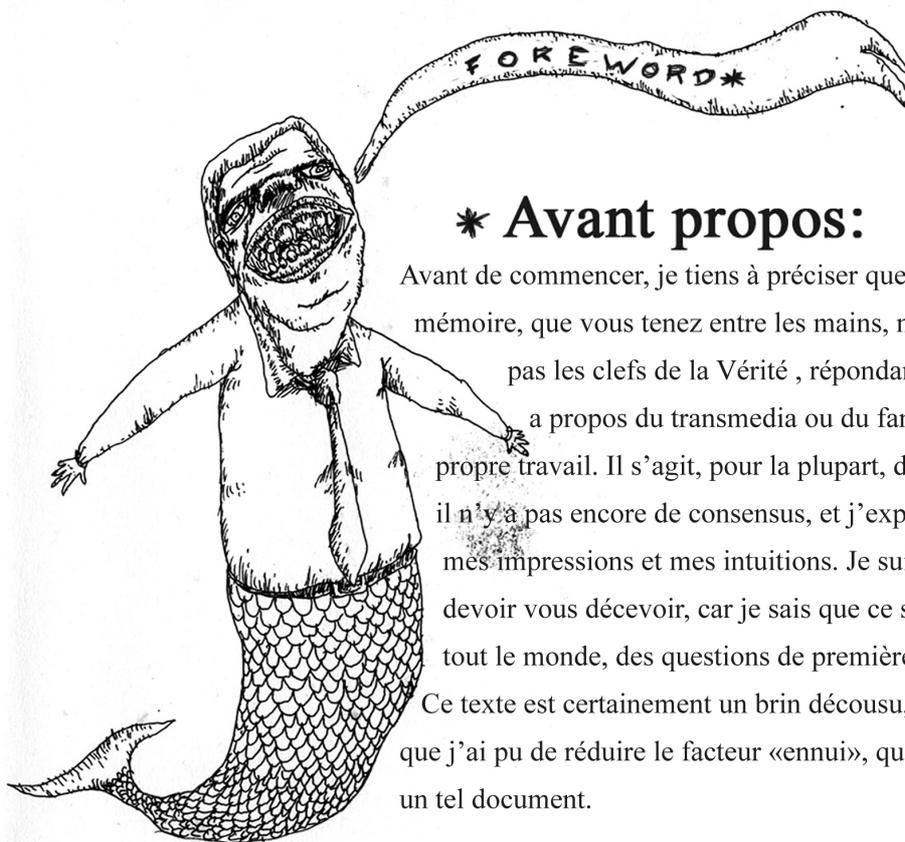


# **FANS, FAN-ART ET TRANSMEDIA.**

Thomas Desvignes  
Université Pari 8  
Master Arts et Technologies de l'Image  
2011

## Sommaire :

<b>Sommaire :</b> .....	1
<b>Avant Propos :</b> .....	2
<b>Post-scriptum à l'avant propos précédent :</b> .....	3
<b>Sorte d'introduction au mémoire :</b> .....	4
<b>Les "œuvres" des fans :</b> .....	5
<b>Le statut du fan-art dans "l'Histoire de l'Art" (si on peut appeler ça de l'art) :</b> .....	5
<b>Mon dieu, mais pourquoi font-ils ça ? :</b> .....	6
<b>Les fans dans la société occidentale moderne et pourquoi on les déteste tant :</b> .....	8
<b>Pourquoi les fans devraient tous aller en prison :</b> .....	11
<b>Le fan-art et les media :</b> .....	12
<b>Le transmedia, le fan-art : nos cerveaux sont fin prêts :</b> .....	15
<b>Comment les fans vont plus loin sans faire exprès :</b> .....	17
<b>Si ATHF n'est pas transmedia, alors qu'est ce qui l'est ? :</b> .....	19
<b>Tout ça pour rien. Le transmedia n'existe pas :</b> .....	20
<b>"Johnny O" : pas tout à fait fan-art ni tout à fait transmedia:</b> .....	21
<b>Les conclusions de Youri (merci Youri) :</b> .....	22
<b>Références principales:</b> .....	24



## \* Avant propos:

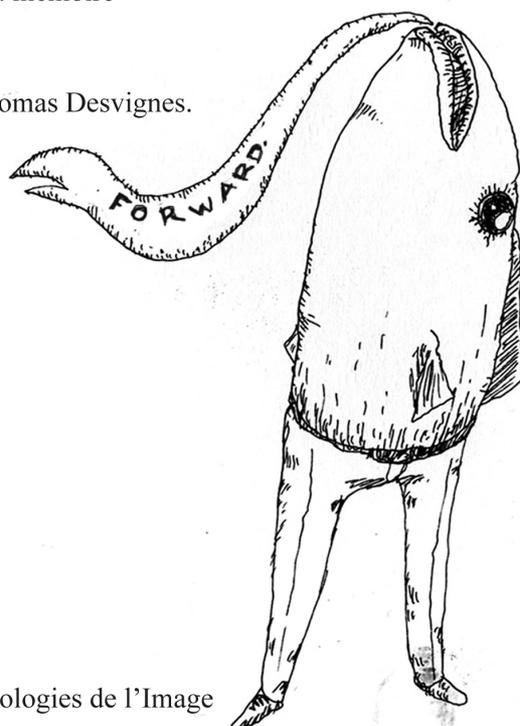
Avant de commencer, je tiens à préciser que ce fantastique mémoire, que vous tenez entre les mains, ne contient malheureusement pas les clefs de la Vérité , répondantes aux questions soulevées a propos du transmedia ou du fan-art, ni même regardant mon propre travail. Il s'agit, pour la plupart, de questions pour lesquelles il n'y a pas encore de consensus, et j'exposerais donc ici simplement mes impressions et mes intuitions. Je suis donc sincèrement désolé de devoir vous décevoir, car je sais que ce sont pour vous, comme pour tout le monde, des questions de première importance.

Ce texte est certainement un brin décousu, mais j'ai essayé du mieux que j'ai pu de réduire le facteur «ennui», qui peut être très présent dans un tel document.

Quoi qu'il en soit, et sans plus attendre, voici donc :

\*insérer titre du mémoire\*

un mémoire oubliable de Thomas Desvignes.



### **Post-scriptum à l'avant propos précédent :**

J'ai choisi, pour illustrer mon propos, d'utiliser des exemples qui nécessitent peu ou pas d'être remis en contexte. Je pars du principe que le lecteur de ce mémoire n'ignore pas à quoi on fait référence quand on dit "*Star Wars*", "*Matrix*", "*Grand Theft Auto*" ou encore de termes comme "*Mass Media*". il existe néanmoins de très nombreux exemples que l'on aurait pu citer mais qui auraient requis des fastidieuses et pas forcément claires explications. Ainsi, si vous n'avez jamais entendu parler de "*la Bible*" ou de "*Harry Potter*", il vous faudra sortir de votre grotte.

Veillez également noter que toutes les illustrations ont été gracieusement prêtées par un fan décérébré qui répond au sobriquet de "xxxF4NBoY\*O\*" sur l'internet et qui vit devant un ordinateur, dans un placard, dans le monde réel. Merci à lui.

En dépit des apparences, ce mémoire est en couleur !

## Sorte d'introduction au mémoire :

Quand on parle de transmedia, on peut difficilement éluder la question du fan. Si l'on considère que la plupart de ces créations ont pour but d'offrir un regard complémentaire sur un univers et une histoire par le biais de multiples médias qui offrent autant de "points d'entrée" dans l'œuvre, on peut affirmer que le transmedia ne pourrait pas exister sans les fans. Ils sont les premiers demandeurs de contenu et d'informations relatives à l'œuvre qui les passionne, allant jusqu'à créer leurs propres extensions de l'histoire et de l'univers : c'est ce qu'on appelle le "fan-art". Les créations, continuations, digressions et déclinaisons des fans prennent la forme la plus appropriée ou la plus accessible au fan, que ce soit de l'écrit, du dessin, de la musique, des films, des danses... Cette accumulation d'extensions de l'univers, de l'histoire, d'approfondissement des personnages, enrichit, à la manière des narrations transmedia, l'expérience du spectateur.

Les créations transmedia sont également dépendantes des fans dans la mesure où elles requièrent une implication importante du spectateur, qui doit rassembler toutes les parties de l'œuvre pour en profiter dans son intégralité. Un spectateur qui n'est pas un fan ne va pas nécessairement s'impliquer au point de chercher, ou s'équiper, pour percevoir toutes les parties. Un fan, en revanche, passionné qu'il est, cherche activement à faire l'expérience de l'œuvre dans son intégralité.

En disant "fan", dans le cas présent, on désigne une personne qui est réellement dévouée à sa passion, pas une personne qui trouve amusant de cliquer sur "devenir fan" sur la page "fan page" Facebook de David Hasselhoff parce qu'il est délicieusement kitsch. On entend "fan" au sens fort du terme, mais pas nécessairement non plus archétypal : tous les fans ne sont pas des boutonneux qui fantasment sur la Princesse Leia et parlent Klingon<sup>1</sup>. Un fan peut ressembler à vous ou moi, il se trouve simplement qu'il est suffisamment passionné d'un sujet qu'il en devient un spécialiste, qu'il peut en parler des heures durant avec des étoiles dans les yeux, et que cette passion a un réel impact sur sa vie, que ce soit émotionnellement ou dans son mode de vie.

---

<sup>1</sup> Le Klingon est la langue que parlent les Klingons dans "*Star Trek*". Cette langue a vraiment été développée, et des gens la parlent vraiment, elle fait l'objet d'un enseignement aux États-Unis, où un institut y est consacré. Il existe également un opéra néerlandais, "u", en langue Klingon.

## **Les "œuvres" des fans :**

Les reprises, parodies, inspirations et réécritures de textes ont toujours existé. On peut citer comme exemple de précurseurs du fan-art, les cas des continuations de *Perceval ou le Conte du Graal* d'après Chrétien de Troyes, ou encore *le Nouveau Testament*, dans la mesure où il s'agit d'un regroupement de textes romancés écrits bien après les événements mythiques qu'ils décrivent, par une multitude d'auteurs, mus par leur passion. Mais en dehors du fait que l'on irait probablement directement en enfer pour blasphème en disant qu'il s'agit de fan-art de Jésus Christ et par extension, de Dieu, il ne serait ni très pertinent de développer la question, ni très intéressant de lister tous les cas de continuations ou de variations sur un thème dans les arts et la mythologie avant le XXème siècle. Le fan-art à proprement parler est en effet un phénomène récent, qui s'est développé à la suite de la deuxième guerre mondiale avec l'avènement du marketing, directement dérivé de la propagande de l'époque. Le fan-art moderne diffère de ce qui l'a précédé car il ne se limite pas à la réutilisation des matériaux déjà exploités, il existe avant tout par son lien avec un produit culturel d'origine, et sa dépendance des "Mass Media" et en particulier du web. De plus, sa finalité n'est pas seulement de proposer une nouvelle histoire, mais surtout de prolonger le plaisir apporté par la création originelle en exploitant les éléments qui ont provoqué un engouement chez le spectateur.

## **Le statut du fan-art dans "l'Histoire de l'Art" (si on peut appeler ça de l'art) :**

Le fan-art, par bien des aspects, peut être rapproché du folk art, ou de ce que l'on pourrait appeler, avec moins de précision, "culture populaire" en français. L'expression de "culture populaire", comme "fan-art", revêt une connotation souvent péjorative : quand on dit "culture populaire", on pense souvent à des peintures ou sculptures assez naïves, presque de l'artisanat, des danses pas trop raffinées, dansées sur une place de village, des chansons plutôt grivoises... Le tout avec un parfum très local, traditionnel ou rustique. Il en va un peu de même pour le fan-art : les chansons et les danses sont généralement simples, reprises en chœur lors de conventions, les dessins, peintures ou vidéos faites avec entrain mais sans réel souci de la technique, pas forcément maîtrisée...

Le folk art a doucement déperissé avec la démocratisation de la télévision et l'augmentation de la vitesse de transport et de transmission de l'information, et était plutôt répandu dans les milieux ruraux. Le fan-art, d'une certaine manière, a pris le relais, au moins du point de vue du statut des créations. Il s'agit de productions amateurs, rarement vendues, faites en dehors d'un cadre

professionnel ou commercial, plutôt destinées à des personnes partageant la culture de l'auteur, réalisées sans particulièrement d'ambition artistique, et relativement impulsivement, par envie ou besoin, sans forcément de sens, ou du moins de sens pour quiconque n'est pas familier du contexte de l'œuvre. Dans les deux cas, l'auteur n'est pas forcément connu et encore moins souvent reconnu par des institutions officielles. Les fan-arts sont une espèce de folk art, de nos jours le plus souvent numérique, et rapportés à une "sous-culture", un fandom<sup>2</sup>, plutôt qu'à une région ou une tradition. On pourrait aussi considérer que, d'une certaine façon, le mode d'expression écrite, en particulier sous la forme de fan-fiction, tel qu'on le trouve sur Internet, est ce qui se rapproche le plus de l'oralité, en termes de transmission des histoires.

### **Mon dieu, mais pourquoi font-ils ça ? :**

On peut, et sans mépris aucun, en venir à se demander pourquoi on produit ces fan-arts. Il existe évidemment une multitude d'explications, et même autant d'explications que d'œuvres, mais on peut tout de même essayer d'en tirer des généralités. Penchons nous un peu sur ce qui motive les fans à créer, ce qu'il y a dans leurs nébuleux cerveaux. En l'occurrence, nous allons nous intéresser aux auteurs de fanfics<sup>3</sup>.

Les fans, du moins ceux qui produisent des fan-arts, ont d'une manière générale un esprit communautaire très prononcé. De ce fait, leurs créations sont presque systématiquement partagées avec le reste de la communauté, sur internet, ou lors de conventions. Il est évident que ces auteurs amateurs de fanfics aiment écrire et que c'est avant tout pour cette raison qu'ils le font. Toutefois, il peut aussi être question d'obtenir la reconnaissance de ses pairs et de se mettre en avant en exposant ainsi ses idées sur le sujet de son fandom, de briller par ses percutantes interprétations du duel entre Han Solo et Greedo de "*Star Wars épisode IV*"<sup>4</sup>, mais aussi simplement par volonté de partager leur vision d'une scène, des personnages, de leurs relations, d'apporter des interprétations alternatives d'un univers, de poursuivre les aventures de Harry Potter, 15 ans après sa sortie de "*l'École des Sorciers*"...

---

2 Ce mot n'existe pas vraiment en français, il désigne, en anglais, les fans d'une œuvre, le sujet dont le fan est fan (pardon pour la formulation) et les activités en découlant.

3 Fanfic, fan fiction ou fanfiction : "*Une fanfiction développe les thèmes classiques du scénario, où les fans se reconnaissent facilement. Mais la fanfic peut aussi explorer les non-dits, les zones troubles de la psychologie des personnages, ou des thèmes qu'il ne serait pas commercialement correct d'aborder dans une œuvre destinée au plus grand nombre.*" <http://fr.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

4 Référence à un changement controversé d'une scène du premier film de la saga : dans la version originale du film, Solo tire sur Greedo par dessous la table et Greedo meurt sans avoir tiré une seule fois. Mais la scène a été modifiée pour la sortie remasterisé de 1997 et montre alors Solo n'utilisant son arme qu'en réponse après que Greedo lui ai lui même tiré dessus, provoquant la colère des fans, sous prétexte que le fait que Han ne tire plus le premier le rend moins ambiguë, allant jusqu'à lancer une pétition en ligne vue demandant que ces changements soient retirés. [

Il existe de nombreux types de fanfics, notamment de nombreux types de fanfics érotiques, dites "slash", "femslash" ou encore "het", qui mettent en scène les personnages favoris des fans dans des relations sexuelles/érotiques fantasmées. On ne va pas s'étendre particulièrement sur ce genre de fanfics, les conclusions étant très évidentes et les productions pas forcément reluisantes. Cependant, elles montrent bien que le fan-art permet d'aborder des sujets, comme l'érotisme homosexuel ou le sadomasochisme, que la télévision n'aborde pas, comme le fait justement remarquer une fan, "Dudleys Mom"<sup>5</sup> :



*"C'est agréable de lire des textes à propos de personnages qu'on aime déjà, et bien sûr certains auteurs/lecteurs utilisent les fanfics pour aborder des sujets que la télé ne peut ou ne veut pas aborder."*

Certains écrivent pour simplement pour s'entraîner, désireux qu'ils sont de devenir eux même auteurs, un exercice de style constitué comme l'occasion de se confronter pour la première fois à un lectorat :

"Eva" :

*"Mon dieu, je ne l'avoue même pas à mes amis et ma famille - mais oui, j'écris des fan fictions (vive l'anonymat sur internet !)*

*Pour ma défense, je n'écris pas parce que je veux épouser le personnage de quelqu'un d'autre. Je suis romancière, j'ai écrit trois livres, et suis une adepte de la pratique pour le progrès - j'ai besoin d'écrire tous les jours [...] Quand je suis entre deux projets, ou que je suis victime du syndrome de la page blanche. La fan fiction c'est distrayant et peu exigeant, il suffit de fouiller le monde d'autres gens pendant un moment. Et oui, je les poste, juste pour les critiques. Comme j'écris des fan*

<sup>5</sup> "Dudleys Mom" et "Eva" en commentaire à un sondage "écrivez vous des fan fictions ?"  
<http://popwatch.ew.com/2008/10/14/fan-fiction/>

*fictions de qualité, on m'en félicite, ce qui est vraiment très agréable pour un auteur qui est parfois confronté au rejet dans le monde réel. C'est une forme d'encouragement qui m'est parfois nécessaire pour me faire savoir que je suis peut être assez douée pour écrire sérieusement. Avec mes propres personnages. Avec mon propre monde."*

### **Les fans dans la société occidentale moderne et pourquoi on les déteste tant :**

Dans son commentaire, "Eva" nous rappelle qu'à la base, écrire et lire de la fanfiction n'est pas un exercice valorisant. Pour commencer, lecture et écriture n'ont pas forcément une image positive en ce début de XXIème siècle. Certains préfèrent donc ne pas en parler pour ne pas se différencier des autres. Quand l'entourage de l'auteur respecte l'écrit, cela ne vaut guère mieux : les auteurs de fanfiction sont plus ou moins assimilés à des plagiaires. De plus, les auteurs n'étant pas publiés de manière classique et adoués par une maison d'édition, ils ne peuvent être reconnus comme des écrivains à part entière. Lire ces textes est assimilé à une perte de temps, et la qualité n'étant pas toujours très élevée il y a un amalgame entre fanfiction et mauvaise littérature, bien qu'il existe de nombreux textes de fans très bien écrits.

Les œuvres qui servent de base à la fanfiction peuvent aussi discréditer l'exercice ; littérature jeunesse ("*Harry Potter*", "*Twilight*"), dessins animés japonais, jeux vidéos donnent une image infantilissante de l'exercice. Enfin, une partie des productions de fanfiction contiennent des scènes érotiques ou développent des romances homosexuelles. Ces textes sont délicats à partager avec ses parents, ses camarades de classe ou ses collègues, ce qui amène une certaine réserve sur le sujet. Pour ces raisons, il est rare que les amateurs de fanfiction partagent cette activité avec leur entourage. Cela contribue à resserrer les liens entre eux, à tel point que l'on peut parler de sous-culture. Des fans sont même devenus célèbres au sein d'une communauté, appelés "Big Name Fans", salués pour leur influence sur un fandom, comme par exemple Wilson "Bob" Tucker<sup>6</sup>, qui a créé et participé à des fanzines depuis 1932, inventé le terme "space opéra", a gagné des prix pour ses nouvelles dont des anthologies ont été publiées, devenant de ce fait un auteur professionnel, cédé son nom au terme désignant le fait de placer les noms de ses amis dans des fan-fictions (la "tuckerization")...

---

6 Wilson Tucker (1914-2006): [http://en.wikipedia.org/wiki/Wilson\\_Tucker](http://en.wikipedia.org/wiki/Wilson_Tucker)

Le communautarisme est tel dans les fandoms que des vocabulaires spécifiques se sont développés, le plus souvent empruntés à l'anglais, le "fanspeak". Ce vocabulaire mystérieux joue sur une forme de séduction : celle de l'hermétisme, la satisfaction de pouvoir se considérer comme un "initié".

On mentionnait un peu plus tôt la satisfaction des fans de pouvoir se considérer "initié". Le mot peut paraître fort, mais il est réellement question d'initiation et de mysticisme dans certains fandoms. En 2004, par exemple, a été créé le Matrixisme, ou "Voie de l'Élu". Il s'agit d'un nouveau genre de religion, basée, en l'occurrence, sur la trilogie "*Matrix*". Cette nouvelle forme de spiritualité est décrite par Adam Possamai, sociologue spécialiste des religions, comme une sorte de "religion hyper-réaliste" en raison de son mélange d'idéaux religieux à des éléments de culture de masse, intégrés à la société de consommation : le Matrixisme se repose sur une série de films, de jeux vidéo et autres



Le Happy Buddha du BouddhOisme

produits dérivés créés dans une optique commerciale (et artistique, d'une certaine manière), qui sont considérés comme les "textes sacrés" du mouvement. Les adeptes font un rapprochement entre un texte du Bahaïsme<sup>7</sup>, appelé "La Promulgation de la Paix Universelle", et les idées (simplistes) d'unification de l'humanité évoquées dans "*Matrix*". On peut également mentionner le Jediisme<sup>8</sup>, qui intègre des éléments du Bouddhisme, et du Taoïsme, et un code de conduite comparable à des idéaux chevaleresques du moyen-âge, mélangés à l'idée qu'il existe une "force" qui régit l'univers et que l'on peut manipuler, basée sur la saga "*Star Wars*". Il est cependant difficile de savoir à quel point les adeptes de ces cultes sont sérieux, ou d'estimer leur nombre.

En dehors de ces cas plutôt extrêmes (on peut parler de psychose à ce stade), on peut tout de même noter que le vocabulaire propre au fandom, même dans les cas les moins graves de "fanisme", est très empreint de religion. On parle de "canon"<sup>9</sup>, dans le sens canonique, d'œuvre "culte", le mot fan lui-même, dérivé de "fanatique", ou encore "gospel", évangile en anglais, pour faire référence à l'œuvre originale...

7 Le Bahaïsme est une religion monothéiste dont le but est d'unir l'humanité dans sa diversité.  
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Baha%C3%AFsme>

8 <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jediisme>

9 Canon: C'est la conformité d'un fan-art à l'œuvre d'origine. Être conforme au canon c'est suivre les éléments de l'histoire originale. <http://etude.fanfiction.free.fr/lexique.php> et [http://en.wikipedia.org/wiki/Star\\_Wars\\_canon](http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_canon)

Il existe aussi une forme d'élitisme et parfois une hiérarchie dans les communautés de fans, en particulier dans le fandom de la science fiction, où un slogan a rapidement fait son apparition, "fans are slans", en référence au roman *"A la poursuite des Slans"* d' A.E Van Vogt. Le terme rapproche les prétendues intelligences et imaginations supérieures des fans de science fiction, aux capacités surnaturelles des Slans du roman et leur persécution à celle (prétendue) des fans par les "non-fans". On peut percevoir cette analogie comme un symbole de l'élitisme chez les fans, ou comme une réaction à la désapprobation des activités "faniques"<sup>10</sup> par les "non-fans".

A l'inverse, comme on le disait, les fans et leurs activités ne sont pas socialement reconnus. Il y a une sorte de mépris pour tout ce qui a trait au fandom, mais en fait, l'attitude des fans et leurs activités ne diffèrent pas tellement de celles de ce qu'on appelle un aficionado, un collectionneur, un amateur ou un passionné.

La différence se situe simplement dans le sujet de leur enthousiasme comme le fait justement remarquer Joli Jenson dans le chapitre *"Aficionados as Fans"* de son essai *"Fandom as Pathology"* publié dans le recueil *"Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media"*. Elle développe l'idée que les aficionados, ou les collectionneurs, sont en réalité des fans rationnels, qui font plus attention à ne pas se laisser dépasser par leurs émotions : lors d'un concert de Bach, le public ne se met pas à hurler et à pleurer, au bord de l'émeute, mais se contente plutôt d'applaudir poliment, avec à la rigueur quelques "Bravos !". Ou encore, un titulaire d'un doctorat de lettres ne va pas admettre publiquement qu'il est amoureux de James Joyce, mais la nature de ses émotions et son implication sont comparables à celles d'un fan d'Elvis Presley. La séparation entre fan et aficionado se situe aussi dans le statut de l'objet de leur passion. Un collectionneur digne de ce nom ne s'intéresse qu'à des objets rares, chers ou uniques, un fan s'attache plutôt à la quantité, il veut tous les éléments de merchandising pour que sa collection soit complète, et surtout, ces objets qu'il désire sont des produits dérivés des Mass Media et non des œuvres d'"arts majeurs" ou des "antiquités". Mais encore une fois, la démarche est la même, il n'est pas particulièrement plus rationnel de dépenser des sommes indécentes pour une vieille pièce de monnaie, même avec des considérations de l'ordre de la spéculation, que d'amasser des figurines de "Chewbacca". Dans son essai, Jenson va jusqu'à dire que les fans ont tendance à être considérés comme des malades mentaux, en grande partie parce qu'ils sont assimilés à des groupies, qui veulent absolument coucher avec leur idole, ou à des cas comme celui de Mark David Chapman, assassin de John

---

10 On trouve en anglais le terme "fanish", que l'on pourrait traduire en français par "fanique", qui désigne un comportement ou une activité propre aux fans.

Lennon. Finalement, un académicien ou un fan seraient tous les deux des spécialistes de leurs domaines respectifs de prédilection.

Elle conclue bien évidemment en disant qu'il est extrêmement insultant et irrespectueux de qualifier un groupe, aficionados ou fans, peu importe, comme une horde de dégénérés obsessionnels. Leurs bibliothèques de premières éditions de James Joyce ou leurs collections de comics et leurs productions, fanzines ou publications universitaires d'essais ou de biographies lourdement annotés, sont en fin de compte tout aussi respectables.

### **Pourquoi les fans devraient tous aller en prison :**

Quand on parle de fan-art, on fait référence aux productions de nature artistique, d'artistes amateurs, ou d'artistes qui ne sont pas payés pour la production en question. Ainsi, par exemple, les bandes dessinées commerciales dérivées de *"Star Wars"* ne sont pas considérées comme du fan-art, en revanche, des bandes dessinées réalisées par un fan, qui ne sont pas officielles, le seraient. La distinction n'est pas toujours évidente et le statut des créations est bien souvent flou.

D'un point de vue légal, les travaux des fans peuvent poser des problèmes de droits d'auteur, puisqu'ils reprennent des éléments d'œuvres soumises aux lois sur la propriété intellectuelle, mais sont généralement tolérés ou considérés comme des parodies. Dans le cas de *"Star Wars"*, les fan-arts sont encouragés, avec par exemple les *"Official Star Wars Fan Film Awards"*<sup>11</sup>, récompensant tous les ans les meilleurs films de fans. Ou encore JK Rowling, romancière, auteur des *"Harry Potter"* qui s'est dite flattée que ses histoires soient reprises du moment qu'elles ne soient pas obscènes, qu'elles soient créditées au nom de leur auteur et qu'elles ne soient pas exploitées commercialement<sup>12</sup>. Il y a cependant des auteurs radicalement opposés au fan-art, Robin Hobb ou Anne Rice par exemple, pour des raisons relativement obscures. Elles invoquent la violation des droits d'auteur ou de plagiat, mais il s'agit bien de variations sur leurs œuvres qui ne sont pas exploitées à des fins lucratives. Elles sont probablement très possessives de leurs personnages et de leurs univers, et ne supportent pas l'idée que d'autres puissent s'amuser avec, considérant peut être les productions amateurs indignes de l'originale.

Henry Jenkins, dans *"Convergence Culture"*, encourage à une reformulation du fair-use<sup>13</sup>

---

11 [http://www.atom.com/channel/channel\\_star\\_wars](http://www.atom.com/channel/channel_star_wars) : site officiel des "Official Star Wars Fan Film Awards"

12 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm>

13 Fair-use : *"Aux États-Unis, le fair-use est un ensemble de règles de droit, d'origine législative et jurisprudentielle, qui apportent des limitations et des exceptions aux droits exclusifs de l'auteur sur son œuvre (droit d'auteur). Il essaie de prendre en compte à la fois les intérêts des bénéficiaires des droits d'auteur et l'intérêt public, pour la distribution de travaux créatifs, en autorisant certains usages qui seraient, autrement, considérés comme illégaux. En France, on trouve le droit de citation, qui concerne également les images depuis la récente loi DADVSI."*

pour *"légitimer les écrits populaires, la publication de textes critiques à titre gratuit et des histoires qui commentent le contenu des médias."* Il va plus loin, car il indique aussi que la plupart des fans ne sont pas tant intéressés par la production d'un travail particulièrement susceptible d'être protégé par cette règle, ajoutant que *"les écrits des fans ne sont en aucun sens simplement des "prolongements" ou "suites" ou "épisodes supplémentaires" de la série originale. À la différence des essais critiques modèles présenté par les diverses universités de Lettres, les analyses sur les ouvrages s'expriment non pas par une argumentation non-fictionnelle mais plutôt par la construction de nouvelles histoires."* et défendant un droit public à la participation à la culture.

### **Le fan-art et les media :**

Le fan-art, dans un premier temps, c'est développé par le biais des fanzines de science-fiction dès les années 1930, publiant les correspondances entre fans et leurs nouvelles. Le fanzine a pris un tournant dans les années 1970, où ils étaient publiés sous l'égide du "Do It Yourself"<sup>14</sup>, et plutôt à propos de groupes de musique ou de bande dessinée, distribués de main à la main, par correspondance ou lors de festivals et de conventions. Bien qu'ils soient devenus plus communs à cette époque, les fanzines nécessitaient toujours un certain investissement de temps et d'argent pour être produits et diffusés. Depuis, avec l'apparition du web, le fan-art est devenu beaucoup plus facile d'accès, publié sur des blogs, des forums, des sites spécialisés... également, une création isolée peut très bien être publiée sur le web sans avoir à attendre d'avoir assez d'éléments pour justifier la parution d'un fanzine. En terme de communication entre fans également, internet a facilité la transmission d'informations au sein d'un fandom. Des formes de fan-art, telles que la musique ou la vidéo, ont également été rendues plus communes, puisque plus faciles à exécuter, par les outils informatiques. Le web et l'informatique ont contribué à la diffusion plus large, donc la démocratisation du fan-art, et l'accès aux outils nécessaires aux créations des fans, mais c'est l'apparition des Mass Media, l'invention des blockbusters<sup>15</sup>, le Top 50, et l'émergence d'une manière générale de ce qu'on appelle la culture pop, ou culture de masse, qui a favorisé la multiplication des fan-arts, par la diffusion plus large des œuvres officielles et une communication plus agressive : le fan-art est entièrement dépendant des media, et dans une certaine mesure, on le verra par la suite,

---

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Fair\\_use](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fair_use)

14 On entend ici DIY sans considérations politiques (volonté d'indépendance artistique etc...), mais plutôt dans l'idée d'auto-édition et diffusion...

15 Blockbuster : *"une super-production à gros budget qui, par sa distribution, ses effets spéciaux ou la campagne de publicité accompagnant sa sortie, attire l'attention des médias et du public, même si le film s'avère être un échec financier. Le premier blockbuster cinématographique communément admis est Les Dents de la mer de Steven Spielberg : sorti en 1975, il lance "l'ère des blockbusters"*" <http://fr.wikipedia.org/wiki/Blockbuster>

les media sont dépendants des fans. Si les œuvres n'étaient pas tant mises en avant, il n'y aurait pas autant de fans ou de fan-arts. Il est intéressant de noter que les sociétés de production tendent à ne pas vouloir du fan-art, le considérant comme du plagiat ou une atteinte aux droits d'auteurs, se sentant mises en concurrence avec des productions amateurs généralement peu ambitieuses et bien que diffusées relativement largement sur le web, ne représentant pas une réelle menace économique. Les créations ont maintenant tendance à échapper à leur auteur, et à devenir la propriété d'une sorte de communauté de fans qui se retrouvent sur internet où ils donnent vie à ce monde.

De part l'accès de plus en plus aisé à la technologie, la forme des fan-art a beaucoup évolué. Les montages vidéos sont beaucoup plus communs, puisqu'ils requièrent beaucoup moins de connaissances que lorsqu'ils étaient réalisés avec des bandes magnétiques, il en va de même pour la musique, qu'il s'agisse de l'enregistrer ou de remixer. Assez fréquents aussi, les remontages de films par les fans, les "fan-edits". Il s'agit très souvent de remonter le film pour qu'il soit plus conforme à la vision qu'a le fan de ce que le film devrait être : on peut citer par exemple *"The Matrix : Dezionized"*, remontage des deux derniers volets de *"Matrix"*, qui élude complètement les scènes de Zion qui ont déçu les fans, estimant qu'elles n'étaient pas justifiées par le scénario et sans rapport avec l'univers du premier épisode. Il y a aussi de nombreux remontages des épisodes I et III de la saga *"Star Wars"*, où les dialogues sont remaniés, et le personnage, très souvent critiqué et jugé non conforme au canon de la série, de Jar Jar Binks dont le rôle était principalement de servir de comic relief, a tendance à être retiré. De la même manière, il existe un "Purist-edit" du *"Seigneur des Anneaux : les Deux Tours"*, supposé être plus proche du roman de Tolkien.

On voit aussi, avec la systématisation du web, l'apparition de nouveaux genres de fan-arts, comme le détournement de jeux vidéo pour réaliser des courts ou longs métrages à partir de jeux vidéos, comme *"The Trashmaster"*<sup>16</sup>, long métrage d'une heure et demi, réalisé à partir de vidéos générées en temps réel tirées de *"Grand Theft Auto IV"*. La pratique est commune, mais généralement beaucoup moins ambitieuse, il s'agit souvent de scènes d'action sans scénario ou de clips musicaux, réalisés avec les images de divers jeux et postés en ligne<sup>17</sup>. *"The Trashmaster"* n'est pas simplement une reprise de l'histoire originale du jeu, il s'agit bien d'une nouvelle histoire, ancrée dans l'univers de GTA IV. Dans le jeu officiel, on joue un immigrant serbe qui se trouve empêtré dans la pègre de la côte Est des États-Unis. Dans *"The Trashmaster"* on suit un éboueur qui a toujours rêvé d'être policier. Il s'agit bien du même univers, d'un ton similaire, mais d'histoires distinctes, qui peuvent être vues indépendamment, mais qui s'enrichissent l'une de l'autre dès lors

---

16 <http://www.rockstargames.com/newswire/article/12771/full-featurelength-film-created-with-gtaiv-the-trashmaster.html/>

17 Exemple de site qui réunit des vidéos réalisées à partir de jeux vidéos : <http://yourmachinima.com/>

qu'on a fait l'expérience des deux créations. Cet exemple illustre bien en quoi le fan-art peut réellement apporter du contenu à une œuvre originale, avec des contributions sur des supports différents de l'œuvre sur laquelle elles se basent (ici un film d'animation en temps réel s'inscrit dans l'univers d'un jeu vidéo).

Une autre nouvelle possibilité offerte par internet est celle de former des web-TV, comme des sortes de fanzines vidéo. Il s'agit généralement d'un effort collectif, puisqu'il y a du travail de programmation web, de montage, d'habillage... Le but est le même que celui des fanzines : il s'agit de partager des informations et des créations qui ne seraient pas nécessairement relayées par les médias officiels, comme par exemple dans le cas d'Addict-tv.com qui propose des interviews et des vidéos/chroniques de concerts, de groupes méconnus ou qui ne sont pas diffusés à la télévision.

Il existe bien évidemment des fan-arts qui ne sont pas basés sur des œuvres issues des Mass Media, et qui ne sont pas non plus réalisées par des fans amateurs, comme par exemple le cycle de romans space-opéra, *"Les Cantos d'Hypérion"* de Dan Simmons, qui tire son titre, non pas du Titan du même nom que l'on trouve dans la mythologie grecque, mais d'une épopée inachevée du poète romantique anglais du XIX<sup>ème</sup> siècle, John Keats. Dan Simmons base une grande partie de son cycle sur des éléments biographiques de Keats, et y insère le poète comme personnage sous la forme d'un genre de cyborg, et aussi sur le poème inachevé lui-même, puisqu'un des personnages est un poète en passe de terminer l'œuvre d'une vie : un poème épique sur le désespoir des Titans. Il reprend également dans le premier roman, presque en parodie, *"The Long Goodbye"*, de Raymond Chandler, dans un récit à la fois "polar noir" et cyberpunk, emprunt de William Gibson. On peut parler de plus que de citation dans le cas présent, puisqu'il n'est pas simplement question de mentionner un œuvre, mais bien de baser une création sur une autre œuvre (celle de Keats principalement). Dan Simmons en personne ne serait peut-être pas d'accord, mais il a bien fait une sorte de fan-art de Keats, mais certainement pas au point de dire que c'est seulement un fan-art, car son cycle ne reprend pas seulement le poème de Keats.

Avec toutes ces productions, les fans apportent des compléments aux œuvres originales, sur autant de médias que possible, en fonction de leurs compétences, qu'ils partagent en ligne, les fans créent en fait des extensions transmédia. Tous ces fan-arts apportent de nouvelles visions, des angles nouveaux de lecture des personnages ou des univers, enrichissant l'expérience de l'œuvre qu'il faut aller chercher dans les tréfonds du web, appelant à une participation active du spectateur en quête de nouveaux développements d'une histoire ou de l'approfondissement d'un personnage secondaire, ce qui est exactement la finalité d'une création transmédia.



## **Le transmedia, le fan-art : nos cerveaux sont fin prêts :**

En ce qui concerne l'origine du principe de narration transmedia, on pourrait reprendre le délicieux, mais toujours aussi anachronique, exemple du *Nouveau Testament*, dans la mesure où il a donné lieu à de nombreuses œuvres dérivées : icônes, fresques, réécritures, musiques... mais tout comme le fan-art, le transmedia est trop intimement lié aux Mass Media pour que la filiation soit pertinente. De la même manière que le fan-art, le transmedia est une invention typique du XXème siècle.

Les premières productions que l'on a appelé transmedia sont "*Matrix*" et "*The Blair Witch Project*", toutes deux pensées en amont dans une optique de narration éclatée sur plusieurs media et marketées comme telles. Le terme transmedia lui même n'est pas encore réellement fixé. On trouve de nombreuses divergences entre les définitions. On attribue l'apparition de l'expression "narration transmedia", en 2003, à Henry Jenkins, professeur au MIT, spécialiste de l'étude des media, qu'il a développé dans son ouvrage "*convergence culture*" en 2006, et qu'il explore aussi sur son blog (<http://henryjenkins.org>). Selon lui, "*une histoire transmedia se développe sur plusieurs supports media, chaque élément apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit.*" Ce à quoi il ajoute que "*l'idée de transmedia devrait être élargie, vers un concept qui inclut les notions de spectacle, de performance et de jeu qui ne peuvent pas être contenues dans une définition centrée sur la narration.*". Et autre point important : "*cette nouvelle forme de narration permet de passer d'une consommation individuelle et passive à une consommation collective et active*", avec toujours à l'esprit cette notion de droit public à la participation à la culture qui est le point clé de son travail sur les media. La *Producers Guild of America*, institution qui représente les producteurs de films, télévision, et ce qu'ils appellent "nouveaux media", quand à elle, donne la définition suivante de ce qu'un projet transmedia doit être :

*"Un projet de narration transmedia ou de franchise doit comprendre trois (ou plus) lignes narratives qui coexistent dans le même univers fictionnel sur n'importe laquelle de ces plate formes : film, télévision, court métrage, édition, bande dessinée, animation, téléphonie mobile, événements spéciaux, DVD/Blu-ray/CD-Rom, publicités narratives et déploiement marketing, et autres technologies existantes ou à venir. Ces extensions narratives ne sont PAS la réutilisation/adaptation d'un contenu d'une plate forme à une autre"*

La différence principale entre ces deux définitions tient principalement du fait que la "Guild"

donne un minimum d'éléments requis, une liste de media utilisables, qui a priori exclue les arts vivants et la musique, et précise que tous les éléments doivent être narratifs, tandis que Jenkins parle aussi de narration, mais précise que tous les éléments du projet ne doivent pas nécessairement être narratifs, et met en avant le côté collectif du principe de transmedia, qui n'est pas mentionné dans définition de la "Guild".

Cet aspect collectif, comme dans le cas du fan-art, qui est crucial (quoique, on le verra plus tard, pas systématique) lorsqu'on évoque le transmedia, que ce soit au niveau de la création ou de la réception du projet. La création, ça peut paraître évident, bien que ce ne soit pas nécessairement le cas, est plus spontanément faite à plusieurs, puisqu'une œuvre transmedia implique intrinsèquement des créations sur plusieurs media, et donc des savoir-faire variés (un dessinateur de bande dessinées n'est pas forcément le plus qualifié pour réaliser un long métrage). De son côté, le récepteur, on dira plutôt récepteur, puisqu'il ne s'agit pas seulement de regarder, comme un spectateur, ou de jouer, comme un "gamer"<sup>18</sup>, mais bien d'autant d'attitudes que de media proposés, doit être capable, équipé ou enclin, à recevoir les créations sur des media multiples,. Cette capacité à passer d'un support à un autre est très nouvelle pour le genre humain. Marsha Kinder, dans son ouvrage *"Playing with Power in Movies, Television and Video Games : from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles"*, évoque cette nouvelle façon de recevoir des informations et met en avant le fait que les enfants sont de plus en plus amenés à transposer un même univers d'un media à un autre : ce n'est qu'à partir des années 80/90 que l'on a pu réellement suivre les aventures de ses héros préférés à la télévision, au cinéma, dans des bandes dessinées, des jeux vidéos, avec des jouets, et par la suite sur internet, comme l'illustre parfaitement l'exemple des *"Tortues Ninja"* qu'elle reprend dans son titre. Avant la globalisation d'internet, de la télévision etc... on ne pouvait pas se retrouver dans une situation où l'on était devant son ordinateur, en train de surfer sur le web, en écoutant de la musique, avec la télévision allumée dans la même pièce, et encore moins d'être capable de suivre tout ce qu'il se passe en même temps (ma main à couper que mes parents ne peuvent pas le faire, alors que je le fais sans y penser). Cette capacité à pouvoir transposer mentalement des personnages et des univers sur plusieurs supports, à suivre plusieurs media simultanément est comparable à l'effort d'adaptation qu'il a fallu, au cerveau humain pour suivre le montage des *"Sept Samourais"* d'Akira Kurosawa à sa sortie : il s'agit du premier film à utiliser des fondu-enchaînés en "volets"<sup>19</sup>, qui font simultanément apparaître à l'écran, pendant un très court laps de temps, deux images de

---

18 Un "gamer" ("joueur" en anglais) est une personne passionnée de jeux vidéo, voire même un fan de jeux vidéos. Le terme gamer est décliné selon le type de "gamer", tel que le "hardcore gamer" ou le "pro-gamer" par exemple.

19 *"Au cinéma, un volet ("wipe" en anglais) est une transition entre deux plans, deux images différentes : un élément traverse l'écran, changeant au passage une image en une autre. Les volets sont en général utilisés pour marquer la transition entre deux scènes"* [http://fr.wikipedia.org/wiki/Volet\\_\(cin%C3%A9ma\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Volet_(cin%C3%A9ma))

deux scènes qui ne se suivent pas directement dans la chronologie, créant ainsi une ellipse dans la narration, visible en direct sur l'écran. De nos jours, un tel effet de montage passe tout à fait inaperçu puisqu'il est assimilé depuis longtemps, mais on peut aisément imaginer qu'en 1954, à la sortie du film, le procédé ait été perturbant. Cette nouvelle manière de percevoir les media, qui est donc tout à fait générationnelle, a très certainement participé à préparer les esprits à suivre une narration transmedia, et du côté des créateurs, à concevoir le principe même de la narration transmedia.

Le première confrontation du *"21st century digital boy"*<sup>20</sup> à une forme de transmedia et de fandom s'effectue généralement quand on lui offre sa première figurine de *"Batman"* ou de *"Michaelangelo"*<sup>21</sup> s'il est né dans les années 1980, de *"Pikachu"* s'il est des années 1990, de *"Bob l'Éponge"* s'il est des années 2000, et qu'il se met à jouer et à inventer ses propres histoires. Ces histoires, improvisées et jouées en privé, éventuellement avec un camarade, qui peuvent tout à fait être conforme au canon du dessin animé dont la figurine est tirée si l'enfant est déjà un petit fan en herbe<sup>22</sup>, sont bien extensions de l'œuvre originale, ainsi qu'une forme de fan-art. Ce genre de pratique, comme la collection d'images Panini des *"Pokémons"*, ou les dessins que les enfants font de *"Spiderman"* dans leurs cahiers de classe, sont les prémices de leur appropriation et de leur implication dans des créations Mass Media.

### **Comment les fans vont plus loin sans faire exprès :**

Il reste un point important qui n'avait pas encore été soulevé au sujet des fans : il est très rare de croiser un fan qui ne soit passionné que d'un seul sujet. C'est dès le plus jeune âge, en découvrant toutes les productions culturelles disponibles, et influencé par les media, par ce qui est diffusé à la télévision, les premiers résultats d'un moteur de recherche, ou son entourage que l'enfant, ou l'adulte d'ailleurs, trouve un intérêt pour une production. Cet intérêt peut se muer en passion au fil de recherches et d'une exposition plus approfondie à la production en question, et conduire au fanat. Ces centres d'intérêt, passions, ou même obsessions, évoluent avec le fan, qui grandit, mûrit et découvre d'avantage encore de productions : rares sont ceux qui restent aussi enthousiastes à 30 ans à l'idée d'un épisode de *"Oui-Oui"* qu'ils n'avaient pas encore vu. Cette évolution et les nouvelles découvertes participent à la multiplication des fanats d'une personne, qui par cette pluralité de

---

20 titre d'une chanson de l'album *"Stranger Than Fiction"* de *Bad Religion*. Le terme paraissait trop adapté pour être ignoré : il s'agit bien évidemment de désigner l'enfant occidental, numérique et baigné dans la culture de masse, du XXIème siècle : la génération du transmedia.

21 C'est la Tortue Ninja orange.

22 *"\_et si on disait que, en fait Michaelangelo il mange des hamburgers ?  
\_nan, tu peux pas, parce que les Tortues Ninja elles mangent des pizzas."*

passions va être amenée à faire des comparaisons, des spéculations sur les différents univers et éventuellement à les mélanger. La fusion de deux univers, pas forcément liés thématiquement, est ce qu'on appelle un "cross-over". Il peut simplement s'agir de l'incursion d'un personnage d'une production dans une autre, comme Sammo Law, de la série *"Le Flic de Shanghai"* qui se retrouve aux côtés de Cordell Walker, de la série *"Walker Texas Ranger"*<sup>23</sup>, le temps de deux épisodes qui se suivent, un dans chaque série. Les cross-over officiels, comme celui qui vient d'être mentionné, sont souvent basés sur le fait que deux séries, ou deux personnages se ressemblent, comme le montre le nombre incroyable de cross-overs dans les comics américains, mais les fans ne sont pas aussi timides dans ces pratiques. La base des cross-overs réalisés par des fans, ou "X-overs", et de nombreux fan-arts en général en fait, résident dans le simple postulat : "et si ?". Par exemple : "Et si les personnages de *"La Ligue des Gentlemen Extraordinaires"*<sup>24</sup>, étaient remplacés par des héros de jeux vidéo comme MegaMan (de *"MegaMan"*), Samus Aran (de *"Métroid"*), Sonic the Hedgehog (de *"Sonic the Hedgehog"*), Solid Snake (de *"Metal Gear Solid"*), Link (de *"The Legend of Zelda"*), and Cloud Strife (de *"Final Fantasy VII"*) ?". La réponse, si vous la voulez vraiment, est à lire en 26 chapitres, augmentés de 8 chapitres "perdus", sur fanfiction.net<sup>25</sup>. Cette pratique du cross-over pousse encore plus loin le concept de transmedia, puisqu'en plus d'augmenter un univers avec des points de vue multiples et des médias divers, elle mélange deux univers, ou plus, et éventuellement sur plusieurs médias à travers des points de vue multiples.

Une autre variation sur le thème du transmedia, produite par les fans, serait le cas du hip-hop. En généralisant on peut dire qu'il s'agit tout d'abord d'un style musical né dans les années 70, avec un bon nombre de techniques spécifiques, comme le "human beatbox" ou le "DJing" et le "MCing", mais aussi avec le temps se sont développés une mode vestimentaire accompagnée d'une attitude et éventuellement d'une démarche, appelés "swag", une esthétique graphique et visuelle d'une manière générale, comme le "graff" ou des films dits "Hip-hop", un langage, le "slang" (qui veut dire argot en anglais), des danses, comme le "breakdance" ou "jerkin"... Les détournements et emprunts sont des pratiques fondamentales du hip-hop, puisqu'une grande partie de sa production musicale et visuelle réside dans le sampling (récupération de courts extraits déjà produits, puis remixés et assemblés pour une nouvelle création), c'est aussi un genre qui invite à la collaboration entre artistes, ne serait-ce que par les très fréquents featurings (par exemple :

---

23 *"Le Flic de Shanghai"* et *"Walker Texas ranger"* ? peu importe, aucun intérêt...

24 *"La Ligue des Gentlemen Extraordinaires"* est une série de comics écrite par Alan Moore. C'est déjà en soi, un cross-over, puisqu'il est question de héros issus de la littérature populaire du XIX<sup>ème</sup> siècle (l'homme invisible, le capitaine Nemo, Alan Quatermain...) qui se réunissent pour lutter contre des "vilains" issus du même genre de littérature (Fu Manchu, Fantomas, Campion Bond le grand-père de James...), sur un fond de *"Guerre des Mondes"* de H.G. Wells teinté de Lovecraft.

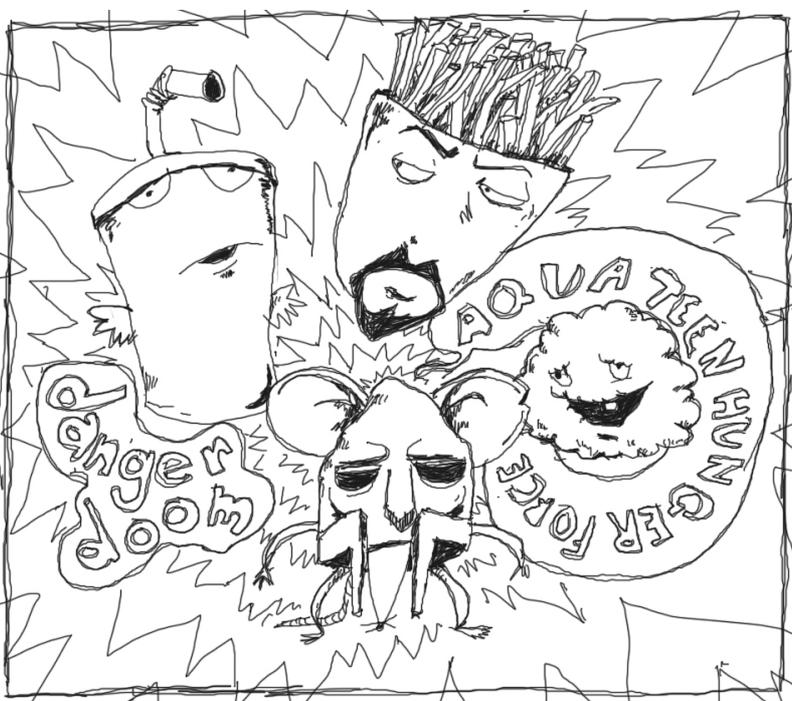
25 [http://www.fanfiction.net/s/2816117/1/The\\_League\\_of\\_Extraordinary\\_Video\\_Game\\_Characters](http://www.fanfiction.net/s/2816117/1/The_League_of_Extraordinary_Video_Game_Characters)

l'invitation d'un rappeur qui vient poser un couplet ou un refrain dans le morceau d'un autre.), le genre c'est aussi créé collectivement, par emprunts et collaborations et par influences entre les media, et c'est en cela que le rapprochement entre hip-hop et transmedia est cohérent : l'exemple le plus flagrant est le fait qu'on considère que le hip-hop tient sur quatre piliers : le DJing, le rap, la danse et le graffiti.

### Si ATHF n'est pas transmedia, alors qu'est ce qui l'est ?

Les différentes composantes d'une œuvre transmedia, conçue comme telle, ne sont pas considérées comme du fan-art principalement parce qu'elles ont été commanditées par les créateurs du tout transmedia, mais finalement la démarche n'est pas tellement différente de celle d'un artiste professionnel qui fait une création à partir de l'univers de quelqu'un d'autre, ou celle d'un fan qui fait un fan-art. Par exemple, on peut dire

que l'excellent l'album de hip hop "*The Mouse and The Mask*" de Danger Doom, entièrement basé sur la série animée "*Aqua Teen Hunger Force*<sup>26</sup>", reprenant des samples de voix des personnages, racontant entre autres comment Master Shake veut absolument participer à l'album, est totalement une extension transmedia de la série. Il s'agit bien d'une nouvelle histoire, indépendante de la série originale, mais ancrée dans son



univers, avec les personnages, fidèles au canon, le tout sur un media différent de la série, et qui peut être écouté sans avoir vu un seul épisode. L'expérience est bien entendu plus riche pour qui a fait l'expérience des deux entités : on retrouve les samples de l'album dans les épisodes et on suit de nouvelles aventures des personnages qu'on connaît de la série à travers l'album. Ce diptyque correspond bien à la plupart des définitions du transmedia, à ceci près qu'il ne comporte que deux parties, et est en partie un album de musique, donc il ne satisfait pas les critères de la "Gilde", mais

---

26 Il s'agit d'une série animée américaine dans laquelle "Frylock", un cornet de frites qui lévite et peut tirer des éclairs avec ses yeux, "Meatwad", une boulette de viande qui peut se changer en hot dog et en igloo, et "Master Shake", un milk-shake très énervant, sont en colocation dans le New Jersey et vivent de folles aventures surréalistes.

on peut ajouter les 145 fanfics d'"*Aqua Teen Hunger Force*" trouvées sur fanfiction.net<sup>27</sup>, le jeu video flash "*The Worst Games Ever*", les jeux videos "*Destruct-O-Thon*" et "*Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro-Am*", un long métrage d'animation, une campagne de promotion non officielle à base d'écrans géants de LED représentant des personnages de la série dans dix grandes villes américaines, sans parler du fait que la série est en fait un des quatre spin-offs de la série animée/talk show "*Space Ghost Coast to Coast*"<sup>28</sup> qui reprend elle même éhontément des extraits du dessin animé "*Space Ghost*" des années 1960, et tout le monde est content... Mais apparemment ça ne suffit pas, "*Aqua Teen Hunger Force*" n'est jamais mentionné comme une entité transmedia.

### **Tout ça pour rien. Le transmedia n'existe pas :**

Le terme "transmedia", comme on l'a vu, est très récent, puisqu'il apparaît en 2003, mais le concept lui même, celui d'un univers étendu sur plusieurs media dans des extensions indépendantes mais complémentaires, est apparu bien avant. Le nombre de créations dont le statut est communément admis comme étant "transmedia" est ridiculement faible, puisqu'il n'est question que de projets qui ont été produits dans l'optique "faire du transmedia", dont l'intention était "transmedia". Mais comme on l'a vu, une création peut devenir transmedia, selon les définitions mais sans en porter vraiment l'étiquette, que ce soit par les fan-arts ou des extensions réalisées par des professionnels, officielles, bien après le lancement du premier volet du "tout", et en dehors du contrôle du créateur de l'univers décliné. C'est la notion "de volonté de faire" ou d'intention, qui nuit à la définition actuelle, puisque trop peu de gens peuvent prétendre avoir les ressources nécessaires pour produire une multitude

Pour en revenir à Henry Jenkins, ce génie, on pourrait s'appuyer sur ce qu'il entend par "droit public à la participation à la culture" - à savoir, le droit de quiconque de s'appuyer sur l'univers d'un autre pour produire des œuvres indépendantes, qui, si elles sont conforme au canon, constituent des extensions de l'originale - pour déterminer ce qu'est réellement une création transmedia, et redéfinir par la même le principe des droits d'auteurs, par le biais d'un genre de "super droit de citation". En effet, une telle définition permettrait à chacun de créer sans entraves, à partir n'importe quel produit culturel, des œuvres à part entière, tout en enrichissant des univers qu'un auteur seul ne peut pousser si loin, créant de ce fait, ce qu'on appelle des transmedia. La notion existe depuis longtemps, mais les définitions ne prennent pas en compte ce qui s'est fait avant l'invention du terme.

---

27 [http://www.fanfiction.net/cartoon/Aqua\\_Teen\\_Hunger\\_Force/](http://www.fanfiction.net/cartoon/Aqua_Teen_Hunger_Force/)

28 Les personnages d'"*Aqua Teen Hunger Force*" sont tirés d'un épisode de "*Space Ghost Coast to Coast*" intitulé "*Baffler Meal*"

### **"Johnny O" : pas tout à fait fan-art ni tout à fait transmedia:**

Le projet "*Johnny O*", qui accompagne ce travail de recherche se base vaguement sur les idées de transmedia et de fan-art, sans vraiment répondre aux critères de ces derniers. Pour commencer, il s'agit d'un genre de collection de créations (dessins, animations, photos, textes, bande dessinée, montage video, peut-être musique et éventuellement jeu video...) autour du personnage de Johnny O. Johnny O a les cheveux coiffés en banane, et porte généralement une cravate. Il n'a pas vraiment de travail fixe, ou d'entourage, si ce n'est Johnny 0, qui lui ressemble en tout points exception fait qu'il porte des lunettes de soleil et a tendance à être globalement mieux que Johnny O. Ce qui le défini vraiment c'est qu'il est globalement passif, fainéant et a tendance à mourir pour conclure les quelques épisodes réellement narratifs. Il n'y a pas vraiment de chronologie, ou d'aventures, ce qui fait qu'il est difficile de parler de narration transmedia, l'idée est plutôt de découvrir une sorte "d'esprit" au travers des différentes parties, plutôt qu'un univers étendu et une histoire complexe. Il n'est pas non plus vraiment question de fan-art, puisque "*Johnny O*" n'est pas issu d'une publication précédente, et encore moins des Mass Media. Ce serait plutôt l'auteur qui fait des fan-arts de son propre personnage, mais pour lequel il n'a jamais écrit d'histoires.

Il n'y a pas grand chose d'autre à ajouter à ce sujet, si ce n'est que le développement de ce personnage, progressivement issu de mon imagination (je ne sais même plus quand j'ai commencé à le dessiner), est devenu assez obsessionnel pour qu'on puisse parler de fanat. Pour finir, voici le smiley Johnny O : Q:) ou le plus élaboré : Q:°

## Les conclusions de Youri (merci Youri) :

En guise de conclusion à ce mémoire, voici un extrait d'une petite cyber-entrevue (des e-mails.) avec un fan de "Black Nasa"<sup>29</sup>, qui résume bien les idées derrière ce mémoire. Je l'ai croisé sur un forum spécialisé dans ce genre de musique<sup>30</sup>. Interpellé par son pseudo, YouriTrololulz, et son avatar, une image tirée d'une



video "youtube", très populaire, d'un baryton soviétique qui fait des vocalises. Je lui ai demandé si c'était une blague ou si il était à la fois fan de la dite video, intitulée "trololo"<sup>31</sup>, et du groupe underground et très pointu de stoner rock qu'est "Black Nasa".

YouriTrololulz explique mieux que moi ce que c'est d'être fan :

*"Je ne vois pas en quoi ça pourrait être incompatible... Par ex je suis tombé sur Black Nasa par hasard, quand je faisais des recherches sur les théories conspirationnistes, parce que je suis aussi fan de X-Files ;) [...] Ce qui est fou avec "Trololol", c'est que sa vidéo a vraiment buzzé sur le net. J'avoue que j'ai vu un nombre assez conséquent de fan-édits... Je sais pas si tu as vu la version de 57 minutes qui reprend juste le passage ou trololol rit ? Je crois que la voir en intégralité m'a un peu rendu fou, c'est du lol pur. [...] d'ailleurs le baryton soviétique "trololol" est tombé sur toutes les vidéos autour de son clip et l'as trop bien pris ! C'est assez rare en fait je pense... Il demande même à ses fans d'écrire des paroles*

29 groupe pour le moins obscur de stoner-rock du New Jersey (dont je suis moi même, je l'admet, plutôt totalement fan.)

30 il s'agissait de feu le forum du site <http://www.stonerrock.com/>. Le site a disparu le 29 novembre 2010, laissant glisser pas moins de 3 233 338 posts dans le vide intersidéral du web, et 56 866 membres orphelins (dont youritrololulz et moi). Il a été remplacé par les sites [meterocity.com](http://meterocity.com) et [allthatishheavy.com](http://allthatishheavy.com)

31 la video originale est disponible en suivant ce lien : <http://www.youtube.com/watch?v=iwGFalTRHDA> ou simplement en tapant "trololo" dans le moteur de recherche de votre choix, ce sera forcément le premier résultat. Elle est appelée à tort "trololol" en France, le dernier "l" donnant du sens en français mais pas en anglais : comprendre "trop (lo) lol". LOL : Laughing Out Loud. En français littéralement "rire à voix haute".

*autour du truc pour les interpréter dans une nouvelle version ! Ok, ça peut paraître un peu vain d'être fan de quelque chose d'aussi vide de sens... mais c'est un peu le principe Youtube aussi. Par exemple quand tu vois "double rainbow", à la base c'est juste un mec extatique. Bon, ça fait le buzz parce que c'est quand même surréel et super drôle, même si en soi ça veut rien dire. Après tu vas avoir des fans qui le reprennent au vocodeur et qui en font une chanson, et là ça peut être un exemple marrant pour toi, c'est du fan-art de rien, d'une vidéo Youtube... mais ça marche, ils en font quelque chose de créatif et sympa! ...et je parle même pas du spam de lolcatz ^^"*

Je n'aurais pas pu rêver meilleure conclusion : Youri évoque largement la place qu'internet prend dans un fandom, avec ses forums, Youtube, ses modes, son langage, ses fan-arts... mais aussi la manière qu'ont les fans de mélanger et de glisser sans problèmes, sans y penser, d'un univers à un autre, d'un media à un autre, comme si toutes les créations n'étaient qu'un tout, crossover-transmedia à leurs yeux. Les "lolcats" qu'il mentionne en sont le plus parfait exemple : un "lolcat" c'est, sous n'importe quelle forme (photo, video, animation, dessin, collage...), n'importe quel chat dans une situation jugée amusante, ridicule ou mignonne. Il s'agit presque d'un nouveau genre de création, un transmedia en avance sur le transmedia tel qu'on le connaît, qui n'est pas lié à une forme particulière, simplement diffusé sur internet et ayant à trait aux chats rigolos. Créés, par n'importe qui, à partir d'images reprises sans souci des droits d'auteur, partagés et repris, inspirés les uns des autres, avec un langage propre<sup>32</sup>, des références à des créations officielles ou des événements de l'actualité, les "lolcats" sont la quintessence du fan-art-transmedia, et tout ça à partir de rien, juste pour s'amuser et sans y avoir réfléchi.

Youri évoque même encore une fois et malgré lui la question des droits d'auteur, en expliquant que le baryton de la video se fiche pas mal, et apprécie même, qu'on réutilise sa prestation pour des montages, remixes ou autres créations, sans lui demander son avis. Mais bon, c'est un baryton soviétique.

---

<sup>32</sup> Lorsque les images ont une légende, elles sont écrites dans un anglais écorché, une espèce d' idiosyncrasie, appelé "Kitty Pidgin" ou "lolspeak".

## Références principales:

### Bibliographie :

- ♣ Henry Jenkins : *"Convergence Culture : Where Old and New Media Collide"* NYU Press, 2006
- ♣ Lisa A. Lewis : *"Adoring Audience : Fan Culture and Popular Media"* Routledge, 1992
- ♣ Marsha Kinder : *"Playing with Power in Movies, Television and Video Games : From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles"* Berkley University of California Press, 1991
- ♣ Dan Simmons : *"Hypérion"* Robert Laffont, 1991
- ♣ J.K. Rowling : *"Harry Potter"* Éditions Gallimard, 1997-2007
- ♣ Collectif : *"Le Nouveau Testament"*
- ♣ A.E Van Vogt : *"A la poursuite des Slans"* Hachette et Gallimard, 1954
- ♣ Alan Moore : *"The League of Extraordinary Gentlemen"* Wildstorm/DC, 1999

### Films, musique et jeux videos :

- ♣ George Lucas : *"Star Wars"* 1977-2005
- ♣ Andy & Larry Wachowski : *"The Matrix"* 1999-2003
- ♣ Akira Kurosawa : *"Les Sept Samourais"* 1954
- ♣ Kevin Eastman & Peter Laird : *"Teenage Mutant Ninja Turtles"* 1987-?
- ♣ Matt Maiellaro & Dave Willis : *"Aqua Teen Hunger Force"* 2000-?
- ♣ Danger Doom : *"The Mouse and The Mask"* Lex/Epitaph, 2005
- ♣ Dan Houser & Rupert Humphries : *"Grand Theft Auto IV"* Rockstar Games, 2008

### Liens internet :

- ♣ <http://henryjenkins.org>
- ♣ <http://www.wikipedia.org>
- ♣ <http://popwatch.ew.com/2008/10/14/fan-fiction/> (sondage sur les fanfics)
- ♣ [http://etude.fanfiction.free.fr/lire\\_menu.php](http://etude.fanfiction.free.fr/lire_menu.php) (introduction à la fanfiction et lexique)
- ♣ <http://popwatch.ew.com/2008/10/14/fan-fiction/> (sondage sur les fanfics)
- ♣ [http://www.atom.com/channel/channel\\_star\\_wars](http://www.atom.com/channel/channel_star_wars) (official star wars fan film awards)
- ♣ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm> (JK Rowling et le fan-art)

**fan-art :**

- ⤴ <http://www.rockstargames.com/newswire/article/12771/full-featurelength-film-created-with-gtaiv-the-trashmaster.html/> ("*The Trashmaster*")
- ⤴ <http://yourmachinima.com/> (videos de fans a partir de jeux videos)
- ⤴ <http://www.fanfiction.net/>
- ⤴ <http://www.youtube.com/>