

# Lectures

Les comptes rendus, 2015

---

Björn-Olav Dozo

## **Richard Mèmeteau, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités***

---

### **Avertissement**

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

**revues.org**

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

---

### Référence électronique

Björn-Olav Dozo, « Richard Mèmeteau, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2015, mis en ligne le 01 mars 2015, consulté le 26 juillet 2015.  
URL : <http://lectures.revues.org/17207>

Éditeur : Liens Socio

<http://lectures.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://lectures.revues.org/17207>

Document généré automatiquement le 26 juillet 2015.

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors

**Björn-Olav Dozo**

## Richard Mèmeteau, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*

- <sup>1</sup> Le label « Zones », dirigé par Grégoire Chamayou aux éditions La Découverte, propose des livres stimulants, en particulier sur des questions culturelles contemporaines. On se souvient par exemple de l'excellent livre de Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, paru en 2011<sup>1</sup>. Richard Mèmeteau, philosophe de formation, offre dans *Pop culture* une réflexion générale sur les cultures de masse, à partir des réappropriations identitaires dont elles font l'objet.
- <sup>2</sup> Cet angle d'attaque est original et pertinent : il permet d'aller au-delà de la légitimité, de la narration et du couple médias / supports, qui sont les questions traditionnelles posées au corpus des cultures populaires. S'appuyant sur ses travaux antérieurs (par exemple dans l'excellent deuxième chapitre<sup>2</sup> consacré largement à la théorie du monomythe de Joseph Campbell), Mèmeteau les réoriente, les reformule, les transforme pour produire des questionnements nouveaux sur ce thème actuel de l'enjeu politique des réappropriations par des communautés.
- <sup>3</sup> Mèmeteau est à la hauteur de la tâche qu'il s'assigne : armé à la fois de la culture du fan (les pages de *Pop culture* sur Harry Potter<sup>3</sup> sont enthousiasmantes) et de celle du philosophe, il jongle avec les références savantes et populaires et se permet des transitions joyeuses qui tranchent avec l'écriture analytique classique. Exemple : « Enfonçant quelques touches de mon Korg philosophique, je peux activer le refrain kantien et chanter avec lui combien la recherche du beau est instructive politiquement » (p. 216). Petit bémol dans cette écriture flamboyante : certaines explications philosophiques un peu rapides en deviennent presque des figures imposées<sup>4</sup> et auraient mérité, pour le non-initié, une pause détaillée. De même, certaines références populaires s'enchaînent (l'une expliquant l'autre), elles ne font que laisser le lecteur avec sa perplexité (je confesserai mon moment de flottement après la lecture de la citation et de la note infrapaginale sur la « muzak », p. 9). Mais on peut voir dans ces procédés d'écriture, a contrario, autant d'ouvertures laissées au lecteur curieux, autant de pistes à explorer soi-même, armé des quelques indices abandonnés.
- <sup>4</sup> L'introduction pose les enjeux définitionnels<sup>5</sup> et méthodologiques du livre. Mèmeteau revient très brièvement sur l'histoire de la pop culture, ou plutôt sur l'histoire de ses critiques. Il situe ensuite, concernant cette pop culture, les paradoxes de la réappropriation culturelle, la grille interprétative mythologique et l'enjeu du sujet politique, capable d'organiser une communauté autour de lui. Ces trois grands thèmes seront déclinés en trois chapitres, organisant le propos de l'ouvrage.
- <sup>5</sup> Mèmeteau fait de l'idée de réappropriation l'un des socles de la pop culture. Cette réappropriation se fait par étapes : la culture de masse se réapproprie des pratiques minoritaires, les digère et les réutilisent dans ses propres productions. Les fans s'emparent alors de ces productions et génèrent à leur tour des réappropriations qui échappent en partie aux producteurs de la culture de masse. Dans une première partie papillonnante, il s'intéresse à différentes notions : pop, camp, drag. Décrivant les conditions d'existence de la musique pop, il met en évidence le lien de celle-ci avec la posture *freak*, monstrueuse, qu'on peut illustrer en renvoyant aux prestations publiques de Lady Gaga. Il analyse les origines camp (voir note 2) du pop art. Il montre aussi comment une pratique d'une culture minoritaire (le *voguing* de la culture *drag*) est propagé et diffusé largement par des artistes *mainstream*.
- <sup>6</sup> Dans un deuxième chapitre concentré sur le récit populaire, il décrit et analyse la théorie de Joseph Campbell, auteur du *Héros aux mille et un visages*. Cette théorie du monomythe, datant des années 1950, est centrée sur la figure du héros, « seul lien entre des mythes qui peuvent être lus séparément » (p. 92). « Pour Campbell, le héros est le centre unificateur des autres mythes, car les mythes ont moins un rôle pseudo-scientifique d'explication du monde, que de formation des individus » (p. 93). Le monomythe est au fondement de bien des blockbusters

hollywoodiens, dans leur volonté de toucher le plus de monde possible : faire correspondre son récit à une théorie qui postule l'existence d'un seul mythe humain, raconté encore et encore au travers d'infinites actualisations, quelle que soit la civilisation, a de quoi rassurer les investisseurs qui veulent que leur film soit le plus largement diffusé. Mèmeteau analyse les différentes étapes du voyage du héros et insiste sur la quête identitaire qu'il poursuit par ce voyage, articulant ainsi les deux premières parties de l'ouvrage. Pour parachever l'analyse de cette mise en récit de la quête identitaire, il fait appel également, en fin de chapitre, aux travaux plus connus en Europe d'Umberto Eco, développés notamment dans le livre classique *De Superman au surhomme*<sup>6</sup>.

7 Enfin, dans le troisième chapitre intitulé « Prophétie et communauté », Mèmeteau s'attarde sur la dimension prophétique présente dans ces récits fictionnels de grande diffusion. Ces prophéties servent généralement de moteur au héros, mais Mèmeteau montre que leur statut est ambigu, du fait de leur caractère autoréalisateur : « ce qui est cherché se met justement à exister parce qu'il est cherché. Ce qu'on croyait exister se met soudain à exister parce qu'on y croit » (p. 156). Le pouvoir principal du héros est en fait sa capacité à devenir rassembleur, à créer une communauté autour de sa quête, communauté qui croit – ou finit par croire – à la prophétie qui met le héros en route.

8 Le dernier geste interprétatif important qu'il nous semble lire chez Mèmeteau est de transférer du héros du récit au récit lui-même ce pouvoir de faire communauté : l'auteur en vient finalement aux communautés de fans, à leur connaissance des codes sériels et à la connivence qui se crée autour de cette connaissance. Mèmeteau boucle ainsi son questionnement sur les réappropriations identitaires de la pop culture. Il illustre son propos par l'analyse de deux séries jouant explicitement avec ces codes : *Buffy contre les vampires* de Joss Whedon et *Community* de Dan Harmon. Il montre qu'elles établissent par ce jeu un dialogue métanarratif avec les fans, thématisant dans leur récit les codes mêmes des séries télévisées.

9 Jalon important et nécessaire dans la réflexion vivace actuelle sur la pop culture, réflexion qui participe elle-même à cette pop culture contemporaine, ce livre de Mèmeteau, d'un abord finalement assez ardu, pointe de très nombreuses pistes à défricher. La profusion qui le caractérise à tout niveau (exemples et analyses) est un signe tant de la richesse du champ de recherche que de la difficulté à sérier les problèmes. La perspective philosophique proposée par l'auteur a néanmoins le grand mérite de proposer des voies d'analyse originales et galvanisantes.

## Notes

1 Voir le compte rendu paru sur *Lectures* écrit par Fanny Barnabé : <http://lectures.revues.org/5906>.

2 « Soupe Campbell », p. 87-154.

3 p. 181-190.

4 L'ethos auctorial de Mèmeteau serait à analyser avec les outils qu'il utilise lui-même dans son premier chapitre, en particulier la posture (au sens de Jérôme Meizoz) *camp*, qui rejaillit dans une écriture porteuse d'une sorte de défi subtil et frondeur. Cette attitude conviviale et distante à la fois, rafraîchissante dans un essai universitaire, n'est évidemment pas revendiquée, comme il convient à toute posture *camp* : « En bref, le *camp* est l'art du contre-pied esthétique, aussi bien ironique que naïf, vulgaire que précieux, androgyne que surgenré. Le *camp* est l'art du trouble. Et si l'on devine que vous êtes *camp*, vous ne l'êtes plus » (p. 53).

5 Sa définition de la pop culture est particulièrement intéressante : mobilisant Goethe et le prologue de son *Faust*, Mèmeteau réussit le tour de force de synthétiser à partir de ce texte littéraire une définition percutante de la pop culture. « On peut combiner ces trois impératifs (faire grand, faire neuf et proposer au public son propre reflet) en un gigantesque mégazorg conceptuel et dire : toute culture de masse doit présenter aux masses l'histoire massive et renouvelée de leur propre convergence. La pop sert à faire éprouver à un peuple indéfini son propre pouvoir d'agrégation » (p. 7). Pensons à *Avengers...*

6 Eco Umberto, *De Superman au surhomme*, Paris, Librairie générale française, 1995, « Le Livre de Poche » (1<sup>re</sup> éd. italienne : 1978 ; 1<sup>re</sup> éd. française : 1993).

### **Pour citer cet article**

#### Référence électronique

Björn-Olav Dozo, « Richard Mèmeteau, *Pop culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2015, mis en ligne le 01 mars 2015, consulté le 26 juillet 2015. URL : <http://lectures.revues.org/17207>

---

### **À propos du rédacteur**

#### **Björn-Olav Dozo**

Premier logisticien de recherche et maître de conférences à l'Université de Liège

---

### **Droits d'auteur**

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors

---