

Les déplacements de l'expérience de la culture populaire : pour une philosophie de série B

Philippe ST-GERMAIN *

Résumé : L'examen des rapports entre les textes philosophiques et les productions de la culture populaire suit habituellement une seule direction : on utilise les premiers comme grilles de lecture appliquées aux seconds. J'aimerais ici procéder à l'opération inverse en étant attentif à la fiction qui travaille parfois la philosophie de l'intérieur ; plus encore, à une fiction qui emprunte des motifs à la culture populaire sans explicitement assumer cette filiation. J'effectuerai ce déplacement en comparant une célèbre expérience de pensée développée par le philosophe analytique Donald Davidson (celle du *swampman*) à un personnage de bandes dessinées (*Swamp Thing*) ; cette comparaison a longtemps été négligée dans la littérature secondaire sur Davidson. Je soulignerai enfin les liens entre une telle approche et deux autres pratiquées par des philosophes contemporains, tout en offrant un parallèle avec l'*afterpop*, un terme employé par Eloy Fernández Porta pour cerner la pratique d'une génération d'écrivains espagnols nés vers 1970.

Mots clés : afterpop, bandes dessinées, culture populaire, expérience de pensée, fiction, philosophie, postmodernisme

Il sera question ici de la rencontre inopinée entre deux mondes que l'on a tendance à séparer : celui de la philosophie analytique et celui de la culture populaire. Ce type de croisement est souvent pratiqué dans des œuvres que l'on qualifie d'éclectiques ou de syncrétistes. En tant que concepts, l'éclectisme et le syncrétisme se

* Philippe St-Germain est professeur au département de philosophie du Collège Ahuntsic (Montréal).

présentent sous des abords paisibles puisqu'ils prétendent montrer l'entente fondamentale entre des artefacts (courants, objets, productions), selon la dynamique de l'un-dans-l'autre ou, de manière plus diffuse, d'après divers réseaux d'influence. Mais ces artefacts, à leur tour, ne semblent pas toujours si proches, comme la rencontre (fortuite) d'une machine à coudre et d'un parapluie, pour reprendre la célèbre image de Lautréamont qu'alliaient saisir au vol Breton et les surréalistes. Nombreux sont les syncrétistes auxquels on a précisément reproché des parallèles soi-disant outranciers : citons en exemple les néoplatoniciens qui, au grand dam des spécialistes des deux philosophes concernés, étaient convaincus qu'on pouvait parfaitement aligner la pensée de Platon à celle de son élève Aristote. Tandis que les spécialistes ont tendance à creuser l'écart entre les auteurs, les thèmes et les disciplines afin de mieux souligner leurs différences spécifiques, les éclectiques et les syncrétistes l'amenuisent jusqu'à parfois l'éliminer. L'éclectisme et le syncrétisme demeurent des facteurs d'*ébranlement*, que l'on plaide pour la proximité ou l'éloignement des objets étudiés ; ils permettent de considérer (à défaut de cautionner) de nouvelles lectures d'objets préexistants.

Entre le cautionnement total et une réserve qui ne l'est pas moins, peut-être vaut-il mieux adopter une grille de lecture plus nuancée, attentive aux degrés d'une correspondance que l'on parviendrait alors à cerner davantage. J'aimerais soumettre à cet exercice les rapports maintes fois soulignés entre des productions relevant de la culture populaire et d'autres relevant de la philosophie. L'histoire de ces rapports a presque toujours été étudiée d'un point de vue linéaire, d'après l'influence présumée d'un corpus sur un autre ou la pertinence d'une grille de lecture donnée. On le mesure, notamment, au foisonnement de collections dont les livres plaquent un corpus philosophique sur un secteur de la culture populaire, suivant le modèle « ... *and philosophy* »¹. La

¹ Dans le monde anglo-saxon, on trouve les collections « Popular Culture and Philosophy » d'Open Court (depuis 2000) et « Philosophy and Pop Culture » de Blackwell (depuis 2007), dotées chacune de douzaines d'ouvrages. Au Québec, les Presses de l'Université Laval ont créé la collection « Quand la philosophie fait pop ! » en 2009 ; pour sa part, la collection Pop-en-stock des Éditions de Ta Mère pratique depuis 2014 une approche plus inclusive, sans faire de la philosophie la grille de lecture dominante.

variété des approches et des objets étudiés ne masque guère l'homogénéité des livres et donne l'impression que toutes les œuvres (artistiques ou philosophiques) finiront par y passer. Une application aussi systématique d'un corpus sur un autre court le risque d'atténuer l'intérêt de recherches « condamnées » tôt ou tard à voir le jour, comme dans le paradoxe du singe savant qui, inmanquablement, parviendra un jour à composer une œuvre de Shakespeare.

Une circonscription plus rigoureuse des corpus paraît aussi nécessaire qu'un ajustement dans la perspective. Dans ce qui suit, et en me servant surtout d'un exemple tiré du milieu des années 1980², j'entends montrer que la présence de la culture populaire dans la tradition philosophique peut être observée à l'insu de cette dernière. On peut y voir un *déplacement* de l'expérience de la culture populaire, qui ne serait confinée ni aux productions et franchises de la culture populaire à proprement parler, ni aux reprises et refontes conscientes, effectuées comme autant de clins d'œil dans des œuvres qui récupèrent des codes préexistants ; il s'agirait plutôt d'une culture que l'on surprendrait là où elle n'est pas attendue.

Swampman

Dans l'histoire de la philosophie, le principal chemin emprunté par la fiction fut celui de ce qu'on a progressivement appelé des *expériences de pensée* : des mises en situation fictives servant de tremplin à la réflexion rationnelle. On en observe dès des dialogues de Platon, bien qu'il ne les qualifie pas lui-même comme telles : l'allégorie de la caverne, le mythe de l'Atlantide ou le mythe de l'anneau de Gygès (qui rend invisible) sont des fictions-prétextes qui ont connu une postérité n'ayant rien à envier à celle de ses textes suivant une forme argumentative plus traditionnelle.

Depuis Platon, bien des philosophes en ont inventé de nouvelles ; la philosophie analytique, pourtant moins « imagée » que la philosophie dite continentale, fut un terreau particulièrement

² Le nombre réduit d'exemples s'explique moins par leur rareté dans le corpus philosophique que par la nature même de ce texte, présenté comme les prolégomènes à une approche de la philosophie qui appellera de plus amples développements.

fertile pour ces fictions. Dans son article « Knowing One's Own Mind » (1987), par exemple, le philosophe américain Donald Davidson a proposé une expérience de pensée ayant suscité de nombreux commentaires : celle du *swampman*, ou « homme des marécages ». Davidson se met lui-même en scène : Davidson part en randonnée dans un marécage, puis il est frappé et tué par un éclair. Au même moment, un autre éclair réarrange spontanément des molécules qui prennent exactement la même forme que le corps de Davidson avant qu'il ait subi son triste sort. Cet homme des marécages a le même cerveau que Davidson et les mêmes souvenirs, et il se comporte comme son prédécesseur l'aurait fait. Il quitte donc le marécage et retourne à Berkeley, où il écrira les mêmes livres qu'aurait écrits le « Davidson humain », tout en agissant convenablement avec sa famille et ses amis, qui ne verront pas la différence.

Comme bien d'autres expériences de pensée³, celle du *swampman* traite de l'identité personnelle : on s'interroge sur le fondement de l'individu et de la personnalité. Le scénario de Davidson paraît poser l'identité de « Davidson » et du *swampman*, mais l'auteur en est moins sûr. La nature des souvenirs du nouveau personnage est différente : le *swampman* ne peut reconnaître les proches de Davidson puisqu'il ne les a jamais vus auparavant ; comment reconnaître ce qu'on ne connaît pas ? Contrairement à « Davidson », le *swampman* n'a aucune histoire causale ; il n'en aura une que lorsqu'il commencera à interagir avec les objets et les personnes, à utiliser le langage et construire du sens.

Swamp Thing

Laissons de côté les débats à propos des conclusions de Davidson sur l'identité personnelle, si intéressants soient-ils au demeurant. Cette expérience de pensée plutôt étrange pour les philosophes professionnels risque fort, en contrepartie, de sembler familière aux consommateurs de culture populaire, puisque le *swampman* de Davidson est proche d'un personnage de bande dessinée au nom apparenté (*Swamp Thing*).

³ Dont celles, contemporaines, de Derek Parfit, qui nous occuperont plus loin.

Deux versions successives de *Swamp Thing* ont été introduites dans des bandes dessinées de DC Comics en 1971 et 1972 par l'auteur Len Wein et le dessinateur Berni Wrightson. Selon la première mouture, le personnage est le résultat d'une expérience scientifique qui a mal tourné : un savant (d'abord nommé Alex Olsen, puis Alec Holland) travaille sur une formule bio-restaurative, mais après un incendie dans son laboratoire – provoqué par des agents qui souhaitent obtenir la formule –, Holland court jusqu'à un marécage, se jette à l'eau et revient sous la forme d'un monstre aux allures de plante humanoïde. Pendant une douzaine d'années, on a compris le personnage comme un monstre qui espère redevenir l'humain qu'il a déjà été.

Or, l'auteur britannique Alan Moore a modifié cette origine dès qu'il a commencé à raconter les aventures du personnage en 1984 : *Swamp Thing* n'est pas Alec Holland, mais une entité recrée à partir d'Alec Holland ; c'est donc une plante qui croyait être Alec Holland et qui, dotée de tous les souvenirs du scientifique, s'efforçait d'agir comme lui. Moore se servira justement de cette séparation pour mieux distinguer la créature de l'humain et lui donner un rôle plus ambitieux : elle devient la dernière participante d'une lignée de représentants du règne végétal (*Green*) dont l'origine est plus ancienne que celle de l'humanité. L'approche d'Alan Moore a durablement marqué le personnage, et les auteurs qui se sont succédés au fil de la série ont généralement eu à choisir entre les deux origines pour leur propre version : celle de Wein, plus proche des *creature features* cinématographiques de naguère, et celle de Moore, aux résonances philosophiques passablement plus riches, ou à tout le moins plus évidentes.

Moore a écrit *Swamp Thing* de 1984 à 1987, soit jusqu'à la parution de l'article de Donald Davidson dans lequel on trouve l'expérience de pensée du *swampman* (version écrite d'une conférence donnée en 1986). On ne peut toutefois le comprendre que si l'on fréquente les deux corpus, dans la mesure où Davidson ne reconnaît pas explicitement l'air de famille. Le *swampman* davidsonien emprunte des caractéristiques aux deux principales versions de *Swamp Thing* : comme dans la version de Wein, la créature post-accident partage la mémoire et l'expérience de son état antérieur ; mais comme dans la version de Moore, la créature

est un second personnage, et non la simple transformation du premier – ce n'est que l'apparence d'une « copie⁴ ».

Un silence brisé

Si l'article de Davidson interpelle par les motifs de son expérience de pensée centrale, la littérature secondaire qui lui est consacrée ne manque pas d'intérêt pour ce qu'elle *tait* : il aura fallu attendre une trentaine d'années avant que des commentateurs n'insistent sur les liens qui s'imposaient entre le *swampman* et *Swamp Thing*. À ce titre, l'article de Chris Gavalier et Nathaniel Goldberg (2017) fait date. Il procède principalement à l'examen croisé des deux figures du *swampman* et de *Swamp Thing*, mais il aborde aussi d'autres personnages semblables dans l'histoire de la culture populaire. Les auteurs admettent que s'il est impossible de déterminer l'influence exercée par le second sur le premier, les rapports avec la culture populaire sont indubitables :

[...] *the name « Swampman » echoes superheroes [...]*
Davidson borrows from a comic book subgenre whose
genre conventions [...] include « reanimated corpses
taking the physical characteristics of swampland ».
(Cavalier et Goldberg, 2017 : 240.)

Or la chambre de miroirs n'est pas réduite à ce seul exemple : Cavalier et Goldberg soulignent que cet article de Davidson répond à un texte d'Hilary Putnam (1973) dans lequel ce dernier développe sa célèbre expérience de pensée de la Terre jumelle (*Twin Earth*), qui rappelle fortement les histoires de mondes parallèles qui pullulaient alors dans les bandes dessinées publiées par DC et Marvel Comics. Putnam y présente explicitement sa mise en situation comme une histoire de science-fiction, sans établir de liens avec une production culturelle en particulier. Il récidive quelques années plus tard avec la non moins célèbre expérience de pensée du cerveau dans une cuve (1981). On y a vu une réinterprétation du

⁴ Ce, bien que le *swampman* ait une apparence humaine, ce qui n'est pas tout à fait le cas de *Swamp Thing*, quelle que soit sa version : qu'il soit humain ou non, il emprunte aussi les traits de la végétation qui l'a créé/métamorphosé. Ce rapport à la nature n'est guère présent chez Davidson, qui interroge d'abord l'identité personnelle dans ce qu'elle a d'humain.

malin génie de Descartes, qui trompe le sujet même sur ce qui semble le plus évident, mais Putnam manie encore une fois des tropes que l'on associe couramment à la science-fiction et au fantastique.

De tels échos « subtils » de la culture populaire dans la tradition philosophique ne manquent pas et sont présents à toutes les époques, mais ils sont particulièrement visibles pendant les années 1980 ; si Putnam et Davidson le montrent bien, c'est aussi le cas de Derek Parfit dans *Reasons and Persons* (1984), véritable coffre au trésor d'expériences de pensée. Les remarques qui encadrent la plus célèbre de toutes – celle de la télétransportation d'un homme sur Mars (un scanner détruit l'humain sur Terre puis le reconstruit sur sa nouvelle planète) – offrent une sorte de compromis entre le silence complet de Davidson et la revendication explicite de codes connus, en ce qui a trait à l'appartenance culturelle et générique du récit : « *What can we learn from this imaginary story ? [...] Simple Teletransportation [...] is a common feature in science fiction* » (Parfit, 1984 : 200).

Philoso-fiction

À certains égards, cette lecture des textes de la tradition philosophique à partir de la fiction s'insère dans le prolongement de deux approches pratiquées par quelques philosophes contemporains qu'on pourrait qualifier de « philoso-fiction », bien qu'elles n'aient pas la même visée.

La première, bien représentée par un ouvrage de Bruno Clément sur la méthode cartésienne (2005), s'efforce de montrer que la fiction travaille la philosophie de l'intérieur, fût-ce à son insu. Clément ne trouve pas en Descartes un cas unique, puisqu'il part du principe que tout théoricien qui cherche à expliquer sa méthode le fait en racontant une histoire ; mais c'est un cas exemplaire, d'autant plus que Descartes lui-même présente son *Discours de la méthode* « comme une histoire, ou, si vous l'aimez mieux, [...] comme une fable ». Mais Clément ne s'en tient pas aux voies les

plus directes du récit imaginaire chez Descartes⁵ : il entend expliciter ce qui se donne surtout à lire entre les lignes du texte.

La seconde approche, quant à elle, est bien illustrée par Pierre Cassou-Noguès (2010). Son point de départ rappelle celui de Clément :

[...] l'analyse donnée par le philosophe est elle-même fondée sur des fictions : un texte au moins qui décrit une certaine expérience et s'entend de la même façon qu'une description littéraire. (Cassou-Noguès, 2010 : 37.)

Or, l'auteur ne se contente pas de renouer avec les fictions disséminées dans les textes philosophiques⁶ ou d'établir des parallèles entre ces textes et des fictions littéraires (Poe, Maupassant, Wells, Dick, etc.) ; il en invente de nouvelles, composant ainsi une mosaïque de fictions dont les pièces ne sont pas facilement détachables. Le quatrième de couverture souligne que le rapport entre la philosophie et la fiction y est envisagé selon toutes ses directions possibles : « un parcours par la fiction d'un pan de la philosophie aussi bien qu'un voyage philosophique à travers la science-fiction ».

*

Ces approches sont encore minoritaires dans l'écriture et la lecture de la philosophie. Des passerelles entre le discours argumentatif et la fiction (voire avec la culture populaire) ne peuvent être pratiquées que si l'on fréquente des corpus qui sont habituellement tenus à l'écart les uns des autres, sauf quand les références sont pleinement assumées.

⁵ Tant le *Discours de la méthode* que les *Méditations métaphysiques* sont traversés par des récits portant sur les rêves, la folie, les esprits trompeurs, etc.

⁶ Plusieurs compilations d'expériences de pensée ont été publiées, mais celle de Julian Baggini (2005) est particulièrement intéressante : parmi les 99 histoires colligées dans son ouvrage, certaines collent de près à des expériences de pensée antérieures, d'autres en proposent une réécriture plus personnelle et d'autres, enfin, sont inspirées par un débat plus large sans que l'on puisse isoler une (ou quelques) source(s). L'exercice ne se limite donc pas à une pure mise en commun mais suppose une part créative ; on aurait donc tort d'éloigner une telle démarche de celle de Cassou-Noguès.

La volonté de creuser des chemins de traverse parmi des corpus à première vue fort différents n'est pas encore habituelle dans l'étude des textes philosophiques, mais elle est plus courante dans les études littéraires – notamment dans la mouvance de l'*afterpop*, d'abord analysée en Espagne par Eloy Fernández Porta puis reprise ailleurs, dont au Québec par Antonio Dominguez Leiva. L'*afterpop* entend se situer après, ou dans la foulée, d'un postmodernisme qui s'efforçait surtout de réhabiliter la soi-disant « basse culture » en y voyant un objet d'étude digne d'attention. Dans l'*afterpop*, il s'agit moins de défendre à tout prix cette « basse culture » (la cause est entendue) que de la fusionner à la « haute », que le postmodernisme avait prétendu mettre au rancart ; plutôt que de célébrer la victoire d'une culture aux dépens d'une autre, on peut parler d'indistinction, ou de *nobrow* (après avoir longtemps opposé *highbrow* et *lowbrow*). Les figures de l'une et de l'autre sont désormais intégrées dans le même espace et cette réunion, suggère-t-on, ne devrait plus nous déconcerter après des décennies d'ouverture.

De l'essai *Homo Sampler* de Fernández Porta, on a d'ailleurs dit qu'il demandait à son lecteur de connaître également Freud et *Les Simpsons*, ce qui ne va pas sans rappeler la nécessaire double fréquentation des textes philosophiques et du *comic book* anglo-américain évoquée plus tôt si l'on souhaite comprendre ce qui unit l'expérience de pensée du *swampman* et le personnage de *Swamp Thing*. L'*afterpop* a poussé plus loin le décroisement amorcé par les approches postmodernes dans le champ des études littéraires, renouvelant la lecture des textes au lieu de reporter systématiquement un corpus sur un autre.

C'est à un tel appel que pourraient également répondre deux autres disciplines. La première, la philosophie, est fort ancienne ; peut-être y a-t-il lieu d'espérer une « afterphilosophie », ou une philosophie de série B, qui modifierait l'approche des textes philosophiques ; la présente contribution a voulu en offrir un aperçu en s'intéressant à la fiction *dans* le texte, au lieu de s'en tenir aux seules fictions *hors* du texte. Mais on peut aussi penser à la religiologie, beaucoup plus jeune. Elle propose déjà une plongée interdisciplinaire dans le phénomène religieux, son développement s'effectuant en parallèle avec celui des *religious studies*, mais aussi des *cultural studies* américaines (un courant qui a d'ailleurs alimenté l'*afterpop*). En proposant une grille de lecture composite

Philippe ST-GERMAIN

attentive, notamment, aux productions culturelles, l'hypothèse des déplacements de l'expérience du sacré – auquel se réfère le titre de ce texte – semble faite sur mesure pour opérer des déplacements apparentés dans le corpus étudié. Par rapport à la philosophie, la religiologie paraît ainsi détenir un avantage : son *modus operandi* est le moteur même de son renouvellement.

Bibliographie

- BAGGINI, Julian. 2005. *The Pig that Wants to Be Eaten and 99 Other Thought Experiments*. Londres : Granta.
- CASSOU-NOGUÈS, Pierre. 2010. *Mon zombie et moi : la philosophie comme fiction*. Paris : Seuil.
- CLEMENT, Bruno. 2005. *Le récit de la méthode*. Paris : Seuil.
- DAVIDSON, Donald. 1987. « Knowing One's Own Mind ». *Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association*, vol. 60, no 3, p. 441–458.
- FERNANDEZ PORTA, Eloy. 2011. *Homo Sampler. Culture et consommation à l'ère afterpop*. Paris : Inculte.
- GAVALER, Chris et Nathaniel GOLDBERG. 2017. « Alan Moore, Donald Davidson, and the Mind of Swampmen ». *The Journal of Popular Culture*, vol. 50, no 17, p. 239–258.
- PARFIT, Derek. 1984. *Reasons and Persons*. Oxford : Oxford University Press.
- PUTNAM, Hilary. 1973. « Meaning and Reference ». *The Journal of Philosophy*, vol. 70, no 19, p. 699–711.
- . 1981. *Reason, Truth and History*. Cambridge : Cambridge University Press.

Abstract : The examination of the links between philosophical texts and popular culture is usually one-sided : the former serves as a reading grid to interpret the latter. I wish to explore the reverse approach, paying attention to how fiction can work philosophy from within, and how it can borrow motifs that belong to popular culture without explicitly acknowledging them. I will compare the famous *swampman* thought experiment, proposed by analytic philosopher Donald Davidson, to *Swamp Thing*, a comic book character, a much-neglected comparison in secondary literature on Davidson. I will then link this approach to two others approaches proposed by contemporary philosophers, and offering a parallel with *afterpop*, a term that Eloy Fernández Porta uses to refer to the practices of a generation of Hispanic writers born around the 1970s.

Keywords : afterpop, comics, popular culture, thought experiment, fiction, philosophy, postmodernism
