des traces ? », *Web Corpora*, 21 juin 2017 [En ligne], <https://webcorpora.hypotheses.org/288>, [consulté le 23/09/2021]

¹⁸¹ Atkinson, S., Whatley, S. « Digital Archives & Open Archival Practices », *Convergence*, vol. 21, n° 1, 2015, citées par Musiani, F.; et al., in *op. cit.* p. 41

communautaires pluriels. Louise Merzeau en vient même à relever dans ce caractère protéiforme et fragile de l'archive numérique non pas une faiblesse, mais une vraie force qui la distingue :

« Paradoxalement, l'instabilité qui caractérise les flux d'information ne constitue donc pas un obstacle à leur mémorisation, mais plutôt une condition, entraînant de nouvelles procédures de sédimentation mémorielle. Parce qu'ils sont instables, les contenus doivent être dédoublés par une information sur l'information, qui anticipe, optimise et instruit leur mobilisation. Les métadonnées désormais associées à tout message ne décrivent pas seulement les énoncés : elles en permettent la segmentation, la distribution et la recomposition, chaque fragment du flux devenant une mémoire activable à volonté, pointant vers d'autres fragments. »¹⁸²

À l'appréhension de l'objet patrimonial nativement numérique s'ajoute aussi une difficulté d'ordre temporelle d'après Davallon. Prisonnier entre extrême obsolescence et durée extensive, le numérique possède déjà en lui-même une relation conflictuelle au temps. Cependant, ce qui s'avère le plus problématique ici est davantage une question d'époque et de rupture temporelle. Précisons. Davallon avance qu'un large consensus demeure chez les chercheurs travaillant sur les questions de patrimonialisation, à savoir que « pour qu'il y ait patrimonialisation, il faut qu'il y ait eu une rupture dans la continuité de la mémoire »¹⁸³. Or, si une telle rupture peut exister concernant la série *Kaamelott*, non seulement le neurchi continue de produire, mais en plus ses productions, on l'a vu, sont soumises à des lois numériques qui empêchent la fixation d'un état donné de l'objet et, ainsi, la rupture nécessaire à la patrimonialisation. Dans un sens inverse, ce présent emprisonnant nous empêche aussi a priori de confirmer le statut patrimonial des memes et du neurchi en cela que leur postérité et leur héritiers restent à définir. Et pour cause, l'objet patrimonial dialogue entre des époques différentes et est (et c'est toute l'idée de « filiation inversée » développée par Davallon¹⁸⁴) subordonné à une élection rétrospective. Hors de portée, l'héritier patrimonial se montre encore spéculatif, si bien que, si l'on suit Davallon, la chaîne patrimoniale d'un objet numérique comme le neurchi demeure incomplète :

« Garder en vue d'une transmission à la postérité la plus lointaine, selon l'expression de Pomian, oblige à se projeter hors du temps de la mémoire du groupe, dans un mouvement symétrique à la reconstruction du rapport au passé. C'est pourquoi cette obligation signe la suprématie de l'entité abstraite sur les acteurs sociaux concrets, puisqu'il s'agit de transmettre à des personnes que l'on ne peut pas connaître, non parce qu'elles ont disparu, mais plus radicalement parce qu'elles n'existent pas encore et que, de plus, cette transmission est conditionnelle dans la mesure où elle dépend *in fine* du bon vouloir bien évidemment des plus lointains destinataires, mais

¹⁸² Merzeau, L., « Faire mémoire de nos traces numériques », *E-dossiers de l'audiovisuel*, 2012, citée par Musiani, F.; et al., in *op. cit.* p. 32

¹⁸³ Davallon, J., « Chapitre 3 : La transmission patrimoniale : une « filiation inversée », *op. cit.* p. 119

¹⁸⁴ *Ibid.* p. 97

encore de tous ceux qui seront entre nous et eux ; et ce, selon une chaîne qui n'est pas programmable depuis le présent. [...] Mais force est d'admettre que ce patrimoine institué que nous entendons transmettre sera ou ne sera pas reconnu comme tel par les générations futures, chacune d'entre elles décidant en définitive de ce qu'elle a reçu et de ce qu'elle a trouvé ; de ce qui est doté de valeurs et de ce qui ne l'est pas ; de ce qui est patrimoine et de ce qui ne l'est pas ; de ce qui sont ses ancêtres et ces qui ne le sont pas. »¹⁸⁵

Effectivement, une part d'inconnu subsiste concernant le devenir symbolique d'un objet tel que le meme. Toutefois, il est bon de rappeler aux côtés de Françoise Choay que « la valeur d'ancienneté que nous reconnaissons au patrimoine sert à construire une figure narcissique, un miroir narcissique »¹⁸⁶. Il s'agit bien là d'un processus social qui ne constitue pas, *in fine*, le seul ressort de patrimonialisation. La principale raison pour laquelle cette influence trouve ses limites réside dans le caractère inédit du patrimoine numérique. Ce dernier a fait en réalité évoluer la notion de patrimoine, si bien qu'il se situe presque désormais hors du temps et de l'espace. Lieu privilégié de l'appropriation des objets par les masses populaires, le monde numérique rejette les ostracismes savants et les négligences dont ont été longtemps victimes les cultures populaires. La numérisation a, en quelque sorte, accentué le passage d'une conception verticale du patrimoine (fondé sur le legs et la reconnaissance) à une conception plus horizontale, forte du caractère participatif des plateformes sociales. Christine Chevret-Castellani et Hélène Bourdeloie mettent par là même en lumière le fait que l'extension de la notion de patrimoine a permis à ce dernier de se dégager des normes traditionnelles ou d'« autorités consacrées »¹⁸⁷. Le processus de légitimation s'en trouve perturbé, le caractère testimonial et historique de l'objet numérique valant désormais autant que ses propriétés esthétiques.

Le meme, en tant qu'objet nativement numérique, s'avère donc être le cobaye privilégié d'une logique patrimoniale en pleine mutation mais non moins efficace. Si bien qu'agent médiateur de la série *Kaamelott*, le neurchi comme communauté du meme constitue lui-même son propre patrimoine sans pour autant menacer de son ombre la série mère. Cette singularisation propre au neurchi paraît néanmoins s'appuyer sur une aspiration esthétique voire artistique inhérente au meme et de plus en plus assumée par bon nombre de créateurs comme de spectateurs.

¹⁸⁵ « Chapitre 4 : L'institution du patrimoine : l'obligation de garder », *Ibid.* p. 153

¹⁸⁶ Choay, F., *L'Allégorie du patrimoine*, Paris : Ed. du Seuil, coll. « La couleur des idées », 1992, p. 188

¹⁸⁷ Bourdeloie, H., Chevret-Castellani, Ch., « Introduction », *L'impossible patrimoine numérique ? Mémoires et Traces*, Lormont : Le Bord de l'eau, 2019, p. 9-10

B. *De l'artification à la mise en galerie : réalité ou fantasme ?*

1. Entre patrimoine numérique et Net art

Un terme en particulier, forgé par Anastasia Denisova, vient repousser les limites définitionnelles du meme telles que nous les avons dressées précédemment. D'après elle, variabilité, viralité et capacité du meme à capturer les tendances d'une époque font de celui-ci plus qu'un simple objet discursif et opportuniste et nous amènent bientôt à le considérer comme un véritable « artefact esthétique » ('aesthetic artefact')¹⁸⁸. Semble s'ouvrir alors un nouveau champ de perception d'un meme qui, plus qu'un simple outil culturel, serait porteur d'une prétention artistique dont nous nous apprêtons à étudier la mesure.

L'esthétique du meme, on l'a esquissé plus haut, repose d'abord sur un nombre de codes pratiques qui participent à l'identification d'un objet comme meme ou non. Si de tels codes fonctionnent pour déterminer les bornes patrimoniales du meme, force est de constater que ces critères se construisent quasi exclusivement sur des fondements d'ordre esthétique. Qu'il s'agisse de sa dramaturgie, de son axe humoristique ou de son apparence formelle comme évoqués précédemment, le meme relève avant tout d'une expérience sensorielle et discursive (rappelons que le meme est aussi une forme de langage) particulière recherchée par ses amateurs. D'abord le meme est, de façon primaire, une image unique ayant pour vocation de retenir l'attention du spectateur, de capturer son regard au sein d'un espace réduit. À cette immédiateté répond une recherche d'efficacité de la part du producteur comme de celle du contemplateur, à tel point que 82,9% des créateurs de memes sondés reconnaissent accorder une importance particulière à l'esthétique de leur production (dont respectivement 37,7% et 15,6% à 4 et 5 sur une échelle de 5). Une telle esthétique, bien avant la réception du meme, se pose comme un préalable à cette réception et se traduit de diverses manières. On songera, par exemple, à des critères techniques plus ou moins aboutis en matière de détournage puis de collage impliquant une certaine maîtrise du logiciel de traitement et de la gestion de l'image en tant que telle (21). Enfant du détournement, le meme doit, dans son exécution, prendre en compte les normes formelles du *template* dont il s'inspire, la sélection en amont de ce dernier étant déjà esthétique dans son approche. Et pour cause, le bon *template* relève d'une capacité à susciter le rire ou l'émotion, que ce soit par ses qualités visuelles ou littéraires. Encore, ce souci formel se couple également avec une réappropriation de canons esthétiques hérités. On retrouvera ainsi le Père Blaise de *Kaamelott* collé sur le *Cri* de Munch ou Arthur transformé en

¹⁸⁸ Denisova, A., « Definition and Evolution of the Concept of Memes », *op. cit.* p. 8

tableau de Monet (22). À l'exécution formelle qui rappelle une forme de surréalisme se joint alors souvent une astuce conceptuelle qui renvoie à un certain pan de l'art contemporain. Si la dérision et l'humour demeurent la forme esthétique première du meme (d'après 91,4% des sondés), force est de constater qu'il procède, même pour les détourner, d'héritages et de traitements esthétiques indéniables. Enfin, le meme est également esthétique dans sa façon d'occuper l'espace numérique et communautaire. En fédérant autour de lui un mouvement collectif à part entière (la *neurchisphère*) tout en définissant une pratique culturelle identifiable et singulière, le meme procède d'un phénomène d'individuation qui, selon Simondon et Bakhtine, est source directe d'esthétique¹⁸⁹. Olga Goriunova ajoute à cela que les techniques de médiation propres à la viralité du meme constituent pareillement une source esthétique importante du fait de l'assemblage complexe et transformant qu'elles exécutent¹⁹⁰.

Ce rapport du meme à l'esthétique, aussi direct que complexe, nous pousse finalement à nous interroger sur une valeur proprement artistique que l'on pourrait lui attribuer. Dans un premier temps, soulignons le fait qu'il existe, selon Bourdeloie et Chevret-Castellani, un pan entier du patrimoine numérique potentiellement assimilable à des objets artistiques. Qualifié de « patrimoine artistique nativement numérique », ce type de patrimoine permettrait d'après elles la « création d'œuvres inédites et originales leur conférant une aura spécifique »¹⁹¹. Ce terme d'« aura », qui nous semble tout droit emprunté à Walter Benjamin¹⁹², semble souligner que la reproductibilité de tels objets n'en modifierait pas immédiatement la valeur. Toutefois, si les arts numériques (dont la production remonte aux années 1960¹⁹³) ou *Net art* existent, le meme en fait-il pour autant partie ? Force est de reconnaître que nombre de ses traits (bien que saisis prudemment) paraissent capables de valider cette hypothèse comme vu plus haut. Aussi Anastasia Denisova souligne-t-elle que le meme, non content d'être un artefact esthétique, est également une « pratique artistique » ('artful practice')¹⁹⁴, quand Olga Goriunova fait remarquer à juste titre que le mot « meme » prend sa racine

¹⁸⁹ Goriunova, O., *The force of digital aesthetics : on memes, hacking and individuation*, *Zeitschrift fur Medienwissenschaft*, 8. Draft in English. p. 8, [En ligne] https://www.academia.edu/3065938/The_force_of_digital_aesthetics_on_memes_hacking_and_individuation, [consulté le 20/09/2021]

¹⁹⁰ *Ibid.* p. 11

¹⁹¹ Bourdeloie, H., Chevret-Castellani, Ch., « Chapitre 2 : Patrimoine et mémoire au temps du numérique », *op. cit.*, p. 54

¹⁹² Walter Benjamin, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, 2012

¹⁹³ Fourmentaux, J-P, « Introduction », *Art et Internet. Les nouvelles figure de la création*, Paris, CNRS Editions, 2005, p. 19

¹⁹⁴ Denisova, A., « Many Uses of Memes : From Fast-Food Media to Political Mindbombs », *op. cit.* p. 40

étymologique dans la *mimèsis*, source même de l'art selon Platon¹⁹⁵. Encore, le meme rassemble les trois concepts fondateurs du Net Art selon la définition de Steve Dietz, responsable des nouveaux médias au Walker Art Center de Minneapolis, à savoir la computation, la connectivité et l'interactivité¹⁹⁶. Enfin, 55,5% des membres du neurchi interrogés considèrent eux-mêmes que le meme relève d'une forme d'art.

Dans cette perspective, il est éclairant de noter la façon dont les neurchis, et plus globalement l'espace numérique, font transparaître une sorte de phénomène de mise en galerie des memes, autant comme objets patrimoniaux que comme, peut-être, œuvres exposées. Qu'il s'agisse de la page Facebook et de son défilement vertical ou de la mosaïque du compte Instagram (23), le neurchi dispose les memes en jouant avec l'espace numérique tout en autorisant le cheminement virtuel et gratuit du spectateur. Plus parlant encore, les catégories et raccourcis proposés par le groupe renvoient en majorité aux pièces ayant reçu le plus de succès, qu'il s'agisse des 3/4* (ayant récolté plus de 1000 likes et réactions) ou des *masterpieces** (plus de 3000 likes et réactions) dont le choix de vocable renvoie directement à l'imaginaire de la perfection artistique (24). Ainsi, les archives web que constituent ces memes rejoindraient bien ce que Bruno Bachimont qualifie de « collection » qui en plus d'être des preuves du passé ou d'une pratique sont aussi des sauvegardes intentionnelles liées « non à la causalité de l'évènement mais à la production des idées »¹⁹⁷. Enfin, au-delà de l'unique Neurchi de Kaamelott, le mèmeur se perçoit parfois lui-même comme artiste (à l'instar d'Oscar « AlioMinou » qui se définit de la sorte sur son compte Instagram (25)) mais est aussi reconnu comme tel, comme c'est le cas du mèmeur Instagram Yugnat999 qui a vu ses memes être exposés à la galerie Jean-Louis La Nuit à Paris¹⁹⁸.

Ces éléments, bien qu'ils méritent un traitement plus exhaustif, nous conduisent à nous demander s'ils ne relèvent finalement pas d'indices de ce que l'on qualifiera d'*artification*. Par ce terme, originellement pensé par la psychologue américaine Ellen Dissanyake comme une capacité à rendre un objet ordinaire exceptionnel¹⁹⁹, Roberta Shapiro qualifie un :

¹⁹⁵ Goriunova, O., *art. cit.*, p. 4

¹⁹⁶ D'après Fourmentaux, J-P., *op. cit.* p. 20

¹⁹⁷ Bachimont, B., *Patrimoine et numérique. Technique et politique de la mémoire*, Bry-sur-Marne, Ina, coll. « Médias et humanités », 2017, cité par Musiani, F.; et al., « Des archives comme les autres ? », *op. cit.*, p. 13

¹⁹⁸ « Thomas Tears et Yugnat999 présentent l'exposition IRL MEME », *Say Who*, 20/11/2019, [En ligne] <https://saywho.fr/evenements/thomas-tears-yugnat999-irl-meme-exposition/> [consulté le 13/10/2021]

¹⁹⁹ Heinich, N. & Shapiro, R., « Avant-propos », in Heinich, N. & Shapiro, R. (Dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2012, p. 18

« processus de transformation du non-art en art, résultat d'un travail complexe qui engendre un changement de définition et de statut des personnes, des objets et des activités. Loin de recouvrir seulement des changements symboliques (requalification des actions, ennoblissement des activités, grandissement des personnes, déplacement de frontières), l'artification repose avant tout sur des fondements concrets : modification du contenu et de la forme de l'activité, transformation des qualités physiques des personnes, reconstruction des choses, importation d'objets nouveaux, réagencement de dispositifs organisationnels, créations d'institutions. L'ensemble de ces processus entraîne un déplacement durable de la frontière entre art et non-art, *et non pas d'abord une élévation sur l'échelle hiérarchique interne aux différents domaines artistiques.* »²⁰⁰

Ainsi, bien qu'un domaine esthétique soit affublé de propriétés artistiques, celles-ci ne seraient pas les seules opératrices de l'accession d'une pratique au rang d'art. Or, a priori, le meme remplit un certain nombre des conditions préalables à un processus d'artification. En plus des traits précédemment évoqués, le meme s'inscrit dans un des secteurs potentiellement artifié, à savoir le secteur des loisirs comprenant notamment l'art qualifié de « brut ». Inventé par Jean Dubuffet en 1945, cet art serait l'art de « l'homme du commun », vierge de toute formation²⁰¹. Or, Patrice Flichy relève l'existence d'une catégorie de fans qui produit par pur plaisir tout en cherchant à détourner le matériau d'origine. En sachant que le meme relève de cette pratique, il est particulièrement frappant de noter que Flichy range une telle production justement du côté de l'art brut²⁰². En outre, si l'on a relevé un nombre conséquent d'acteurs de patrimonialisation présents sur le neurchi, ceux-ci entrent également dans le champs de catégorisation des acteurs d'artification, qu'il s'agisse d'acteurs spatiaux, institutionnels, sémiotiques ou esthétiques²⁰³. Concernant l'opérateur esthétique, d'ailleurs, il s'agit d'un exemple d'artification où l'objet en cours d'artification s'inspire de ce qui est déjà art. Or, qu'il s'agisse du meme simple s'inspirant de la série, des *webcomics** qui y ajoutent un remaniement narratif à l'image des romans photo (26), ou des memes d'ordre « pictorialiste » (inspirés comme vu précédemment de Monet ou encore de Hopper (27)), tous sont engendrés avec plus ou moins de fidélité à partir d'une œuvre d'art. Toutefois, ces premiers indices sont-ils suffisants pour affirmer de manière définitive que le meme est bel et bien une pratique artifiée ?

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 20

²⁰¹ Shapiro, R., Moulinié, V., « L'art brut », *Ibid.*, p. 233

²⁰² Flichy, P., « Chapitre Premier : La « culture amateur » », *op. cit.*, p. 30

²⁰³ Heinich, N. & Shapiro, R., « Postface. Quand y a-t-il artification ? », *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, éd. cit., p. 281

2. Artification ou jeux d'art ?

En vérité, si le meme remplit bon nombre de conditions à l'artification, force est de constater qu'une part des éléments qui lui sont structurels constituent des obstacles plus ou moins solides à ce processus. Aussi nous faut-il tenter désormais de faire la part entre ce qui relèverait d'une aspiration légitime voire du fantasme irréalisable, d'un phénomène sinon réalisé, du moins en cours. En effet, rebattant les cartes des canons esthétiques, l'art numérique, déjà, s'affranchissait de codes qui semblaient fondamentaux au monde de l'art.

Un des moyens les plus directs pour mesurer les limites potentielles de l'artification du meme est d'étudier si la pratique de celui-ci génère les effets que l'on attendrait d'une pratique dite artifiée. Pour nous guider, nous reprendrons ici la liste dressée par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro. Le premier effet attendu de l'artification se traduit par un phénomène dit de *légitimation*²⁰⁴. Classificatoire et relevant de l'évaluation, la légitimation, nous rappellent Heinich et Shapiro, est bien corrélée à l'artification mais ne lui est en aucun cas analogue. Elle lui succède. Une telle différence est essentielle. Et pour cause, a priori, le meme a pu sembler l'objet d'une première légitimation via la mobilisation des différents acteurs de reconnaissance jugés fondamentaux dans le processus d'artification. Ces acteurs, divisés en quatre cercles selon Alan Bowness²⁰⁵, se constituent d'abord des producteurs qui revendiquent le caractère artistique de leur activité tel que vu plus haut (1er cercle), d'un cercle d'initiés, ici les fans, le neurchi et la galerie avant-gardiste ayant exposé Yugnat999 (2ème cercle), ensuite les critiques, institutions et recherches universitaires qui ont d'ailleurs servi à notre essai (3ème cercle), et enfin le grand public qui prend la décision terminale de reconnaître une pratique comme artifiée (4ème cercle). Aujourd'hui, certains cercles paraissent remplis, mais de façon parcellaire. Comme pour le cas du patrimoine par exemple, si le meme est populaire, il n'a à ce jour pas été totalement reconnu par le grand public comme artifié, faute sans doute de recul temporel. De même, la critique demeure bien souvent à ses balbutiements en ce qui concerne l'approche purement artistique du meme. Ainsi, ce qui semble préalable à une légitimation n'est que partiellement achevé, d'autant plus que la légitimation s'effectue, selon Heinich et Shapiro, à partir du monde de l'art et doit, d'après Rainer Rochlitz, « posséder une valeur comparative à l'intérieur du domaine de l'art »²⁰⁶. Mais il nous faut reconnaître que le meme n'a pas encore totalement pénétré ce milieu.

²⁰⁴ *Ibid.*, p. 294

²⁰⁵ *Ibid.*, p. 288

²⁰⁶ Rochlitz, R., « Définitions philosophiques et définitions pratiques de l'art », in COMETTI, 2004, p. 164

Parmi les autres effets de l'artification, viennent ensuite l'*autonomisation* et l'*élargissement*²⁰⁷, renvoyant respectivement à l'établissement de codes pratiques précis et distinctifs et à une volonté de repousser les frontières de l'art, à l'instar de l'art brut ou contemporain. Le meme, on peut l'avancer, répond assez souvent à ces deux critères.

L'*esthétisation*²⁰⁸ du meme, consécutivement, a été largement développée dans la partie précédente. Néanmoins, là encore, le meme trouble les lignes traditionnelles par sa nature éminemment amateur, l'artification étant davantage favorisée « lorsqu'on a affaire à une activité de luxe, peu manuelle, peu équipée techniquement, autorisant l'individualité, non soumise à la prouesse technique, susceptible d'innovation, pratiquée par ou s'adressant à des adultes de milieux sociaux plutôt favorisés, permettant une certaine autonomie sur la clientèle, relativement professionnalisée, transportable dans l'espace et dans le temps. »²⁰⁹ Cette nuance, bien entendu, n'est pas rédhitoire (en témoigne la pratiques artifiée du graffiti²¹⁰), mais pose une limite possible au processus. En parallèle, si Henry Jenkins souligne que les fans ont « transformé le braconnage en une forme d'art »²¹¹, l'esthétique du détournement peut poser question, notamment lorsqu'il est analysé à la lumière de l'humour et de la dérision. Certes, le meme mime, braconne, adapte et se nourrit d'un patrimoine artistique (et en cela l'assimile), mais le trait humoristique dominant du meme, ne relevant pas en lui-même d'une pratique considérée comme artistique, semble en être autant la valeur que la limite. Enfin, on s'accordera avec Patrice Flichy pour remarquer qu'une vaste majorité des œuvres d'amateur, y compris les memes, est souvent médiocre ou sans visée esthétique²¹².

Un autre effet de l'artification dans lequel le meme se distingue est l'effet d'*individualisation* par lequel « la production doit pouvoir être rapportée nominalement à un auteur, lequel doit pouvoir être doté d'une intentionnalité esthétique; et elle doit pouvoir être considérée comme originale, c'est à dire non réductible à d'autres, sinon innovante »²¹³. Le nombre d'auteurs ayant développé leurs *watermarks* personnelles (28) afin de garder la trace des memes qui sont les

²⁰⁷ Heinich, N. & Shapiro, R., « Postface. Quand y a-t-il artification ? », *op. cit.*, p. 294-295

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 295

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 293

²¹⁰ Liebaut, M., « L'artification du graffiti et ses dispositifs », *Ibid.*, p. 151

²¹¹ Cité par Patrice Flichy in « Chapitre Premier : La « culture amateur » », *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, éd. cit., p. 32

²¹² « Conclusion », *Ibid.*, p. 90

²¹³ Heinich, N. & Shapiro, R., « Postface. Quand y a-t-il artification ? », *op. cit.*, p. 295

leurs tout en créant des comptes de memes tout aussi personnels, ainsi que l'hostilité affichée de nombreux mêmeurs (44,9% des sondés) vis-à-vis des fameux memes *stolen** (volés sans crédit) soulignent un renforcement de ce que l'on peut qualifier d'individualisation. Cependant, deux critères sont à prendre en compte. D'abord, la relative minorité des mêmeurs revendiquant une telle propriété morale et intellectuelle. Parfois moquée en commentaires, cette revendication fait également apparaître une part des créateurs plus silencieuse et moins soucieuse d'une quelconque paternité créative, 42,2% d'entre eux étant indifférents aux mentions de l'auteur quand 12,9% y sont hostiles. De ce point de vue, la pratique du meme peut sembler encore largement relever d'une pratique anonyme, confidentielle et uniquement ludique. De surcroît, Anastasia Denisova rappelle que les memes sont des produits issus d'une production avant tout collective et interactive, dont l'évolution les rend profondément ambigus²¹⁴.

Cette ambiguïté, renforcée par le caractère viral et détourné du meme a pour conséquence directe de remettre en question les deux derniers effets de l'artification, à savoir l'*authentification* et la *raréfaction*²¹⁵. Et pour cause, comment authentifier une production souvent anonyme et collective, altérée par les logiciels, et par là même fréquemment dépareillée de son auteur ? Multipliée et noyée dans une masse de production conséquente, la pratique du meme porte également une aspiration démocratique renforcée par le neurchi comme communauté, bien que seuls 25% des membres se disent créateurs.

Au vu de ces critères, l'artification du meme est donc à nuancer et à considérer avec prudence. Si une aspiration artistique apparaît clairement, celle-ci demeure timide, souvent placée sous le signe du jeu et de l'humour. Si un tel jugement peut paraître sévère, rappelons que le meme s'inscrit comme une pratique numérique encore relativement jeune et, finalement, peut-être trop en dehors des canons traditionnels pour rendre son artification aisée ou évidente. Ainsi, alors même que sa nature le rendait difficile à classer d'un point de vue strictement patrimonial, il en va quasi de même lorsqu'il s'agit de considérer ses qualités esthétiques dans une perspective artistique. Le premier trait tient, de nouveau, à sa nature numérique. Là où l'archivage numérique jouait déjà avec les frontières patrimoniales, le *Net art* est certes, selon Jean-Paul Fourmentraux, « le fruit d'une reconnaissance de plus en plus institutionnelle »²¹⁶, mais peine encore à afficher un cadre définitionnel clair : « [...] l'appartenance à la catégorie du Net art et la désignation des dispositifs

²¹⁴ Denisova, A., « Many Uses of Memes : From Fast-Food Media to Political Mindbombs », *op. cit.* p. 29

²¹⁵ Heinich, N. & Shapiro, R., « Postface. Quand y a-t-il artification ? », *op. cit.*, p. 295

²¹⁶ Fourmentraux, J-P., « Introduction », *op. cit.*, p. 20

en tant qu'œuvres sont au cœur de nombreuses controverses. »²¹⁷ Espace flottant, le numérique se trouve être difficile à appréhender, que ce soit à cause d'une technique qui mêle souvent montage et collage en même temps qu'elle dessine de nouveaux savoir-faire, ou du fait de son aspect interactif. En effet d'après Fourmentraux, « en conjuguant une esthétique du code, un design d'interface et un art de l'archive, l'œuvre Net art met en scène un art dirigé vers l'action du public »²¹⁸. En résulte une dimension performative qui rend ce type d'art plus difficilement accessible : « Ce qui fait œuvre est en effet davantage la situation créée, qui se déploie en espaces artistiquement disposés et mis à la disposition du public. L'objet à finalité esthétique, produit fini et résultat ordonné, cède la place au processus en-devenir d'où émerge un art du flux. ²¹⁹» Or, s'il est une discipline numérique portée par une esthétique du flux, n'est ce pas le meme ? Profondément dialogique, une telle œuvre « ne peut être saisie qu' « en acte » ou « en travail »²²⁰. En vérité, ce sont bien les assises traditionnelles de la conception comme de la réception de l'œuvre que le numérique est venu bouleverser.

Naturellement, ces traits si particuliers viennent influencer et redéfinir des institutions artistiques qui éprouvent de la difficulté à se fondre dans la pluralité qu'offre un monde artistico-numérique. En première ligne, les critères de légitimation des œuvres sont finalement repensés, nous indique Fourmentraux²²¹. De ce fait, certains signes ou critères d'artification commencent à s'échapper de leur cadre d'origine. De même, si la mise en galerie est un rite de passage traditionnel déjà entamé par le meme, il nous faut reconnaître que l'art numérique « repose de manière aigüe les questions de l'exposition et de la collection, révélant ici le caractère paradoxal de la représentation « matérielle » d'œuvres instables et en constantes mutations. [II] bouscule l'équilibre muséal fondé sur la reconnaissance d'un statut spécifique des objets, devenant « patrimoine » ²²²». Dès lors, l'exposition numérique revendique vraisemblablement son autonomie voire se place à la marge des circuits critiques et institutionnels classiques, à l'instar de ce qu'avait déjà opéré tout un pan de la culture populaire en s'affranchissant des restrictions propres aux Beaux arts. Sorte de zone synthétique, autant espace de création que de commentaire et d'exposition, le numérique se veut plus souple et permissif pour l'expression artistique populaire. Le meme, par là, autant objet fan

²¹⁷ *Ibid.*

²¹⁸ « Chapitre 6 : L'exposition du Net art : rituels de l'oeuvre », *Ibid.*, p. 145

²¹⁹ « Chapitre 7 : L'oeuvre en actes », *Ibid.*, p. 175

²²⁰ « Conclusion », *Ibid.*, p. 189

²²¹ « Chapitre 2. Les cadres de l'interactivité et de l'interaction », *Ibid.*, p. 65

²²² « Chapitre 5 : Net art, commande publique et muséologie », *Ibid.*, p. 129

qu'objet numérique, embrasse ce mouvement de remise en question des codes, rendant sa catégorisation d'autant plus malaisée.

En définitive, peut-on dire que le meme, déjà patrimoine esthétique, est artificiel ? Ou à l'inverse, ne serait-il pas qu'un simulacre d'art, une énième façon de mimer, de détourner et de moquer un système critique jugé élitiste ? Sans doute un peu des deux. L'une des forces du meme est de se rendre insoupçonnable. Objet puissant, mais rendu anodin par l'humour souvent potache qu'il dispense, le meme cache finalement sa sensibilité esthétique derrière le masque de la farce et de la légèreté. De cette farce naît autant sa simplicité que son extrême sophistication. Pratique jeune, n'est-il peut-être qu'à l'esquisse d'un devenir esthétique plus grandiose. Les indices sont nombreux, mais appellent finalement à la prudence. Espace muséal peut-être fantasmé, le neurchi met de toute évidence en relief des dynamiques de natures aussi patrimoniales qu'artistiques. Cependant, comme le soulève Olga Goriunova, le meme s'inscrit dans un ensemble de pratiques digitales qui ne seront peut-être jamais esthétiquement valorisées, malgré leurs qualités²²³. D'ailleurs Nathalie Heinich et Roberta Shapiro ne manquent pas de souligner cette part, sinon d'aléatoire, du moins d'obstacles plus ou moins surmontables à l'artification :

« Néanmoins, ce développement ne se fait pas sans heurts, car il existe également toutes sortes d'obstacles à l'artification, de résistances, de pratiques de contournement. C'est pourquoi il faut voir l'artification comme une tendance. Même si celle-ci est puissante, sa réalisation pleine et entière est loin d'être toujours assurée [...] et peut prendre bien des détours. »²²⁴

Ainsi, le meme tend de toute évidence à s'artifier, mais ni le degré ni l'aboutissement d'une telle tendance ne sont complètement transparentes. On se risquera sans doute à le situer, pour l'heure et avec un certain optimisme, entre une artification à *demi stabilisée*, caractérisée par « des amorces d'artification pas tout à fait abouties, et qui probablement n'iront guère plus loin que le stade actuel, faute de caractéristiques intrinsèques susceptibles d'autoriser une artification pleine et entière »²²⁵ et une artification *partielle*, ayant « bien franchi les quatre cercles de la reconnaissance, mais soit pour une partie seulement de leur production [...], soit aux yeux d'une partie seulement du public »²²⁶. Enfin, si l'art brut, auquel le meme en tant que pratique fan est comparable, est classé parmi les artifications *en voie d'accomplissement* par Heinich et Shapiro, cette dernière catégorie nous semble encore hors d'atteinte. Seulement limitée par un décalage temporel/générationnel à l'instar du

²²³ Goriunova, O., *art. cit.*, p. 5

²²⁴ Heinich, N. & Shapiro, R., « Avant-propos », *op. cit.*, p. 21

²²⁵ Heinich, N. & Shapiro, R., « Posface. Quand y a-t-il artification ? », *op. cit.*, p. 290

²²⁶ *Ibid.*, p. 291

ready-made, une telle artification ne manque plus que de temps pour être considérée en tant que telle et légitimée²²⁷. Peut-être en sera-t-il un jour autant pour le meme.

²²⁷ *Ibid.*

Conclusion

Au-delà de sa surprenante légèreté, de son humour souvent décomplexé et de son attitude fan aussi chaleureuse que populaire, force est de reconnaître que Neurchi de Kaamelott revêt en réalité un potentiel patrimonial de premier plan. Sorte de poupée gigogne dont l'apparence ludique n'a d'égale que la profondeur de ses enjeux, cette communauté du meme inspirée par la série d'Alexandre Astier se sera bel et bien posée en conservatrice de choix d'un héritage audiovisuel et créatif de grande ampleur.

Ce rôle que le neurchi incarne et assume avec efficacité aura d'abord eu pour atout de se nourrir d'une création elle-même inscrite dans une lignée patrimoniale aussi célèbre que conséquente. La série *Kaamelott*, au gré de ses courts mais nombreux épisodes, réussit le tour de force de reprendre à son compte une geste arthurienne maintes fois adaptée. Des premiers écrits de Chrétien de Troyes et de Montmouth aux adaptations les plus actuelles des Monty Python, Alexandre Astier a contribué à remettre au goût du jour un univers merveilleux qui fait désormais partie intégrante de la culture occidentale. Parallèlement, son souci du contexte et du sens de l'époque a su permettre à la série d'entremêler habilement tradition littéraire et patrimoine historique, si bien que l'anachronisme, le plus souvent source de rire, remporte le pari de la passerelle générationnelle. En découle un série au succès retentissant, encore une décennie après sa création, et bien vite élevée au rang d'œuvre culte par une large partie des Français. Par là même, que ce soit par ses qualités humoristiques et cinématographiques ou par l'action zélée et minutieuse d'une communauté de fans constituée sur autant d'années, *Kaamelott* s'impose de toute évidence dans le patrimoine audio-visuel français.

Dans cette perspective le neurchi, fondé autour de la création et de l'échange de memes ayant pour inspiration la série d'Alexandre Astier, profitait déjà d'un matériau aux ressources patrimoniales avérées et solides. Extension de ce patrimoine pré-constitué, sorte d'appendice fan d'une saga culte, le neurchi se posait par essence comme un outil patrimonial. Cependant, notre étude a su, nous l'espérons, attester la contribution active du groupe à la sauvegarde de l'œuvre d'origine autant comme objet que comme esprit. On a pu remarquer dans un premier temps que le neurchi motivait en partie son existence par une volonté de pérenniser et de médiatiser la saga dont

il s'inspire. À la fois alpha et oméga du groupe, la série a d'ailleurs pu profiter concrètement de l'action de ce dernier, que ce soit via une promotion du film ou via l'activité fan de ses administrateurs. Collectif à l'autorité grandissante, le neurchi a également su mettre la pratique du meme au service de ce dessein, alliant du même fait détournement ludique et sauvegarde du *lore*. Toutefois, le meme étant par définition voué au détournement, le potentiel patrimonial de ce dernier a pu être contesté jusqu'à faire paraître le meme anti patrimonial et la série, de l'ordre du prétexte.

Une telle ambiguïté nous a donc naturellement conduit à évoquer une autonomie aussi bien patrimoniale qu'esthétique revendiquée par le meme. Loin d'être un simple outil de la pratique fan, le meme est vite apparu comme un objet culturel à part entière possédant des fonctions qui lui étaient propres. Artefact protéiforme, fruit d'une culture sociale et créatrice directement associée au monde numérique, le meme doit être plutôt considéré comme une charnière où se jouent divers enjeux culturels, tout plus ou moins distincts, mais tous participant d'une singularisation grandissante du meme en question. Autant menacé par une instabilité numérique que par une pérennité technique automatisée, le meme comme patrimoine s'est bien vite détaché des codes traditionnels de patrimonialisation. Ces standards, on l'a vu, n'ont d'ailleurs pas été les seuls bouleversés. Si l'on ne se sera pas risqué à affirmer que le meme était d'ores et déjà promu au rang d'art à part entière, son affranchissement de même que sa reconnaissance progressive peuvent nous faire légitimement présager un ancrage durable et extensif du meme dans le paysage culturel contemporain. Alors qu'un objet numérique, quasi immédiatement sauvegardée, jouit souvent d'une forme de patrimonialisation systématique, l'œuvre appelle une accréditation symbolique encore en cours dans le cas du meme. Dès lors, simili fantasmé d'un espace muséal numérique, le neurchi se propose volontiers de mettre en galerie et en collections des œuvres en puissance ou peut-être déjà réalisée.

In fine, ce même neurchi met au jour un feuilletage patrimonial d'une solidarité remarquable. Selon nous plein de promesses, le meme, par sa plasticité et sa permissivité, est effectivement aujourd'hui une pratique culturelle qui s'est rendue indispensable dans le paysage numérique, mais pas uniquement. Image reproductible à volonté ou manifeste pour une pratique virale de la communication, le meme vise une démocratie populaire idéale soudée par l'humour et l'échange. Ainsi, ses atouts commerciaux et politiques, démontrés dans de nombreuses campagnes publicitaires ou électorales (notamment sous l'ère Donald Trump) constituent un autre volet, sans doute moins inoffensif, des possibilités qu'offre le meme. Aussi coloré qu'autonome, ce dernier prétend finalement allier efficacité et subtilité. Avec son humour désarmant bien plus que désarmé, le meme n'aurait finalement, selon nous, d'ingrat bien que l'apparence.

Bibliographie

Œuvres et entretiens d'Alexandre Astier

- ASTIER, Alexandre, KAPPAUF, Alain, & ROBIN, Jean-Yves, *Kaamelott*, 2005-2009 (M6), France, CALT
- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott : Premier Volet*, 2021, France, Regular Production
- ASTIER, Alexandre, *Dies Irae*, 2003, France, Acting Studio, Joëlle Sevilla

- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott*, Livre I, Première Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2008
- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott*, Livre I, Deuxième Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2008
- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott*, Livre II, Première Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2009
- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott*, Livre II, Deuxième Partie, Éditions Télémaques, J'ai lu, Paris, 2009
- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott*, Livre III, Première Partie, Éditions Télémaques, Paris, 2010
- ASTIER, Alexandre, *Kaamelott*, Livre IV, Première Partie, Éditions Télémaques, Paris, 2010
- ASTIER, Alexandre, KAPPAUF, Alain, & ROBIN, Jean-Yves, *Kaamelott*, Livre V, 2007, (M6), France, CALT
- ASTIER, Alexandre, KAPPAUF, Alain, & ROBIN, Jean-Yves, *Kaamelott*, Livre VI, 2009, (M6), France, CALT

- ASTIER, Alexandre, « Alexandre Astier. Le bonus », *Historia*, 01/12/2020 [En ligne] <https://www.historia.fr/les-coulisses-dhistoria/alexandre-astier-le-bonus> [consulté le 13/07/2021] Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas
- ASTIER, Alexandre, « J'ai besoin de mettre un coup de pied dans ce que tout le monde sait déjà », *Historia*, mensuel 888, décembre 2020 [En ligne] <https://www.historia.fr/«-jai-besoin-de-mettre-un-coup-de-pied-dans-ce-que-tout-le-monde-sait-déjà-»> [consulté le 13/07/2021] Propos recueillis par Guillaume Mallaurie et Eric Pincas

- BLANCHARD, Sandrine, « Entretien avec Alexandre Astier », *Le Monde*, 22/05/2016, [En ligne] : https://www.lemonde.fr/la-matinale/article/2016/05/22/alexandre-astier-j-ai-toujours-entendu-ma-mere-dire-merde-aux-institutions_4924023_4866763.html [consulté le 20/08/2021]

Sources critiques

- ARCHIBALD, Elizabeth & Johnson, David F. (Ed.), *Arthurian literature XXXI*, Arthurian Literature, D.S. Brewer, 2014
- ATTON, Chris (ed.) *The Routledge Companion to Alternative and Community Media*. New York: Routledge
- BACHIMONT, Bruno, « L'archive du Web : une nouvelle herméneutique des traces ? », *Web Corpora*, 21 juin 2017 [En ligne], <https://webcorpora.hypotheses.org/288>, [consulté le 23/09/2021]
- BACHIMONT, Bruno, *Patrimoine et numérique. Technique et politique de la mémoire*, Bry-sur-Marne, Ina, coll. « Médias et humanités », 2017
- BESSON, Florian & BRETON, Justine, (dir.) *Kaamelott : Un livre d'histoire*, Chroniques, Vendémiaire, Paris, 2018
- BOURDELOIE, Hélène, CHEVRET-CASTELLANI, Christine, « Introduction », *L'impossible patrimoine numérique ? Mémoires et Traces*, Lormont : Le Bord de l'eau, 2019
- DENISOVA, Anastasia, *Internet Memes and Society*, Routledge, Published December 18, New York, 2020, 220 Pages
- DAVALLON, Jean, *Le don du patrimoine - Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Hermès Science Publications, 2006
- DAWKINS, Richard, *The Selfish Gene*, Oxford: Oxford University Press, 1976
- DAWKINS, Richard, « Foreword. » In Blackmore, S. (ed.) *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999
- DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des Français. Enquête 1997*, La documentation Française, 1998
- CHUN, Wendy Hui Kyong, *Programmed visions: Software and memory*, Cambridge Mass., MIT Press, 2011
- ECO, Umberto, *Promenade dans les bois du roman et d'ailleurs, (Six walks in the Fictional Woods)*, Grasset, Paris, 1996
- FISKE, John, *Understanding Popular Culture*, Boston, Unwin Hyman, 1989

- FLICHY, Patrice, « Conclusion », *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Seuil, Paris, 2010
- FLORENTIN, Valérie, « Les anachronismes comme procédé d'humour verbal: Une étude de la série télévisée française *Kaamelott* », *Voyages in Translation Studies*, Concordia University, 27 Mars 2009
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Introduction », *Art et Internet. Les nouvelles figure de la création*, Paris, CNRS Editions, 2005
- GREFFE, Xavier, *La Valorisation économique du patrimoine*, Paris : La Documentation française, coll. « Questions de culture », 2003
- HALBWACHS, Maurice., *La mémoire collective*, Paris : Albin Michel, 1950
- HEINICH, Nathalie & SHAPIRO, Roberta (Dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2012
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006
- JENKINS, Henry, *Textual Poachers. Televisions Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992
- KNOBEL, Michele & LANKSHEAR Colin, (Dir.) *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang, 2007
- LEADBEATER, Charles & MILLER, Paul, *The Pro-Am Revolution, How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004
- LE GUERN, Philippe (dir.), *Les Cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2002 [En ligne] <https://books.openedition.org/pur/24160?lang=fr>
- LENCLUD, Gérard, « Qu'est ce que la tradition ? », in *Transcrire les mythes*, sous la direction de Marcel Détienne. Paris : Albin Michel (coll. « Idées »), 1994
- LETOURNEUX, Mathieu, « Mon joystick gagne la guerre de Cent Ans. Le Moyen Âge des jeux vidéos », in S. Abiker, A. Besson, F. Plet-Nicolas (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009, pp. 117-128
- MERZEAU Louise, « Faire mémoire de nos traces numériques », *E-dossiers de l'audiovisuel*, 2012
- MUSIANI, Francesca, et al. « Des archives comme les autres ? », *Qu'est-ce qu'une archive du web ?* Nouvelle édition [en ligne]. Marseille : OpenEdition Press, 2019 (généralé le 17 mars 2020).

Disponible sur Internet : <[http:// books.openedition.org/oep/8713](http://books.openedition.org/oep/8713)>. ISBN : 9791036504709. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.oep.8713>.

- PEYRON, David, *Culture Geek*, FYP, Limoges, 2013
- RHINEGOLD, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Cambridge, MIT Press, 2000
- SHOAF, Judith, 'Kaamelott: A semi-heroic Epic', *The Heroic Age* 13 (2010), §5, [En ligne] <https://www.heroicage.org/issues/13/forumc.php> [consulté le 15/07/2021]
- SIRE, Marie-Anne, *La France du patrimoine, Les choix de la mémoire*, Paris, Gallimard/MONUM

Articles et revues

- ATKINSON, Sarah & WHATLEY, Sarah, « Digital Archives & Open Archival Practices », *Convergence*, vol. 21, n^o 1, 2015
- ASSELIN, Christophe « Facebook les chiffres essentiels en 2021 en France et dans le Monde », *Digimind*, 01/02/2021 [En ligne], <https://blog.digimind.com/fr/agences/facebook-chiffres-essentiels> [consulté le 20/09/2021]
- BLOTTIÈRE, Mathilde & MARZOLF, Hélène, « *Kaamelott* », *c'est leur came !* », *Télérama*, 22/07/21 [En ligne] <https://www.telerama.fr/cinema/kaamelott-cest-leur-came-6927807.php> [consulté le 08/08/2021]
- BRETON, Justine, « Rire et faire rire de la guerre : *Kaamelott* (M6, 2005-2010) ou la mise à distance du conflit », *TV/Series* [En ligne], 10 | 2016, mis en ligne le 01 décembre 2016, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/1796> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.1796>
- CHOAY, Françoise, *L'Allégorie du patrimoine*, Paris : Ed. du Seuil, coll. « La couleur des idées », 1992
- FOSTER, Tara, « *Kaamelott* »'s Global Fifth Century, *Arthuriana*, SPRING 2015, vol. 25, No. 1, Special Issue on Cinematic Reimaginings of Arthurian Literature (SPRING 2015), Scriptorium Press, 2015
- GORIUNOVA, Olga, *The force of digital aesthetics : on memes, hacking and individuation*, *Zeitschrift fur Medienwissenschaft*, 8. Draft in English. p. 8, [En ligne] <https://www.academia.edu/3065938/>

The force of digital aesthetics on memes hacking and individuation, [consulté le 20/09/2021]

- GRANOVETTER, Mark, « The Strength of Weak Ties : A Network Theory Revisited », *Sociological Theory*, Vol. 1, 1983
- GUEDJ, Philippe, « Jean-Christophe Hembert : « On regardera encore “Kaamelott” dans 100 ans » », *Le Point Pop*, 23/07/2021 [En ligne] https://www.lepoint.fr/pop-culture/jean-christophe-hembert-on-regardera-encore-kaamelott-dans-100-ans-23-07-2021-2436562_2920.php [consulté le 20/09/2021]
- GUILHERMIER (de), Marine, « Kaamelott : une affiche électrisante pour fêter les 9 semaines en salle », *Allociné*, 17 septembre 2021 [En ligne] https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18702802.html [consulté le 19 septembre 2021]
- MANDIN, Benoît, « Audiences TV access (dimanche 11 juillet 2021) : Kaamelott déroute Section de recherches, 66 minutes en chute libre », *Toute la Télé*, 12 juillet 2021 [En ligne] <https://www.toutelatele.com/audiences-tv-access-dimanche-11-juillet-2021-kaamelott-deroute-section-de-recherches-66-minutes-en-chute-libre-131576> [consulté le 23/07/2021]
- ROCHLITZ, Rainer, « Définitions philosophiques et définitions pratiques de l’art », in COMETTI, 2004
- SCHIFMAN, Limor. « An anatomy of a Youtube meme. » *New Media & Society*, 2011
- SILVA (da), Marie-Manuelle, « La série télévisée « Kaamelott » ou la matière arthurienne revisitée », *Carnets* [En ligne], Première Série - 1 Numéro Spécial | 2009, mis en ligne le 16 juin 2018, consulté le 30 mai 2021. URL : <http://journals.openedition.org/carnets/4064> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/carnets.4064> p. 312
- VILLAMY, Olivia, « Il a vu «Kaamelott» 203 fois : le record du monde du nombre de visionnages d’un film battu par Arnaud Klein », *Le Parisien*, 19/09/2021 [En ligne] <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/il-a-vu-kaamelott-203-fois-le-record-du-monde-du-nombre-de-visionnages-dun-film-battu-par-arnaud-klein-19-09-2021-VXPP6AV7KFCVPTY4SFTRMUOCE4.php> [consulté le 20/09/2021]
- WIGGINS, Bradley E., BOWERS, G. Bret, « Memes as genre: A structuration analysis of the memescape. » *New Media & Society*, first published on May 26, 2014
- « #Kaamelott : la machine à mèmes qui fait causer le web depuis 15 ans », *Le Super Daily*, 329, 31 janvier 2020 [En ligne] <https://lesuperdaily.com/episode/kaamelott-la-machine-a-memes-qui-fait-causer-le-web-depuis-15-ans/> [consulté le 23/07/2021]

- « *Kaamelott* : ruée aux avant-premières pour les fans... et pour éviter le passe sanitaire », *Le Figaro* avec *AFP*, 21/07/2021 [En ligne] <https://www.lefigaro.fr/culture/kaamelott-ruée-aux-avant-premieres-pour-les-fans-et-pour-eviter-le-passe-sanitaire-20210721> [consulté le 19 septembre 2021]
- « Thomas Pesquet ravi : le film *Kaamelott* est arrivé jusqu'à l'ISS ! », *Voici*, 23/07/2021 [En ligne] <https://www.voici.fr/news-people/actu-people/thomas-pesquet-ravi-le-film-kaamelott-est-arrive-jusqua-liss-708794> [consulté le 19 septembre 2021]
- « Thomas Tears et Yugnat999 présentent l'exposition IRL MEME », *Say Who*, 20/11/2019, [En ligne] <https://saywho.fr/evenements/thomas-tears-yugnat999-irl-meme-exposition/> [consulté le 13/10/2021]

Autres ouvrages

- BENJAMIN, Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, 2012
- CERTEAU (de), Michel, *L'Invention du quotidien, Vol. 1 : Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990
- MALLORY, Thomas, *Le Morte d'Arthur*, William Caxton, 1485
- PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988
- TROYES (de), Chrétien., *Lancelot ou le Chevalier de la charrette*, XIIème siècle

Ressources cinématographiques et sériels

- BRESSON, Robert, *Lancelot du Lac*, 1974, France, Italie, MARA-Film, Laser Productions, ORTF, Gerico Sound
- ROHMER, Eric., *Perceval le Gallois*, 1978, France, Suisse, Allemagne de l'Ouest, Italie, Les Films du Losange, FR3 Cinéma
- SOLO, Bruno., LE BOLOCH, Yvan., KAPPAUF, Alain., *Caméra Café*, 2001-2004 (M6), France, Jean-Yves Robin, CALT & 121 Productions

Plateformes numériques de neurchi de Kaamelott

- Neurchi de Kaamelott (Facebook) : <https://www.facebook.com/groups/387051825904668>
- Kaamelott memes (Facebook) : <https://www.facebook.com/NdkaaMemes>

- Neurchitpost - NdKaa (Facebook) : <https://www.facebook.com/groups/3011217028912887>
- Instagraal (Instagram) : https://www.instagram.com/instagraal__/
- Neurchi de Kaamelott (Reddit) : https://www.reddit.com/r/NeurchiDeKaamelott/?utm_medium=android_app&utm_source=share

Annexes

Annexe 1 : Glossaire

- **Admin** : Abréviation de « administrateur ». Désigne l'administrateur/administratrice d'un neurchi. Les administrateurs sont chargés de la création et de la gestion du groupe et sont au sommet de la hiérarchie du neurchi.. Ils ont le pouvoir de nommer les modérateurs.
- **Ban / Permaban** : Bannissement d'un membre du neurchi suite à une infraction aux règles du groupe. Le « permaban » (contraction de « permanent » et de « ban ») désigne quant à lui un bannissement définitif du groupe.
- **Chineur** : Originaire du mot « chiner » (rechercher des objets rares dans des brocantes). Nom attribué aux chasseurs de memes, c'est à dire aux membres du groupe neurchi.
- **Modo** : Modérateur. Nommés par les administrateurs, les modérateurs et modératrices ont pour rôle de gérer et de contrôler la vie communautaire comme ses productions (adhésions au groupe, sélection des memes, veille de l'espace commentaire, etc.).
- **Masterpiece** : littéralement « chef d'œuvre ». Catégorie établie par Neurchi de Kaamelott pour récompenser et classer les publications ayant récolté plus de 3000 reacts. Une étiquette ainsi qu'une galerie spéciale leur sont dédiées.
- **Mute** : Littéralement « mettre en sourdine ». Sanction ayant pour conséquence d'empêcher un membre du groupe de poster et de commenter les publications pendant une durée fixée par l'équipe de modération.
- **Neurchi** : Verlan de « chineur ». Communauté francophone généralement rassemblée sur Facebook et fédérée autour de la culture meme. Chaque neurchi se distingue des autres par une thématique qui lui est propre.
- **Neurchisphère** : Ensemble des neurchis.
- **Normie** : Membre qui enfreint, par méconnaissance, les règles du groupe et/ou n'est ni familier avec la culture meme ni avec son langage et/ou ne produit et ne poste jamais sur le groupe. Le terme *normie* est un des qualificatifs les plus péjoratifs du monde neurchi.
- **Reacts** : Ensemble des « j'aime » et réactions générées par un post. Le nombre de *reacts* sert généralement d'indice de performance d'un meme.
- **Repost** : se dit d'un meme ayant été posté une nouvelle fois, que ce soit sur une autre plateforme ou sur un même groupe. Dans le second cas, le « repost » est souvent perçu de manière péjorative.

- **Roast** : littéralement « rôtir ». Action individuelle ou collective visant à critiquer et/ou insulter le ou les membre(s) d'un groupe Internet.
- **Scrolling** : Défilement d'une page Internet visant à en déployer le contenu.
- **Shitpost** : Littéralement « post de merde ». Dans le cas des neurchis, désigne un traitement du meme volontairement peu soigné, ainsi que des thématiques humoristiques peu raffinées (calembours, humour à connotation sexuelle et/ou scatologique). Ceux qui pratiquent le *shitpost* sont appelés *shitposters*.
- **Shitstorm** : littéralement « tempête de merde ». Déchaînement de critiques ayant pour effet de porter atteinte à l'image d'un individu ou d'une entité sur Internet.
- **Stolen** : Littéralement « volé ». Qualifie un meme ayant été reposté sans que son auteur ait été crédité ou un plagiat.
- **Tag sauvage** : Identification d'une personne dans l'espace commentaire d'un post. Pratique interdite sur la quasi totalité des neurchis.
- **Template** : Support de base d'un meme. Le template est le matériau qui sera détourné par le meme.
- **Watermark** : Sceau numérique en filigrane (d'un groupe ou d'un mèmeur individuel) visant à attester le copyright sur un meme et à en tracer l'origine. Dans le cas de Neurchi de Kaamelott, la *Watermark* du groupe doit obligatoirement figurer sur chaque meme posté.
- **Webcomic** : Objet narratif résultant de la composition de plusieurs memes. Le webcomic se distingue par une trame narrative construite et cohérente.
- **Zucc** : Abréviation de Zuckerberg (Marc). Le zucc qualifie la suspension d'un neurchi par Facebook. Le zucc peut aboutir au rétablissement du groupe ou à sa suppression définitive.
- **3/4** : À l'origine, le 3/4 indique que les 3/4 d'un groupe ont réagi à une publication. Par convention, on parle désormais de 3/4 dès lors qu'une publication a dépassé les 1000 réactions. Une étiquette, ainsi qu'une galerie spéciale leur sont dédiées.

Annexe 2 : Ressources iconographiques

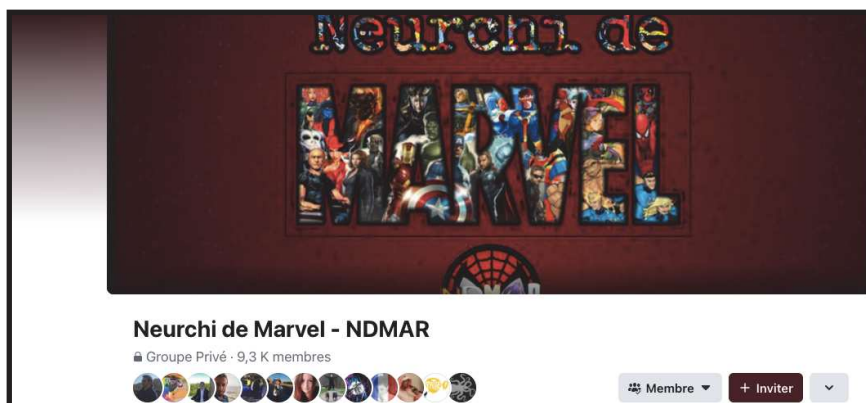
1.



Neurchi de Kaamelott



Neurchi de Star Wars



Neurchi de Marvel

2.

Règles de groupe des administrateurs

- 1 **Pas de tag**

Vous pouvez communiquer avec vos amis par messages privés. Sanction : mute Tagpages autorisées
- 2 **PAS DE SIGNALEMENT**

Si vous signalez un post ou commentaire via "signaler à un admin", vous vous exposez au ban. Si vous tombez sur du contenu inapproprié, s'il vous plait contactez directement un admin (via mp ou tag)
- 3 **Privilégiez les OC**

Gloire aux OC que vous créez, soyez créatifs. De nombreux Templates sont à disposition dans les Albums
- 4 **Soyez Wholesome et Respectueux**

Les memes publiés sont fait avec amour et passions, les critiques sans fondements n'ont donc pas lieu d'être. Si un meme ne vous plait pas, faites mieux. Merci également de rester respectueux en com'
- 5 **Watermark**

La wm permet de ne pas se faire voler vos œuvres par des pages peu scrupuleuses. Elle est disponible dans les fichiers du groupe et dans les annonces. Nous n'acceptons que la WM la plus récente.

- 6 **Langage**

Facebook supprime les insultes (et autres mots rappelant les heures sombres de notre histoire), même si ce sont des répliques, censurez-vous! (ex : vous êtes pas mort espèce de c*nnard)
- 7 **Débats interdits**

Politique, écriture inclusive, peu importe, comme vos avis! La modération ne peut pas se permettre de faire du temps plein sous des posts à 1000 commentaires. Débattez en privé, et profitez des memes pour rire !
- 8 **Réalisation des memes**

Vous avez de beaux tp en HD fournis par nous-même en annonce et dans les albums. Une belle police d'écriture, une belle image, bien rognée, la petite WM qui va bien et c'est parfait
- 9 **Réseaux sociaux NDKAA / Instagraal**

Vos memes sont susceptible d'être partagés avec crédits sur nos réseaux (Facebook, instagram & Twitter). N'hésitez pas à nous contacter pour les crédits !
- 10 **Neurchitpost**


Le neurchitpost est là si vous voulez poster vos memes refusés et en profiter pour demander des avis. Cependant, merci de ne pas publier sur le neurchit ET sur ce groupe en même temps.

Règlement interne de Neurchi de Kaamelott

3.

NDKAA - Neurchi de Kaamelott

🔒 Groupe Privé · 57,8 K membres



Membre + Inviter

À propos Discussion Annonces Sujets Membres Évènements Plus

4.



Équipe des modérateurs
Extrait de la story Instagram du compte Instagraal du 10/10/2021

5.



Bannière de Neurchi de Kaamelott

6.



Crossover avec la chanson « Big enough » de Kirin J Callinan. Seule la première image est issue du clip original.

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10220626740870993&set=gm.389405335669317>



Crossover avec le film *Harry Potter et la Chambre des secrets* de Chris Columbus

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=4204444059671912&set=gm.546316033311579>

7.



Clémence Doucet ▶ NDKAA - Neurchi de Kaamelott ...
18 décembre 2020 · 🌐

SALUT LES PÉGUS!

Je viens vous annoncer la seconde surprise que la modération vous a réservé en cette journée d'anniversaire (ou presque) et les 100k (ou presque).

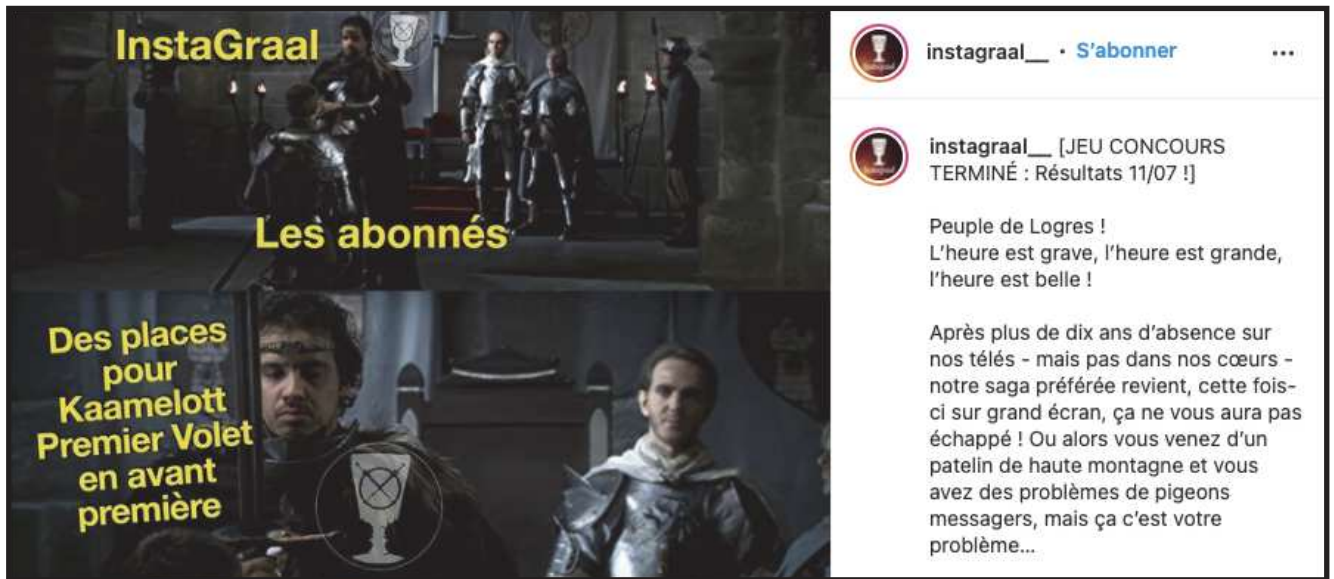
Caroline Pascal est en guest chez Ndkaa!

Voici une première partie de l'interview. Elle fait au total plus d'une heure, je vous posterai donc plusieurs petits bouts et vous aurez ensuite un lien youtube pour tout visionner un peu plus tard! C'était vraiment super de passer ce petit moment avec. Voilà pourquoi le c... **Afficher la suite**



Interview de Caroline Pascale (Démétra) par Clémence Doucet
<https://www.facebook.com/clemence.doucetmua/videos/2715341182049684>

8.



Concours Instagram mettant en jeu des places pour l'avant-première de Kaamelott : premier volet
https://www.instagram.com/p/CRGjBiGoXdE/?utm_medium=copy_link&fbclid=IwAR0fj1Hj0t3tJXK9VRxyCuPvB7XgjkMmmp8X14yXxUL1lv-OFHpC0FKpCL4

9.



<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10223170536323061&set=gm.561507185125797>

10.



Image originale tirée de *La Communauté de l'Anneau* de Peter Jackson
<https://i.imgur.com/7BADGMS.jpg>

<https://www.instagram.com/p/CKq7jKSBbBK/>

11.



<https://www.facebook.com/photo/?fbid=2920373844867192&set=gm.547701486506367>

12.



Jeu de mot entre le nom de scène de la chanteuse « Tal » et la réplique
« J'aimerais bien qu'on commence à me considérer en tant que tel »

[https://www.facebook.com/photo/?
fbid=6329756153765808&set=gm.4834492186585353](https://www.facebook.com/photo/?fbid=6329756153765808&set=gm.4834492186585353)



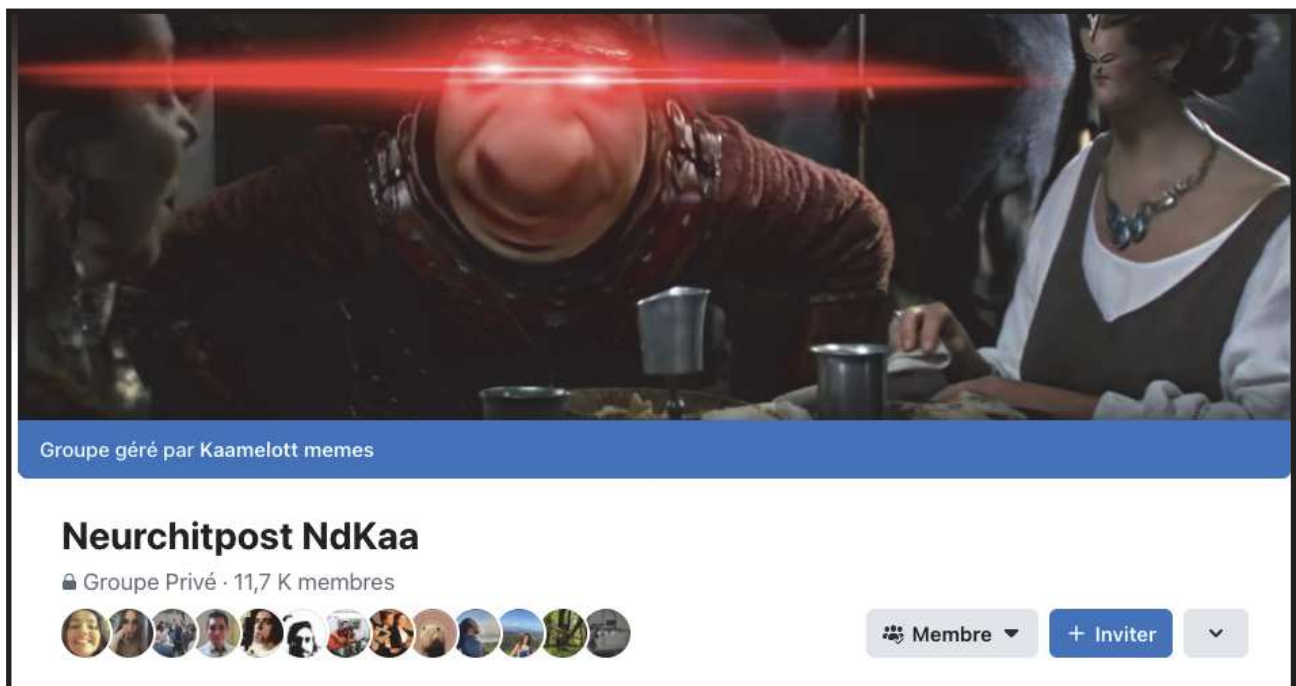
[https://www.facebook.com/photo/?
fbid=1009492306212413&set=gm.3872850436082871](https://www.facebook.com/photo/?fbid=1009492306212413&set=gm.3872850436082871)



Ici, seul un mot de la réplique originale « Mais non ça c'est moi quand j'me transforme en chouette » est conservé

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=566685911264790&set=gm.4791193710915201>

13.



14.



Template original

[https://www.facebook.com/photo/?](https://www.facebook.com/photo/?fbid=3402892416493751&set=gm.3828864280481487)

[fbid=3402892416493751&set=gm.3828864280481487](https://www.facebook.com/photo/?fbid=3402892416493751&set=gm.3828864280481487)

Les stars qui arrivent à leurs 27 ans :



N'importe quel phénomène de société :



Moi : *fais une connerie à 8 ans*

Aussi moi qui vois mes frères et sœurs cafter la connerie :



Quand c'est la dixième trend de la journée



Quand t'as fini le dessert chez tonton René



15.



Nanoue Clément

Mélanie Ozriela ah bah ça dépend... 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...

Mais bon comme d'hab, c'est juste une bande de gros faisans en fait

Commentaire supprimé suite au départ de son auteure

Originellement posté sous ce meme : <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10223057851546012&set=gm.548178743125308>

16.

2ND TOUR DE LA PRÉSIDENTIELLE
Hypothèse Emmanuel Macron / Éric Zemmour

Candidate	Percentage
Emmanuel Macron	55%
Éric Zemmour	45%

BFMTV.COM
● **Zemmour à 45% au second tour face à Macron dans un dernier sondage**

Le papelard, vous l'jetez pas, hein ! C'est moi qui le récupère !

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10227738386991112&set=gm.562335785042937>

17.

Légende



Bande Blanche
(Sorte de
didascalie du
meme)

Template avec
alt ration (ou non)
de la r plique et/ou
de l'image

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10160780562921980&set=gm.578001253476390>

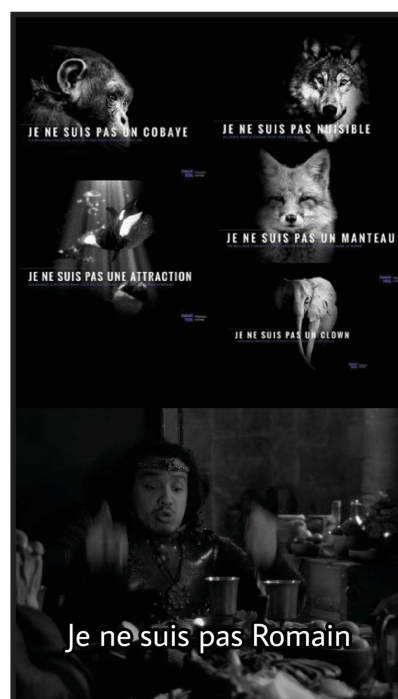
18.



Les propositions de memes n'étant pas considérés comme tels sont l'objet de florilèges de la modération

<https://www.facebook.com/groups/3011217028912887/posts/3931727126861868>

19.



Meme d'origine



Légende et commentaires issus du Neurshitpost
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=4911373442225015&set=gm.4741884505846122>

Légende et commentaires issus de NDKAA
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=4913065435389149&set=gm.560419941901188>

20.



Watermark de Neurchi de
Kaamelott

21.

Link : *Utilise un arc et une épée*

Kirby : *Mange et avale ses adversaires*

Mario :

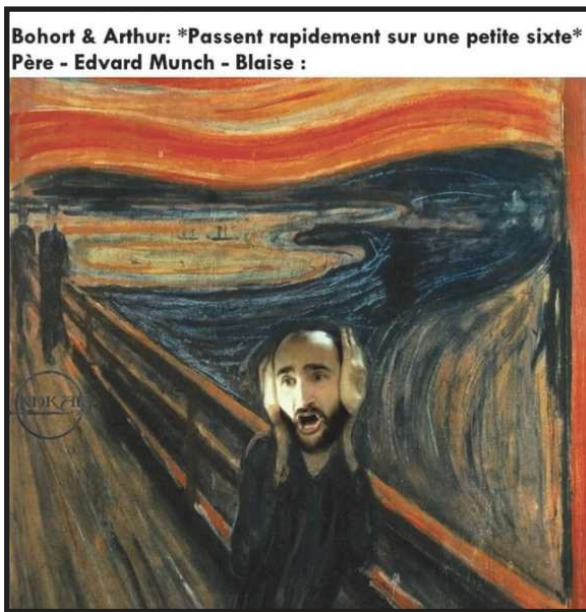


Moi je bondis comme ça, là.
Après je vous arrive dessus en piqué diagonal.

[https://www.facebook.com/photo?
fbid=10223166668626371&set=gm.5610954351669](https://www.facebook.com/photo?fbid=10223166668626371&set=gm.5610954351669)

72

22.



<https://www.instagram.com/p/CDIgb-vIAwL/>



<https://www.instagram.com/p/B-RXjRAo7V8/>

23.



Fil Facebook vertical



Feed Instagram en mosaïque

24.

Sujets dans ce groupe

#masterpiece ✨
Épinglé par l'administrateur • 39 publications

#Templates ✨
Épinglé par l'administrateur • 28 publications

#34actu ✨
Épinglé par l'administrateur • 18 publications

[Voir tout](#)

★ Ajoutés par l'administrateur **#troisquart**

Étiquette visant à récompenser et à classer les meilleurs memes

Rubriques synchronisées sur le défilement du navigateur

25.



Profile of **gadelmameme** on Instagram. The profile picture shows a man with a beard and a blue blindfold, holding a blue Facebook 'f' icon and a red and white character. The bio identifies him as **Alio Minou**, an **Artiste** and **Meneur sur la pop culture**. His main supports are listed as **Kamelott, Pokémon, Mangas, Seigneur des Anneaux, Harry Potter, Fatal, Oss 117**. The profile has **600 publications**, **9 005 abonnés**, and **126 abonnements**. A button labeled **S'abonner** is visible. At the bottom, it says **instagraal_ est abonné(e)**.

<https://www.instagram.com/gadelmameme/>

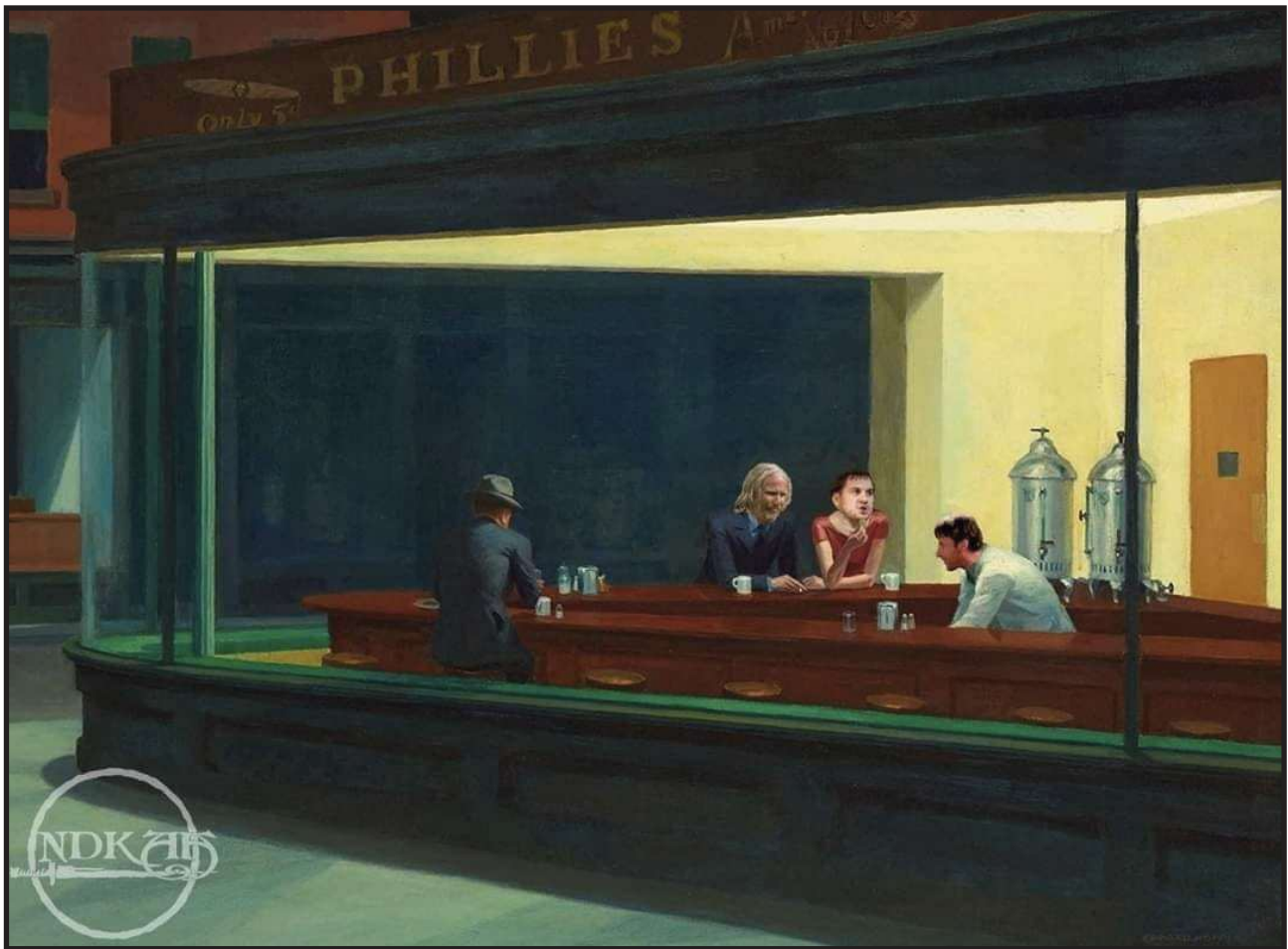
26.



Webcomic se composant d'une multitude de memes
narrativement reliés, suivant généralement la trame de l'épisode
original

[https://www.facebook.com/hashtag/webcomic?
__gid__=387051825904668](https://www.facebook.com/hashtag/webcomic?__gid__=387051825904668)

27.



Détournement du célèbre tableau « Nighthawks » de Hopper, jouant les scènes de taverne de *Kaamelott*

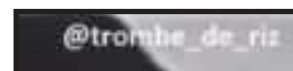
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=219549056419802&set=gm.399393508003833>

28.



Thomas Sanchez

<https://www.facebook.com/photo?fbid=10227905989181062&set=gm.579123580030824>



« Trombe de riz »

<https://www.facebook.com/photo?fbid=10160780562921980&set=gm.578001253476390>

Annexe 3 : Entretien

Les pages 109 à 128 ont été retirées de la version diffusée en ligne.

Annexe 4 : Questionnaire d'Enquête

Questionnaire réalisé sur un échantillon de 1615 membres de Neurchi de Kaamelott
Clôt le 20/09/2021

I. Informations générales

1. Vous êtes :

Une femme	39,6 %
Un homme	58,6 %
Autre	1,8 %

2. Quel âge avez-vous ?²⁴⁴

Moins de 18 ans	0,2 %
Entre 18 et 24 ans	41,1 %
Entre 25 et 34 ans	52,6 %
Plus de 34 ans	6,1 %

3. Quelle est votre situation professionnelle ?

Étudiant.e/Lycéen.ne	29,2 %
Dans le monde professionnel	65,6 %
Sans emploi	5,3 %

II. Les membres et la série Kaamelott

4. Comment avez-vous connu la série Kaamelott ?

Au moment de sa sortie	48,7 %
Grâce aux rediffusions TV	34,9 %
Sur Internet (Streaming, Youtube)	9,7 %
Grâce à neurchi de Kaamelott	0,4 %

²⁴⁴ Les tranches d'âges retenues sont celles appliquées par l'algorithme d'analyse Facebook

Grâce à des proches	6,3 %
---------------------	-------

5. À quel point appréciez-vous *Kaamelott* ? (Sur une échelle de 1 à 5)

1	0 %
2	0,2 %
3	1,1 %
4	23,7 %
5	75 %

6. Considérez-vous *Kaamelott* comme une œuvre culte ?

Oui	96,3 %
Non	1,4 %
Sans opinion	2,2 %

7. Le Neurchi vous a-t-il permis d'étendre vos connaissances sur la série ? (Sur une échelle de 1 à 5)

1	7,1 %
2	14,7 %
3	22,6 %
4	28,9 %
5	26,7 %

III. Rapport au neurchi

8. Comment avez-vous découvert Neurchi de *Kaamelott* ?

Par hasard	21,9 %
Par des ami.es	16,3 %
Par d'autres neurchis	40,9 %
Par les memes	17,6 %
Autre	3,3 %

9. Êtes-vous membre d'un ou de plusieurs autres neurchis ?

Oui	97 %
Non	3 %

10. Combien de temps passez-vous en moyenne sur le neurchi chaque jour ?

< 1h	72,6 %
1h	22,2 %
2h	3,7 %
3h	0,6 %
> 3h	0,9 %

11. Que préférez-vous sur le neurchi ?

Les memes	71,8 %
La communauté	5,6 %
Kaamelott	11,3 %
Sans préférence	11,3 %

12. Selon vous, le neurchi contribue-t-il à populariser davantage *Kaamelott* ?

Oui	65,8 %
Non	16 %
Sans opinion	18,2 %

13. Que pensez-vous du vocabulaire neurchi (3/4, shitpost, zucc, etc.) ? Plusieurs réponses possibles

Je le trouve utile	44 %
Je le trouve inclusif	11,4 %
Je le trouve inutile	11,2 %
Je le trouve discriminant	8,7 %

Sans opinion	34,7 %
--------------	--------

Créez-vous des memes ?

Oui	25 %
Non	75 %

IV. Les créateurs et leurs créations

14. Soignez-vous l'esthétique de vos memes ? (Sur une échelle de 1 à 5)

1	3,5 %
2	13,6 %
3	29,5 %
4	37,7 %
5	15,6 %

15. Dans quelle mesure le nombre de *reacts* est-il important pour vous ? (Sur une échelle de 1 à 5)

1	19,9 %
2	14,1 %
3	32,5 %
4	25,3 %
5	8,2 %

16. Tenez-vous à être crédité.e lors du partage de vos memes ?

Oui	44,9 %
Non	12,9 %
Indifférent	42,2 %

V. Rapport du neurchi aux memes

17. Pour vous, quel est le plus important dans un meme ?

L'humour	91,4 %
L'esthétique (réalisation technique)	2,6 %
Kaamelott	2,5 %
Autre	3,5 %

18. Vous arrive-t-il de sauvegarder des memes et/ou de les partager ?

Oui	87,9 %
Non	12,1 %

19. Commentez-vous souvent sous les memes ?

Oui	62,2 %
Non	6,2 %
De temps à autre	31,6 %

20. Selon vous, le meme est-il une forme d'art ?

Oui	55,5 %
Non	26,9 %
Sans opinion	17,6 %

21. Selon vous, les memes font-ils partie d'un patrimoine culturel ?

Oui	65,6 %
Non	20 %
Sans opinion	14,4 %