

Interactivité, resémantisation, et plaisirs de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit

Anne Kustritz



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/2672>

DOI : 10.4000/rfsic.2672

ISSN : 2263-0856

Éditeur

Société Française de Sciences de l'Information et de la Communication

Référence électronique

Anne Kustritz, « Interactivité, resémantisation, et plaisirs de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, consulté le 03 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/2672> ; DOI : 10.4000/rfsic.2672

Ce document a été généré automatiquement le 3 mai 2019.



Les contenus de la *Revue française des sciences de l'information et de la communication* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.

Interactivité, resémantisation, et plaisirs de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit

Anne Kustritz

NOTE DE L'ÉDITEUR

Traduit de l'anglais par Claire Cornillon

Cette recherche a été appuyée par le Social Sciences and Humanities Research Council of Canada grâce à une subvention de développement de partenariats intitulée « Fairy Tale Cultures and Media Today ». Merci à mes collaborateurs dans ce projet Pauline Greenhill, Jill Rudy, Sadhana Naithani, Martin Lovelace, Steven Kohm, Catherine Tosenberger, Jack Zipes, Naomi Hamer et Cristina Bacchilega pour leur gentillesse et leur générosité intellectuelle. Merci aussi à Claire Cornillon et à tous les spécialistes du Réseau « Narrations sérielles et transmédiabilité », qui ont été une source constante d'inspiration.

- 1 Bien que, pour l'industrie, les œuvres de fans semblent circuler parallèlement à ou à l'extérieur de l'univers narratif officiel, du point de vue de nombreux lecteurs, les œuvres de fans transforment fondamentalement les récits, les personnages, les données et les genres, en fournissant non seulement une méthode pour interagir avec le texte existant, mais également pour critiquer avec force et réécrire les histoires produites par l'industrie. Au moins trois facteurs influent la manière dont ces œuvres se distinguent du récit publié, fusionnent avec lui ou le remplacent : la légitimité, le médium, et le plaisir. D'une part, le statut ontologique des œuvres de fans est déterminé par le fait que les lecteurs individuels accordent ou non le droit à l'industrie ou aux auteurs de déterminer in fine « ce qui s'est réellement passé ». À l'inverse, s'investir dans la vision de l'histoire donnée par n'importe quel fan auteur ou artiste est une liberté que de

nombreux fans s'octroient, et que beaucoup de communautés de fans soutiennent et considèrent normale.

- 2 D'autre part, les œuvres de fans impliquent souvent le passage d'un média à un autre, en révélant la vie intérieure et les non-dits des personnages de films ou de séries télévisées, en transposant des personnages de livres dans des médias visuels comme la peinture à l'huile ou le crochet, ou en utilisant des techniques de montage vidéo pour faire naître un arc narratif fanique. Ces travaux cross-média, peuvent offrir des informations qu'il était absolument impossible d'obtenir dans le médium d'origine. Ainsi, par exemple, les artistes fans peuvent dessiner l'expression du visage d'un personnage de livre à un moment pivot de l'intrigue, et réinterpréter complètement les événements dans ces plans de réaction, en partie parce qu'il n'y a pas de production professionnelle pour les contredire. Dans ces cas, l'œuvre de fan peut parfois faire autorité parce qu'elle offre la seule interprétation disponible.
- 3 À l'inverse, dans d'autres cas, des œuvres de fans sont en concurrence avec des significations présentes dans l'œuvre originale, précisément parce qu'elles appartiennent à un médium similaire et construisent ainsi des critiques et d'autres interprétations dans une « forme correspondant au genre » : c'est-à-dire qui travaille le même langage émotionnel et esthétique que l'œuvre originale. En outre, tandis que le milieu de la fan fiction et du fan art ont longtemps fourni aux fans une apparente liberté sans limite pour réécrire le récit original, le montage de vidéos de fans semblait comporter des limitations techniques intrinsèques, puisqu'il ne pouvait raconter des histoires qu'à partir des extraits fournis par l'industrie. C'était en particulier bien plus facile d'évoquer des éléments absents de la narration officielle dans des fans fictions ou du fan art. Pourtant, de plus en plus, les évolutions techniques et esthétiques qu'a connu la pratique du vidding encouragent les vidders à contester les limites présumées de leur médium, et un certain nombre de projets de vidding expérimentaux combinent de nouvelles interprétations avec les images existantes, mais produisent également de nouvelles images qui peuvent alors complètement remplacer les originales. Ainsi, certains projets de vidding jouent précisément sur cette frontière entre le visible et l'invisible dans les archives du médium, mettant au jour une histoire de l'absence tout en révélant de nouveaux désirs et de nouvelles images.
- 4 Enfin, le plaisir est l'élément le plus important dans les œuvres de fans. Bien qu'il existe de nombreux projets de fans sérieux et ouvertement politiques, même ceux-ci jouent souvent sur une politique du plaisir – c'est-à-dire sur les questions de savoir quels plaisirs sont mis en avant par les médias de masse et quels sont ceux qui restent inimaginables. De manière centrale, les œuvres de fans donnent de l'autorité à la version du personnage, des données, des événements ou du genre qui est la plus agréable à imaginer, quelle qu'elle soit. Les communautés de fans offrent une voix à des types de plaisirs souvent réduits au silence et mis à l'écart dans l'industrie du grand public, tandis que les communautés de fans offrent des structures ouvertes, et non contrôlées pour faire circuler et partager ces plaisirs qui restent encore à imaginer.

Légitimité, auteurs et droit d'auteur

- 5 Tout d'abord, au niveau le plus élémentaire, les systèmes culturels, institutionnels et juridiques régulent les frontières des mondes narratifs et semblent souvent reléguer les œuvres de fans à un statut irréductiblement secondaire. Pourtant, ces forces

hégémoniques ne peuvent pas réellement contrôler un processus de réception dans lequel les récits publiés ne peuvent jamais être considérés comme complets en eux-mêmes, mais gagnent de nouvelles significations uniques à chaque fois qu'il renaissent dans l'imagination d'un spectateur. Henry Jenkins a repris, pour décrire les œuvres de fans, la théorie très connue de Michel de Certeau à propos des nombreuses pérégrinations mentales imprévues qui donnent vie aux textes (de Certeau 1980 ; Jenkins, 1992). Comme je l'ai dit ailleurs, la production des fans matérialise ce qui resterait autrement un processus psychologique invisible en montrant concrètement la multiplicité d'interprétations d'un texte unique, et en faisant dialoguer ces interprétations. (Kustritz, 2003 ; Kustritz 2014). Les tentatives visant à nier la légitimité narrative de ces œuvres sont le résultat de la combinaison de hiérarchies sociales et légales qui visent à étouffer le rôle du public dans la création d'une signification culturelle, et à réserver la production et l'interaction culturelles à une petite élite, comme l'ont montré de nombreux spécialistes du « copy-left » (Demers, 2006 ; Lessig, 2004 ; Netanel, 1996 ; Stallman, 2002). Le respect inattaquable envers l'originalité et l'exclusivité de la vision artistique de l'auteur, l'investissement dans le système du droit d'auteur comme un droit naturel à la propriété, et le préjugé selon lequel la production culturelle amateur manque nécessairement de qualité (Coppa et Tushnet 2011 ; Keen, 2007), en sont les marques les plus fréquentes.

- 6 Quelques incidents aident à déconstruire les préjugés sous-jacents qui nient une légitimité ontologique aux œuvres de fans en raison de leur manque de pouvoir sur l'univers narratif. Tout d'abord, dans son livre *Using the Force*, Will Brooker fait l'éloge d'un site Web appelé « Campagne pour une Boba Fett femme » comme une réinterprétation féministe de *Star Wars*, mais il termine la section en suggérant fortement que les récits de fans peuvent combler les lacunes laissées par les textes publiés, mais ne peuvent pas perturber directement ou modifier le récit établi (2002). « La campagne pour une Boba Fett femme » mets les fans au défi de se demander si le célèbre chasseur de primes peut avoir un corps féminin sous cette armure androgyne, et interroge le biais culturel qui identifie automatiquement les personnages non spécifiés à des hommes, sauf preuve du contraire. Brooker conclut en avertissant qu'un tel argument pourrait ne pas « survivre après l'Episode II qui détaille l'enfance de Boba Fett comme un garçon » (2002, 204). Cette déclaration sous-estime la persistance des fans, puisque le site reste ouvert depuis la publication de cet article, quatorze ans après la sortie de l'épisode II (Hoke, 2016 ; Lucas, 2002). Il surestime aussi la capacité d'un texte publié à déplacer les interprétations des fans, simplement en raison de l'autorité qu'il semblerait incarné. Quelle que soit l'opinion de George Lucas sur la question, de nombreux fans continuent de se permettre de voir Boba Fett comme une femme. Son intention auctoriale dans le déroulement de l'histoire et de l'univers *Star Wars* n'a pas réellement le pouvoir de surpasser unilatéralement le processus interne d'interprétation et d'imagination défendue par les théoriciens comme de Certeau.
- 7 Bien sûr, de nombreux fans ont le souci de rester fidèle à des éléments de l'histoire officielle, mais les fans sont rarement tous d'accord sur les éléments qui constituent le « véritable » canon, et sur le rôle, si tant est qu'il y en ait un, que l'auteur ou le corpus publié pourraient jouer dans la détermination du sens du texte. Comme Matt Hills le décrit dans *Triumph of A Time Lord*, même ceux qui croient ardemment à l'intention de l'auteur et au statut ultime du texte publié sont souvent en désaccord sur la validité des différentes composantes de l'histoire (2010). Leurs discussions houleuses à propos du canon servent finalement à déconstruire la notion d'un univers imaginaire partagé

définitif car, plus ils cherchent la vérité, plus ils trouvent des points de désaccord. S'il y avait une vérité ultime de l'univers du Dr. Who, après plus de cinquante années de recherches minutieuses, les fans l'auraient déjà trouvée. Le fait que les personnes les mieux informées sur les événements fictionnels centraux continuent de débattre de « ce qui est réellement arrivé » sape profondément la notion même d'une base ontologique solide fournie par l'intention de l'auteur ou le texte lui-même.

- 8 De même, les « shippers », les fans qui croient fortement au destin romantique de deux ou plusieurs personnages, sont la preuve du fait que même les interprétations de fans qui semblent fondées sur le texte lui-même montrent in fine que les fans se sentent légitimes à croire en leur perception unique du récit. Ainsi, la série de livres et de films *Twilight*, par exemple, encourageait les fans à rejoindre la « Team Jacob » ou la « Team Edward », en s'appuyant notamment sur les indices que les fans pouvaient repérer dans le texte pour appuyer leur opinion, et les fans ont ajouté une troisième option non-autorisée, celle de la « Team Jacob/Édward » pour ceux qui ont interprété les indices fournis par le texte comme preuves d'une attraction entre les deux personnages masculins principaux. Les romans officiels ont réglé la question du triangle amoureux dans *Eclipse*, publié en 2007, quand Bella choisit de se marier (spoilers !) avec Edward. Pourtant, pour un grand nombre de fans, le roman n'a pas vraiment résolu la rivalité entre les équipes, et n'a pas affaibli l'enthousiasme de ceux qui soutiennent Jacob ou « Jedward ».
- 9 De même, J. K. Rowling, qui est revenue à plusieurs reprises sur son propre texte, a souvent tenté d'utiliser son statut d'auteur pour guider l'interprétation des romans de Harry Potter, et, s'est récemment infiltrée dans le conflit incessant entre les fans qui voulaient voir Hermione finir avec Harry, ceux qui voulaient qu'elle soit avec Ron, et le groupe un peu moins connu de ceux qui souhaitaient qu'ils forment un trio. Dans une interview récente, Rowling a déclaré qu'elle regrettait le choix du couple Hermione et Ron en conclusion de la série. Internet a alors explosé (Croft, 2014 ; Watson, 2014 ; Whyte, 2014). Beaucoup de fans du couple Hermione/Ron étaient en désaccord avec cette déclaration, et ont maintenu leur position, pensant que le couple était heureux malgré la position d'autorité supposée de l'auteur à propos de la compréhension des personnages. Certains fans du couple Hermione/Harry ont célébré cette justification. Pourtant, beaucoup ont trouvé la déclaration de J.K. Rowling complètement hors de propos. L'existence même de tous les fans du couple Hermione/Harry, 7 ans après la publication des textes qui attestaient que Harry et Hermione ne seraient jamais ensemble, témoigne en effet clairement de la capacité des fans à saper l'autorité de la version officielle et à s'investir plutôt dans leur propre processus d'interprétation. Cas encore plus extrême, les fans du trio savaient qu'ils n'avaient aucune chance que leur version soit reconnue officiellement, et ne se soucient donc pas vraiment de l'option choisie par Rowling, sûrs de leur propre interprétation de la façon dont la relation devrait se poursuivre.
- 10 La question de savoir qui détient l'autorité sur la « vérité » l'histoire est aussi liée aux systèmes nationaux et internationaux du droit d'auteur qui, comme d'autres lois sur la propriété, sont souvent idéologiquement positionnés comme la protection d'un droit « naturel ». Cependant, des critiques comme Jonathan Lethem font valoir que le droit d'auteur crée un monopole de marché totalement contre nature en protégeant des sociétés propriétaires de droits d'auteur, comme les éditeurs et les studios de cinéma, d'une concurrence loyale (2007). Dans un marché « naturel » complètement libre et ouvert, les produits des médias seraient en concurrence avec un nombre infini de versions alternatives, et les publics seraient en mesure de choisir quelles versions ils

préfèrent parmi les nombreuses options, et même d'inventer leurs propres versions. Ainsi, l'un des arguments juridiques que Warner Brothers et les éditeurs de Rowling ont tenté d'utiliser pour interdire la première version du *Lexique Harry Potter* par Steve Van der Ark invoquait la concurrence déloyale (van der Ark 2000 ; van der Ark 2009) ; Rowling elle-même avait l'intention de publier sa propre encyclopédie Harry Potter, et, en tant qu'auteur, ils ont fait valoir qu'elle ne devrait pas avoir à concourir pour les dollars de fans qui préféreraient acheter le lexique déjà existant (Patterson, 2008, p. 4-5, 8-10, 58-62).

- 11 Les tenants du « copy-left » comme Lawrence Lessig soutiennent que le « fair use » et le « fair dealing » offrent un espace culturel vital pour le public au sein de notre culture populaire partagée (2008). Particulièrement en ce qui concerne les œuvres de fans, il existe un argument juridique solide défendu par des gens comme Rebecca Tushnet et Sonia Katyal selon lequel, d'une part, les œuvres transformatives (transformative works) constituent une catégorie d'expression protégée, ce qui est une reconnaissance du fait que toute créativité se fonde sur des œuvres antérieures, et, d'autre part, que l'octroi de monopoles intellectuels complets sur les produits culturels étoufferait de nouveaux auteurs et artistes, tout en limitant la création aux personnes morales qui peuvent se permettre de payer des frais de licence exorbitants (Tushnet, 1996 ; Katyal, 2006). Après tout, que sont de nombreuses pièces de Shakespeare si ce n'est des RPS ou des fan fiction autour de personnes réelles. Son Jules César est-il une œuvre d'art moins légitime parce qu'il emprunte beaucoup à Plutarque ? (Ayres 1910 ; Honigmann, 1959). Que cette comparaison semble étrange parce qu'elle se fonde sur les œuvres d'un maître reconnu pour valider l'expression des fans sert aussi à souligner combien les hiérarchies culturelles entre haute et basse culture sont également utilisées pour étayer les revendications du droit d'auteur et saper la validité ontologique des œuvres de fans. De telles questions sous-jacentes à propos de la valeur éclairent la mesure dans laquelle les conceptions élitistes de la notion d'auteur comme une propriété naturelle de quelques rares élus animent le débat sur le statut de la créativité des fans.

Transmédiation

- 12 Du point de vue des publics, les œuvres de fans deviennent souvent le récit principal quand elles constituent la seule information disponible sur certains aspects de l'univers fictionnel. Dans ce cas, les œuvres de fans ne réécrivent pas tellement le texte publié qu'elles se confondent avec lui et parfois le remplacent. Souvent, dans ce cas, les œuvres de fans fonctionnent comme la transmédiation d'une histoire, un transfert qui joue sur les atouts d'un autre médium pour raconter des parties de l'histoire qu'il aurait été difficile, voire impossible, de dire dans le médium d'origine. Bien que de nombreuses formes de transmédia officiels deviennent de simples stratégies de marketing, selon la définition de Henry Jenkins de la narration transmédia, idéalement chaque composante narrative doit exploiter les points forts de son propre médium et offrir une information et une expérience qui ne peuvent pas être fournies par d'autres composants de l'histoire. (Jenkins, 2006 ; Jenkins, 2007 ; Jenkins, 2011 ; Scolari 2009). Chaque support maintient ainsi sa propre légitimité comme une fenêtre ontologiquement vraie et valable sur l'univers fictionnel global, et ils se complètent plutôt qu'ils ne rivalisent les uns avec les autres.
- 13 Les illustrations de livres ou de programmes audio constituent un bon exemple des conditions dans lesquelles les œuvres de fans font autorité pour une partie des publics. En

l'absence d'autres représentations visuelles, chaque lecteur ou auditeur imagine les personnages différemment, en se fondant en partie sur les descriptions physiques existantes dans le texte, mais aussi avec une grande liberté personnelle. Les communautés de fans font dialoguer ce processus d'interprétation individuelle, puisque les artistes fan partagent leurs interprétations visuelles des personnages et des scènes. Ce faisant, un consensus partiel peut se former à propos de certains choix visuels, et se développe alors un dialogue artistique propre à la communauté, distinct des caractéristiques de la source originelle sonore ou écrite. Certains publics peuvent alors considérer ces illustrations de fans comme étant la version définitive de ces éléments du récit et de l'univers narratif, en partie parce qu'il n'y a pas d'illustrations professionnelles disponibles.

- 14 Par exemple, pour la pièce radiophonique web indépendante *Welcome to Night Vale*, les artistes fans sont tous partis de quelques traits sommaires du personnage principal, le commentateur radio Cecil Palmer (Fink et Cranor, 2012). Pourtant, assez rapidement, certains choix artistiques sont devenus dominants dans la communauté et ont été acceptés, par un grand nombre de fans, comme faisant partie légitimement de l'apparence de Cecil, en dépit du fait qu'ils n'aient jamais été mentionnés dans l'émission elle-même. Comme *Welcome to Night Vale* rapporte les nouvelles d'une ville fictive en proie à une grande variété de menaces surnaturelles, extraterrestres, gouvernementales, économiques, de nombreux artistes fans dépeignent Cecil avec un troisième œil, et/ou un système complexe de tatouages runiques, qui ne viennent pas de l'émission de radio. Bien que toutes les illustrations ne comprennent pas ces caractéristiques, elles ont été rapidement adoptées par la communauté comme correspondants au personnage, ce qui leur ont donné le statut de « fanon », c'est-à-dire d'un canon fan. Cette démarche souligne l'indépendance relative des discours de fans dans la production de leur propre récit et de leurs propres structures artistiques, et l'idée, pour une partie des fans, que leur traitement du récit est potentiellement tout aussi légitime que ceux publiés professionnellement. Jusqu'à ce que commence une tournée en direct et que les créateurs écrivent un roman à partir de l'univers de *Welcome to the Night Vale*, il n'y avait pas d'éléments textuels ou visuels en concurrence avec les productions des fans (Fink et Cranor, 2015b). Leur FAQ officielle reconnaît l'importance des interprétations artistiques produites par le fandom à propos de leur univers, et invite explicitement à la création d'œuvres de fans qu'elle présente comme légitime. Il est écrit : « [Question :] A quoi ressemble le personnage de Cécil (ou Kevin ou la vieille femme Josie ou _____) ? [Réponse :] A quoi pensez-vous qu'ils ressemblent ? » (Fink et Cranor 2015a). Ainsi, dans ce cas, la possibilité pour les artistes fans de déterminer l'apparence de Cecil a été liée en partie à la transmédiation de l'histoire sur un médium non disponible par les canaux officiels.
- 15 Cependant, certaines œuvres de fans transmédia non seulement enrichissent les textes professionnels en offrant de nouvelles informations, mais remplacent aussi parfois le texte source et deviennent le texte principal au sein du réseau transmédia, souvent parce que les nouvelles informations ou l'expérience qu'elles offrent apparaissent plus pertinentes ou créatives à certains publics. Par exemple, l'un des intérêts des fan-fictions basées sur un film ou une série est leur capacité à donner accès directement à l'intériorité du personnage par le biais de la forme écrite. Un exemple frappant de ce processus est l'histoire hybride, entre texte et image, « Texts from Cephalopods » par Volta_arovet, fondée sur la vidéo virale YouTube « Octopus Steals My Video Camera and Swims Off With

It (While It's Recording) » (Huang, 2010 ; Volta_arovet, 2011). L'histoire provient de l'édition 2011 du Yuletide, un échange annuel de fan fictions assez obscures mettant en vedette seulement des fan fictions autour d'œuvres qui n'ont pas inspiré beaucoup de productions de fans, voire pas du tout. Celles-ci traitent d'histoires célèbres, mais qui ne sont pas cultes telles que *Mansfield Park* de Jane Austen, d'icônes connues des communautés geek comme celles de la radio publique ou de la théorie critique, mais aussi de personnages historiques comme les pères fondateurs de l'Amérique et les Pères latins de l'église catholique, ou encore de phénomènes passagers de la culture pop comme « Feminist Hulk », « Old Spice Guy, » et une publicité de café de Noël étrangement suggestive pour la compagnie Folgers.

- 16 La vidéo originale « Octopus Steals My Video Camera and Swims Off With It (While It's Recording) » a été publiée sur Youtube le 15 avril 2010 et représente exactement ce que le titre implique : un plongeur perplexe surpris par un pieuvre agressive pendant le tournage, ce qui donne un court instant de vie océanique vue par l'animal. Bien que la vidéo youtube ait près de 7 millions de vues et « Texts from Cephalopods » un bien plus petit public (118,159 vues, en date du 2 février, 2016, ce qui reste non négligeable), pour ce public spécialisé, la version fan peut facilement remplacer la vidéo et devenir la principale composante, le noyau, du récit transmédia car elle donne davantage accès aux motivations, aux pensées des personnages et à leurs relations. Le mot « voler », dans le titre de la vidéo, anthropomorphise déjà subtilement la pieuvre, et la version fan se saisit avidement de ce point pour explorer les nombreuses aventures de cet animal unique, qui, comme le résumé l'explique, est considérée par les biologistes marins comme le « drunk texter » de la famille des céphalopodes. En tant que texte hybride, inspiré par la bande dessinée et qui comprend des images recréant l'esthétique des sms sur smartphone, « Texts from Cephalopods » se fonde sur la langue tronquée des tweets et des sms pour offrir une fenêtre sur la vie ordinaire d'une créature marine extraordinaire. Ce faisant, l'œuvre va bien au-delà du principe d'une pieuvre qui filme momentanément et involontairement son habitat sous-marin pour refléter avec humour la vie moderne saturée par les médias, et la façon dont un nombre croissant de personnes relatent leur existence en détail par l'intermédiaire de médias mobiles. En d'autres termes, l'histoire suggère avec ironie que les smartphones et la cyber-célébrité sont maintenant tellement omniprésents que même les pieuvres sont suffisamment connectées pour raconter leurs pensées et leurs aventures par sms.
- 17 De plus, les fans ont ensuite produit deux versions audio différentes de « Texts from Cephalopods », organisés par Lunate8 (2013). Dans ces versions audio, l'intonation, les accents, et la performance vocale des acteurs fournissent également plus d'informations sur les personnages sous-marins. L'élimination complète de la composante visuelle fait que l'enjeu de cette performance est autant la façon dont les choses sont dites que ce qui est dit, et cela crée de nouvelles couches de sens et de nouvelles formes d'humour. Par exemple, le fait de prononcer des mots tronqués et parfois mal orthographiés crée une nouvelle expérience de l'histoire, en insistant sur la disjonction entre l'utilisation de la technologie par l'homme et par l'animal, d'une manière différente et peut-être plus drôle que dans les autres versions. En raison de la richesse des détails et l'élaboration de l'univers narratif que l'on peut trouver dans les fan fictions et les versions orales de « Texts from Cephalopods », les composants de l'histoire transmédia peuvent facilement devenir les éléments narratifs principaux pour de nombreux fans, se substituant à la vidéo virale d'origine. En outre, sa position dans l'échange Yuletide encourage également

les personnes intéressées par les œuvres de fans à interagir avec « Texts from Cephalopods » en parcourant les archives, et donc sans nécessairement avoir vu « Octopus Steals my Video Camera ». Cet engagement sans contexte renforce l'autonomie relative de « Texts from Cephalopods » et le pouvoir qu'ont les fans de choisir des œuvres de fans comme base narrative.

S'exprimer dans le même médium

- 18 Bien que certaines formes de transmedia fan se confondent parfaitement avec les composants pré-existants de l'histoire, d'autres résistent activement, réécrivent, et sapent l'autorité de la source publiée professionnellement, trouvant leur pouvoir de contestation non pas dans leur capacité à ouvrir de nouveaux horizons, mais, précisément dans le fait qu'ils puissent produire une critique dans le même langage que l'original. Comme je l'ai dit ailleurs, les œuvres de fans exercent de ce fait une puissante critique idéologique et réécrivent de manière radicale la narration existante car ils retrouvent l'œuvre originale dans un contexte d'équivalence du médium, atteignant la même force émotionnelle et esthétique que l'œuvre source (Kustritz 2011, Russo 2009 : 26). Essayez de vous rappeler la dernière fois qu'un article académique vous a ému aux larmes ; ce n'est pas quelque chose d'impossible, mais ce n'est pas non plus la structure rhétorique centrale et la fonction de la prose académique. Contrairement aux essais critiques savants sur les représentations, les œuvres de fans jouent sur l'hybridité des arguments, entre raison et esthétique – hybridité caractéristique des médias de masse eux-mêmes. Ainsi elles critiquent et réécrivent ces représentations sur leur propre terrain.
- 19 Les fan vids (montages vidéos) ouvertement politiques offrent l'exemple le plus direct de ce modèle, même s'il existe aussi dans d'autres formes d'expression créative fan. De nombreuses fan vids émettent directement une critique politique d'un film, d'un clip ou d'une série, en retournant les clips originaux contre eux-mêmes, et en les resémantisant profondément. Par exemple, les viddeers Shati et Lierdumoa questionnent toutes deux le choix d'exclure les acteurs d'origine asiatique de la série *Firefly*, un western spatial futuriste dans lequel les cultures chinoise et anglo-américaine ont fusionné (Lierdumoa, 2008 ; Shati, 2008 ; Whedon 2002). Dans « Secret Asian Man », Shati utilise la prémisse de la chanson évoquant un agent secret asiatique et la combine avec des images de tous les espaces vides de *Firefly* où les personnages asiatiques brillent par leur absence afin de souligner le sous-texte raciste de la série. De la même manière, Lierdumoa utilise une technique de fondu dans « How Much Is that Geisha in the Window » pour dramatiser la disparition des personnes d'origine asiatique dans le cadre de la mise en scène fortement exotisée de *Firefly*, puisque les producteurs de la série jouent sur l'esthétique fétichisée de la culture asiatique, mais effacent les personnes asiatiques réelles de l'écran. En plaçant des images facilement reconnaissables de *Firefly* dans un contexte radicalement nouveau, Shati et Lierdumoa les contestent fondamentalement et réinscrivent leur signification dans un contexte, les transformant en symboles d'exclusion au lieu de l'image d'une harmonie culturelle utopique qu'ils souhaiteraient représenter.
- 20 Cependant, de manière peut-être même plus profonde, les œuvres de fans qui défient directement et réécrivent les récits officiels sans avoir une visée politique manifeste proposent aussi de manière plus discrète une critique fondamentale de la stabilité et de l'autorité du récit-source et de sa capacité supposée à fixer le sens. « Too Good to be True » de Mei réécrit la série *Stargate : Atlantis* en coupant dans le cadre lui-même pour

enlever et ajouter de nouveaux composants (Cooper, 2004 ; Mei, 2007). En supprimant le personnage de John Sheppard de plusieurs scènes clés et en ajoutant Rodney McKay ou Ronon dans ces scènes, elle construit une version du programme que les fans investis dans la relation amoureuse entre Rodney et Ronon peuvent préférer à l'œuvre source. La vid commence avec une série de clips qui s'inscrivent avec humour et ironie contre le romantisme des paroles de la chanson, puis enchaîne sur une séquence de rêve comprenant les images manipulées, et qui aboutit à une scène de baiser créée par ordinateur. En retravaillant ces séquences vidéo, Mai démontre de manière implicite que Rodney et Ronon et non Rodney et John devraient être plus que des meilleur amis, et elle le fait avec les mêmes moyens que le texte source, c'est-à-dire des moments partagés et des regards significatifs. La série a montré visuellement que Rodney et John étaient compatibles, certainement comme des amis et peut-être, comme sous-texte, comme des amants, mais les archives visuelles construites par Mei permettent désormais aux fans de la relation entre Rodney et Ronon d'avoir une preuve visuelle équivalente concernant le lien entre ces deux personnages.

- 21 Ce genre de manipulation de la télévision et du cinéma à l'échelle du plan n'est devenue possible à ce niveau que depuis quelques années, en raison de l'évolution des technologies de montage par ordinateur. Alors que les générations précédentes de viddeurs pouvaient accomplir beaucoup de choses grâce à la maîtrise de la VHS et des débuts du montage par ordinateur, la possibilité de supprimer et de remplacer une partie seulement du plan reste l'apanage du viddeur contemporain. Par conséquent, ce que Mai accomplit dans le bien nommé « Too Good to Be True » représente un extrême dans le viddeur, mais une banalité absolue dans d'autres formes d'expression fan. Ainsi, dans la fan fiction, contester la continuité officielle est aussi facile que d'écrire « Puis Rodney invite Ronon à jouer au golf sur le quai », effaçant ainsi John de la scène canonique d'un simple trait de plume ou d'un clic de souris. Pour certaines personnes du public, ces changements ont peu d'importance, que ce soit à cause de leur diffusion relativement faible, ou pour des raisons de préférence personnelle. Cependant, pour d'autres, ces interventions vont devenir les moments les plus appréciés et les plus vrais de l'histoire.

Les plaisirs de la primauté ontologique

- 22 En fin de compte, le critère le plus important pour qu'une œuvre de fan accède au rang de noyau narratif faisant autorité est le plaisir qu'elle apporte aux fans. Certains fans aiment tenter de déterminer les intentions de l'auteur, en rassemblant des indices à partir du canon, et en critiquant ou en complétant le canon, mais beaucoup d'autres préfèrent tout simplement les œuvres de fans aux productions professionnelles. Faire de leur propre plaisir le critère déterminant de la validité ontologique de l'œuvre exige à la fois que les fans s'accordent une autorité sur le texte, et qu'ils considèrent que les contributions de fans au réseau transmédia sont valables ; mais, plus important encore, les fans préfèrent souvent les œuvres de fans parce qu'elles offrent des plaisirs différents par rapport au texte source, peu importe si ces plaisirs sont ou non rationnels, canoniques, ou même physiquement réalisables.
- 23 Ainsi, le fait que, dans le canon, les deux personnages ne se soient même jamais rencontrés n'a pas empêché les fans qui souhaitaient qu'Aries et Joxer des séries *Hercule* et *Xena* soient ensemble d'imaginer leur relation. De même, de nombreux slashers de Legolas et Gimli, personnages du roman *The Lord of The Rings*, ont été tout d'abord

consternés par le casting et les costumes de Gimli dans les films, et son statut comique. Pourtant, ces choix faits par l'industrie n'ont pas eu d'influence sur les fans qui souhaitaient continuer à se représenter un Gimli beaucoup plus romantique et l'histoire d'amour improbable entre un elfe et un nain. Le fan art slash Gimli/Legolas a continué à prospérer. L'importance qu'ils donnent à ce qui leur plaît permet aux fans de se débarrasser d'un grand nombre de choix prétendument officiels, de les ignorer et de les reconfigurer, en modifiant allègrement les fins malheureuses, en faisant revivre des personnages morts, et en corrigeant les erreurs des scénarios en fonction de leurs propres préférences. C'est particulièrement évident lorsque les œuvres de fans présentent plusieurs fins possibles à une série en cours comme *Harry Potter*, *Game of Thrones* ou *Battlestar Galactica*. Les fans plaisantent souvent sur le fait de se retrouver « Jossed » - un terme qui provient des rebondissements inattendus notoirement écrits par le showrunner de *Buffy The Vampire Slayer* Joss Whedon - quand la fin qu'ils avaient imaginée devient non-canonique suite aux choix différents que font les producteurs de l'œuvre source ; mais le plaisir que procure les propositions de fans ne peut pas être sous-estimé ou oublié simplement parce que les producteurs font d'autres choix - des choix qui peuvent même commencer à paraître moins officiels s'ils ne sont pas à la hauteur de l'émotion suscitée par les œuvres de fans qui ont déjà proposé tellement de réponses passionnantes aux questions non résolues de la série.

- 24 Fréquemment, ce qui plaît le plus dans les œuvres de fans est sous-représenté, difficile à mettre en œuvre, ou supprimé activement par l'industrie. Ainsi le slash, qui met en avant des relations homosexuelles, répond à l'absence persistante de grands personnages LGBT dans les productions officielles, et la prévalence des femmes auteurs et artistes fans témoigne aussi de la fixation persistante de l'industrie sur les désirs des jeunes, hommes riches, désignés comme étant leur cible démographique la plus forte, ainsi que la sous-représentation des femmes dans l'industrie elle-même, à la fois derrière et devant la caméra (GLAAD ; 2015 ; Smith et al., 2014 ; Gray, 2015). Pourtant, même si ceux-ci ne sont pas ouvertement politiques, la multiplicité des approches proposées par la créativité des fans suggère également l'incapacité du marché à fournir des contenus qui correspondent à la flexibilité et la gamme de désirs toujours en mouvement qui existent dans l'imagination du public. Il n'existe pas de marché évident pour un projet multimédia hybride comme « Texts from Cephalopods », ni pour les centaines de représentations visuelles de Cecil. L'industrie ne peut actuellement pas satisfaire un désir pour ces œuvres, et elle n'essaie même pas. Les fans s'accordent par conséquent la légitimité de croire aux fruits de leurs propres passions créatrices.

Conclusion : l'ontologie des œuvres de fans et l'avenir de la créativité populaire

- 25 En somme, dans certaines circonstances, les œuvres de fans ne remplissent pas les blancs, ne sont pas des ajouts ou des réalités alternatives par rapport à un texte professionnel central, mais peuvent devenir les principaux textes d'un réseau narratif transmédia. L'ontologie fictionnelle d'un univers narratif, autrement dit « ce qui est réellement arrivé », est guidé par au moins trois variables : la légitimité, le médium et le plaisir. Lorsque les fans jouent leur propre légitimité contre celle des détenteurs de droits d'auteur, quand les œuvres de fans fournissent la seule interprétation existante d'un univers narratif dans un média donné, quand les fans critiquent directement des

éléments de l'histoire officielle en utilisant le même medium, et quand les fans répondent aux plaisirs qui ne sont pas offerts par les textes de l'industrie, les œuvres des fans sont susceptibles de devenir les versions qui font autorité, au moins pour une partie du public. De puissantes structures sociales et juridiques s'opposent activement à une telle appréhension des œuvres de fans. La doxa de l'artiste créant ex nihilo, les approches juridiques de l'art comme propriété personnelle exclusive et les présupposés du marché selon lesquelles les médias de masse peuvent fournir des biens culturels de meilleure qualité et avec une plus grande efficacité que les amateurs, tous ces éléments mènent à réserver une place centrale aux productions professionnelles, rejetant la création des fans comme illégitime et périphérique.

- 26 Cependant, le pouvoir croissant de la créativité fanique en ligne, sous forme d'œuvres originales ou de remix, est incontestable. La croissance de Youtube et d'autres plateformes similaires nécessite une remise en question profonde des institutions culturelles, juridiques et intellectuelles qui régissent et évaluent l'expression créative. Elles créent aussi une crise de légitimité, dans la mesure où une masse importante de personnes refusent de se conformer à la loi sur le droit d'auteur, menaçant sa capacité de régulation et menant à des rapports de force et à la nécessité de concevoir de nouveaux modèles. Les œuvres de fans, y compris le remix vidéo, ont une histoire beaucoup plus longue que celle des cultures numériques contemporaines. Elles offrent donc un exemple unique de réflexion sur les implications narratives, juridiques, sociales et culturelles radicales de la créativité indépendante dans une ère de production amateur croissante, et contestent directement les tentatives pré-numériques et contemporaines de délégitimation de l'expression populaire.

BIBLIOGRAPHIE

Van der Ark Steve, 2000, « Harry Potter Lexicon », URL : <http://www.hp-lexicon.org>. Accessed 2 February 2016.

Van der Ark Steve, 2009, *The Lexicon : An Unauthorized Guide to Harry Potter Fiction and Related Materials Paperback*, Muskegon, MI, RDR Books.

Ayres H.M., 1910, « Shakespeare's Julius Caesar in the light of some other versions », *Publications of the Modern Language Association of America*, 25 : 2, p. 183-227. DOI : 10.2307/456678

Brooker Will, 2002, « Star Wars chicks », *Using the Force : Creativity, Community and Star Wars Fans*, New York, Continuum, p. 199-220.

Certeau Michel (de), 2011 (1980), « Walking in the city », *The Practice of Everyday Life*, Berkeley, University of California Press, p. 91-110.

Cooper Robert C. and Brad Wright, 2004–2009, *Stargate : Atlantis*, Acme Shark, MGM Television, and The Sci-Fi Channel.

Coppa Francesca and Rebecca Tushnet, 2011, « How to suppress women's remix », *Camera Obscura* 26 : 2 77, p. 131-138. DOI : 10.1215/02705346-1301566

Croft Claudia, 2 February 2014, « JK admits Hermione should have wed Harry », *The Sunday Times*, 9882.

Demers, J.T., 2006, *Steal this music : How intellectual property law affects musical creativity*, Athens, GA, University of Georgia Press.

Fink Joseph and Jeffrey Cranor, 2015a, « Frequently Asked Questions », Hosted by Squarespace, URL : <http://www.welcometonightvale.com/faqs/> Accessed 3 February 2016.

Fink Joseph and Jeffrey Cranor, 2015b, *Welcome to Night Vale : A Novel Hardcover*, New York, Harper Perennial.

Fink Joseph and Jeffrey Cranor, 2012, *Welcome to Night Vale*, Hosted by Squarespace, URL : <http://www.welcometonightvale.com/> Dernière consultation, le 3 février 2016.

Glaad, « Where We Are on TV Report », 2015, URL : <http://www.glaad.org/whereweareontv15/> Dernière consultation le 3 février 2016.

Gray Katti, 2015, « The status of women in the U.S. media », The Women's Media Center, URL : <http://www.womensmediacenter.com/pages/2015-statistics/> Dernière consultation le 3 février 2016.

Hills Matt, 2010, *Triumph of a Time Lord : Regenerating Doctor Who in the twenty-first century*, London, I.B. Tauris.

Hoke Tory, « The campaign for a female Boba Fett », URL : <http://www.toryhoke.com/femalefett/> Accessed 1 February 2016.

Honigmann E.A.J., 1959, « Shakespeare's Plutarch », *Shakespeare Quarterly*, 10:1, p. 25-33.

Huang Victor, 15 April 2010, « Octopus steals my video camera and swims off with it (while it's recording) », Victor's Videos, Hosted by Youtube, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=x5DyBkYKqnM/](https://www.youtube.com/watch?v=x5DyBkYKqnM) Dernière consultation le 3 février 2016.

Jenkins Henry, 1992, *Textual Poachers : Television fans and participatory culture*, New York, Routledge.

Jenkins Henry, 2006, « Searching for the origami unicorn : *The Matrix* and transmedia storytelling », In *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York, NYU Press, p. 93-130.

Jenkins Henry, 2007, « Transmedia Storytelling 101 », Hosted by *Confessions of an Aca-Fan : The Official Weblog of Henry Jenkins*, URL : http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Dernière consultation le 3 février 2016.

Jenkins Henry, 2011, « Transmedia 202 : Further Reflections », Hosted by *Confessions of an Aca-Fan : The Official Weblog of Henry Jenkins*, URL : http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Dernière consultation le 3 février 2016.

Katyal S., 2006, « Performance, property, and the slashing of gender in fan fiction », *Journal of Gender, Social Policy, and the Law*, 14, p. 463.

Keen Andrew, 2007, *The Cult of the Amateur : How blogs, MySpace, YouTube, and the rest of today's user-generated media are destroying our economy, our culture, and our values*, New York, Doubleday.

Kustritz Anne, 2014, « Seriality and transmediality in the fan multiverse : Flexible and multiple narrative structures in fan fiction, art, and vids », *TV/Series*, 6, p. 225-261.

Kustritz Anne, 2011. « Acafandom and beyond : Week one, part one (Anne Kustritz, Louisa Stein, and Sam Ford) », Hosted by *Confessions of an Aca-Fan : The Official Weblog of Henry Jenkins*, URL :

- http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom_and_beyond_week_one.html. Dernière consultation le 3 juin 2011.
- Kustritz Anne, 2003, « Slashing the romance narrative », *The Journal of American Culture*, 6:23, p. 371-384.
- Lessig, L., 2004, *Free culture : How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, New York, Penguin.
- Lessig Lawrence, 2008, *Remix : Making art and commerce thrive in the hybrid economy*, London, Bloomsbury.
- Lethem Jonathan, February 2007, « The ecstasy of influence », *Harper's Magazine*.
- Lierdumoa, 22 August 2008, *How Much Is That Geisha In the Window ?*, Hosted by Livejournal.
- George Lucas, 2002, *Star Wars : Episode II - Attack of the Clones*, Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Lunate8, Ed, 7 April 2013, « Texts from cephalopods [podfic] », Hosted by Archive of Our Own, Vocal Actors : bessyboo, Lunate8, Pennyplainknits, reena_jenkins, RevolutionaryJo, sly (curiously_me), and XanaTenshi, URL : <http://archiveofourown.org/works/748766>. Dernière consultation le 2 février 2016.
- Mei, May 21, 2007, *Too Good to Be True*.
- Meyer Stephanie, *Eclipse : The Twilight Saga Book 3*, New York, Little Brown, 2007.
- Netanel, N.W., 1996, « Copyright and a democratic civil society », *The Yale Law Journal*, 106 : 2, p. 283-387.
- Patterson Robert Jr.USDJ, 8 September 2008, « Opinion and order : Warner Bros. Entertainment Inc. and JK Rowling vs RDR Books », United States District Court Southern District of New York.
- Russo Julie Levin, 2009, « User-Penetrated content : Fan video in the age of convergence », *Cinema Journal*, 48 : 4, p. 125-130.
- Scolari Carlos, 2009, « Transmedia storytelling : Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production », *International Journal of Communication*, 3, p. 21.
- Shati, 2008, *Secret Asian Man*, Hosted by Livejournal.
- Smith Stacy, Marc Choueiti, and Katherine Pieper, 2014, « Gender bias without borders : An investigation of female characters in popular films across 11 countries », Geena Davis Institute on Gender in Media, URL : <http://seejane.org/symposiums-on-gender-in-media/gender-bias-without-borders/> Accessed 2 February 2016.
- Stallman, R., 2002, *Free software, free society : Selected essays of Richard M. Stallman*, Boston, MA, Free Software Foundation, Inc.
- Tushnet Rebecca, 1996, « Legal fictions : Copyright, fan fiction, and a new common law », *Loy. LA Ent. LJ*, 17, p. 651.
- Volta_Arovot, 22 December 2011, *Texts From Cephalopods*, URL : <http://archiveofourown.org/works/299805>. Dernière consultation le 3 février 2016.
- Watson Emma, 2014, « J. K. Rowling : Author and Philanthropist », *Wonderland Magazine*, February/March, p. 184-185.
- Whedon Joss, 1997-2003, *Buffy the Vampire Slayer Mutant Enemy*, 20th Century Fox Television, WB Television Network, United Paramount Network.

Whedon Joss, 2002-2003, *Firefly*, *Mutant Enemy*, 20th Century Fox Television.

Whyte Marama, 1 February 2014, « Twitter reacts vehemently to J.K. Rowling's Ron/Hermione revelation : A recap », *Hypable*, URL : <http://www.hypable.com/jk-rowling-ron-hermione-harry-twitter/> Dernière consultation le 4 février 2016.

RÉSUMÉS

Souvent, les œuvres de fans ne complètent pas simplement un récit central officiel, mais deviennent la version reconnue de l'histoire pour certains publics. Cet article montre que trois facteurs influencent le statut ontologique des œuvres de fans, c'est-à-dire le fait que les œuvres de fans restent sur une voie parallèle par rapport aux éléments du récits publié professionnellement ou au contraire les remplacent : la légitimité, le medium et le plaisir. Les œuvres de fans aident ainsi à comprendre les dynamiques culturelles, légales et économiques qui entretiennent l'idée qu'un univers narratif moderne doit avoir un centre officiel commercial, et empêchent la théorisation de structures alternatives de construction d'un récit.

Under many circumstances, fan works do not merely add to a central commercial narrative, but instead become the definitive version of « what really happened » for some members of the audience. This article argues that there are at least three factors, authority, medium, and pleasure, that influence the ontological status of fan works, that is, whether fan works flow parallel to or usurp the dominant status of professionally published narrative elements. Fan works thus aid in understanding the cultural, legal, and market forces which encourage the assumption that modern storyworlds must have a corporate center, and enable the theorization of alternate structures and modes of storytelling.

INDEX

Keywords : fans, copyright, cultural authority, gender, authorship, transmedia, hegemony, fictional ontology

Mots-clés : fans, droit d'auteur, légitimité culturelle, genre, auteur, transmédia, hégémonie, ontologie de la fiction

AUTEUR

ANNE KUSTRITZ

Assistant Professor, Institute for Cultural Inquiry, Université d'Utrecht