

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

FAN FICTIONS D'HARRY POTTER : CO-CRÉATION DANS UN UNIVERS
TRANSMÉDIATIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
CAMILLE NICOL

JANVIER 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier ma directrice Mélanie Millette qui m'a guidé tout au long de ce mémoire de recherche. Alors que je me cherchais encore dans mon parcours académique, tu as su écouter mes idées et me prendre sous ton aile. Ta bienveillance autant que ton savoir ont été des ressources précieuses pour mener à bien mon projet. C'est grâce à ton écoute et tes merveilleux conseils que j'ai pu progresser autant en l'espace de trois ans. Je ne remercierai d'ailleurs jamais assez Guillaume Leclerc de m'avoir orienté vers toi. Pour toute cette expérience, merci à toi Mélanie.

Merci également aux membres de mon jury Michelle Stewart et Katharina Niemeyer pour leurs commentaires constructifs et pertinents qui ont fait avancer ce projet.

Derrière ce mémoire, il se cache des personnes qui ont influencé mon parcours. Je salue donc mes camarades de l'AéMDC. En plus de m'avoir offert une famille à mon arrivée au Québec, vous avez rendu cette rédaction plus joyeuse et agréable. Ce fut un plaisir pour moi de m'être impliquée pendant deux années auprès de cette belle communauté.

Ensuite, je tiens à remercier Alexis qui m'a soutenu tout au long de cette aventure. Merci de m'avoir écouté dans mes moments d'angoisses et de joies. Avec ta positivité, tes fantaisies et tes encouragements, tu as été une source de motivation infaillible. Merci pour tout. Enfin, je souhaite souligner le soutien de ma famille. Merci à mes parents, Sylvie et Jean-Marc, de m'avoir soutenue et encouragée dans mon idée d'aller étudier à l'étranger. Merci à ma sœur Coralie qui m'a toujours donné le goût d'apprendre et de me dépasser. Une pensée particulière à mes mamies Yvonne et Irène qui m'ont toujours inspirée. J'espère vous avoir rendus fiers.

TABLES DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I Problématique.....	3
1.1 État des lieux du paysage médiatique : la convergence médiatique.....	3
1.2 Les industries culturelles dans le contexte médiatique actuel	6
1.2.1 Le transmedia storytelling : une narration augmentée	7
1.2.2 Le transmedia storytelling comme source d’engagement des fans	8
1.3 Les fans : d’admirateurs obsessionnels à des objets d’études	9
1.4 Les fans et la diversité de leurs pratiques	12
1.4.1 La créativité comme pratique de fan.....	13
1.4.2 Les fan fictions : des styles narratifs diversifiés	15
1.5 <i>Harry Potter</i> et sa communauté de fans créatifs	17
CHAPITRE II Cadre conceptuel.....	20
2.1 Études culturelles et ses traditions	20
2.1.1 Les origines britanniques du courant	21
2.1.2 Les développements du courant à l’international et aujourd’hui	23
2.1.3 La réception au sein des études culturelles	24
2.2 Les <i>Fan Studies</i>	26
2.2.1 Les <i>Fan Studies</i> : la légitimisation du fan dans la recherche	26
2.2.2 L’historicité de la notion de fan	28
2.2.3 Le fan caractérisé par ses pratiques.....	29

2.2.4	Co-cr��ation : une nouvelle construction des productions culturelles.....	30
2.2.5	La notion de l'engagement chez les fans	32
2.3	��tudes litt��raires	34
2.3.1	La transtextualit�� et la transfictionnalit��	35
2.3.2	Umberto Eco et le lecteur.....	37
2.4	Approche socio-s��miotique	38
2.5	Synth��se th��orique.....	40
CHAPITRE III M��thodologie.....		42
3.1	D��marche qualitative inductive	42
3.2	<i>Harry Potter</i> comme ��tude de cas	43
3.3	L' <i>aca-fan</i> : une posture sp��cifique	44
3.4	Construction du corpus de fan fictions	45
3.5	Analyse socio-s��miotique des donn��es	46
3.5.1	Analyse du paratexte des fan fictions.....	47
3.5.2	D��coupage des sc��nes des courts-m��trages	49
3.5.3	Analyse peircienne des productions de fans	50
3.6	Limites de la recherche.....	53
3.7	Consid��rations ��thiques	53
CHAPITRE IV Analyse du corpus		55
4.1	Analyse du Maitre de la Mort.....	56
4.1.1	Pr��sentation de la fan fiction.....	56
4.1.2	Un ant��pisode de la saga <i>Harry Potter</i>	60
4.1.3	Les indices d'une atmosph��re magique	63
4.1.4	Les adaptations cin��matographiques comme source d'inspiration.....	68
4.1.5	Des symboles au c��ur de la narration.....	72
4.2	Analyse de Voldemort : Origins of the Heir.....	75
4.2.1	Pr��sentation de la fan fiction.....	75
4.2.2	Une fan fiction concentr��e sur l'invention.....	77
4.2.3	La place du dialogue dans l'introduction de signes	80
4.2.4	Des symboles au service de l'acm��.....	84
4.3	Analyse d'une sc��ne commune	89
4.3.1	Adaptation de « La requ��te de Voldemort » (Rowling, 2014d [2005]) ..	89

4.3.2	Le médaillon : élément déclencheur des transitions	92
4.3.3	Une interprétation attendue	94
4.4	Synthèse de l'analyse socio-sémiotique	96
CHAPITRE V Discussion.....		99
5.1	Le <i>canon</i> et ses espaces blancs	99
5.1.1	Les espaces blancs et lecteurs modèles	99
5.1.2	Une interprétation guidée ?	101
5.1.3	Les fan fictions : productions remplissant des espaces blancs.....	103
5.2	Les signes : outils pour la reconnaissance	106
5.2.1	Les signes : marqueurs de relations avec l'univers transmédiatique. ...	107
5.2.2	Le plaisir de reconnaissance : à la base des productions de fans	110
5.3	La transfictionnalité au service de la co-crédation	113
5.3.1	Intégrer la narration transfictionnelle.....	113
5.3.2	<i>Harry Potter</i> : un univers co-crédé ?.....	116
5.3.3	Le paradoxe de la co-crédation : entre possibilités et limites	119
CONCLUSION		124
BIBLIOGRAPHIE		129

LISTE DES FIGURES

Figure 3.1. Capture d'écran de la grille d'analyse du <i>Maitre de la mort</i>	52
Figure 4.1. Capture d'écran de la page Pottershow	57
Figure 4.2. Exemple de plan avec les symboles de Poudlard	73
Figure 4.3. Capture d'écran de la scène 4 de <i>Voldemort: Origins of the Heir</i>	85

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1.1. Liste des styles narratifs de fan fiction selon Jenkins (1992) [Notre traduction]	15
Tableau 4.1. Découpage du <i>Maitre de la Mort</i>	62
Tableau 4.2. Listes des indices visuels - <i>Le Maitre de la Mort</i>	64
Tableau 4.3. Catégories d'indices audibles dans <i>Le Maitre de la Mort</i>	67
Tableau 4.4. Captures d'écran comparatives entre les adaptations cinématographiques et <i>Le Maitre de la Mort</i>	69
Tableau 4.5. Liste des symboles Hocruxes	74
Tableau 4.6. Découpage de <i>Voldemort : Origins of the Heir</i>	78
Tableau 4.7. Catégories d'indices audibles dans <i>Voldemort : Origins of the Heir</i>	81
Tableau 4.8. Comparaison des Horcruxes de la fan fiction et des adaptations cinématographiques.....	87
Tableau 4.9. Captures d'écran des scènes appelées « Meurtre d'Hepzibah Smith » ...	92

RÉSUMÉ

Dans ce mémoire, nous nous intéressons aux univers transmédiatiques et à leurs fans. Dans un contexte médiatique en mutation, les industries culturelles s'adaptent aux plateformes médiatiques et aux pratiques de consommation émergentes. Parmi les moyens mis en place pour susciter l'intérêt des fans, les industries culturelles utilisent des stratégies qui mettent à l'épreuve la narration, l'augmentent ou la modifient. C'est notamment l'objectif du *transmedia storytelling* : il s'agit d'étendre un univers narratif, par le biais de contenus inédits sur plusieurs plateformes médiatiques (livres, films, séries télévisées, jeux vidéo, Internet, etc.). Un des exemples phares mobilisant cette stratégie est l'univers de *Harry Potter* imaginé par l'autrice britannique J.K. Rowling. Considérant son importante communauté de fans, cet univers sera au coeur de notre étude de cas. Les fans du sorcier à lunettes sont connus pour leur engagement et leur création de fan fictions. Certaines d'entre elles ont pour objectif de combler les béances narratives laissées dans les productions de l'univers. Ces productions amplifient la narration *canon* pour contribuer au récit *fanon*, issu du travail des fans. Ce mémoire a pour objectif de comprendre en quoi les fan fictions participent-elles à la co-crédation des univers transmédiatiques. Par le biais d'une analyse socio-sémiotique de fan fictions audiovisuelles, nous aborderons leur construction narrative et comment elles s'articulent avec le récit *canon*.

Mots clés : univers transmédiatique, fan fiction, fan, socio-sémiotique, *Harry Potter*.

ABSTRACT

In a context where media are constantly evolving, cultural industries develop strategies to adapt their content to digital technologies and emerging consumption habits. Those strategies challenge narrative, alter it or extend it, in order to generate the interest of fans. *Transmedia storytelling* is one of those strategies that extend a storyworld with original content through multiple platforms (books, films, television shows, video games, etc.). Our case study, *Harry Potter* is an example of a transmedia universe. It succeeded to gather an important community of fans which is known for their engagement and the considerable amount of fan fictions they create. Some of those creations are aimed to fill narrative gaps left in the universe's productions. By doing so, they expand the *canon* in order to contribute to the *fanon*. The objective of this thesis is to discuss how fan fictions can contribute to the co-creation of transmedia universes. Using a socio-semiotic analysis of short film fan fictions, we will approach their narrative structure and how they interact with the *canon*.

Keywords : transmedia universe, fan, fan fiction, socio-semiotic, *Harry Potter*

INTRODUCTION

À partir des années 1990, on observe les fans sous un nouvel angle. Après avoir été longtemps associés à une connotation péjorative, les travaux de certaines et certains chercheurs tentent de comprendre qui se cache derrière cette appellation. Par conséquent, l'image d'une personne admiratrice obsessionnelle évolue pour devenir celle d'une personne dédiée aux contenus qui l'inspirent et qui exprime son admiration au travers de multiples pratiques. Alors que les technologies numériques apportent de nouvelles possibilités d'expression aux fans, on commence à s'intéresser à ce type de public pour leur position admirative, mais critique face aux contenus qu'elles et ils consomment, mais surtout pour leurs diverses pratiques. Ces personnes se retrouvent en communauté ou « espaces d'affinités » (Gee, 2004) dans lesquels elles partagent des intérêts, des activités ou des buts communs.

Les études sur les communautés de fans ont participé au développement d'un sous-champ des études culturelles appelé les *Fan Studies*. C'est dans ce courant qu'on retrouve de nombreux travaux sur les pratiques des fans (Barnabé, 2014 ; Bourdaa, 2016 ; Derbaix *et al.*, 2017 ; François, 2009a ; Jenkins, 1992). Parmi ces pratiques, certaines sont liées à la créativité. Les fans peuvent exprimer leur admiration et leur frustration vis-à-vis de productions culturelles par des moyens créatifs comme l'écriture, le dessin ou encore la conception de courts-métrages. Par le biais de ces « récits de fictionnels écrits par les fans » (Barnabé, 2014), les chercheuses et les chercheurs ont accès à un point de vue particulier sur les productions culturelles dont les fan fictions s'inspirent.

Ainsi, la visée de cette recherche est de mettre en avant les liens qui unissent les fan fictions étudiées avec les univers transmédiatiques dont elles s'inspirent. Par la même occasion, nous explorerons le concept de co-crédation et comment il s'articule dans le cadre de notre étude de cas. Nous nous concentrerons sur deux fan fictions qui s'inspirent de l'univers transmédiatique d'*Harry Potter*. Ce mémoire a pour objectif de participer à l'avancement des connaissances en études de fans, grâce à l'étude des fan fictions audiovisuelles. Par conséquent, notre démarche souhaite apporter des pistes de réflexions sur ces pratiques comme moyen d'appropriation et d'expression de la réception d'une production culturelle.

Nous avons divisé ce mémoire en cinq chapitres. Nous débiterons par une revue de la littérature entourant le contexte actuel des industries culturelles, les univers transmédiatiques et leurs fans, ainsi qu'une présentation de notre étude de cas : *Harry Potter*. Le deuxième chapitre consistera à expliquer les fondements théoriques de notre recherche. Nous nous concentrerons sur les deux courants théoriques qui nous donnent une perspective complète sur les théories de la réception. Puis, nous évoquerons comment la socio-sémiotique nous a guidée dans notre recherche. Au chapitre III, nous aborderons la méthodologie employée dans le cadre de ce mémoire, qui se constitue principalement sur une analyse socio-sémiotique. Au cours du quatrième chapitre, nous présenterons les résultats de l'analyse des deux fan fictions de notre corpus. Nous mettrons de l'avant les similitudes et les différences dans la conception narrative des courts-métrages. Enfin, nous croiserons les résultats de l'analyse aux concepts théoriques dans le chapitre V. Cette discussion nous permettra de répondre à notre question de recherche principale.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

1.1 État des lieux du paysage médiatique : la convergence médiatique

En 2006, le chercheur Henry Jenkins propose un nouveau concept pour définir les mutations du paysage médiatique : la culture de la convergence. Il s'agirait de l'émergence d'un paradigme qui s'appuie sur les technologies numériques et leurs usages. La convergence se définit par ses paramètres à la fois techniques, mais aussi sociaux et culturels. Auparavant, les contenus étaient modelés pour être diffusés sur un seul type de média. La convergence médiatique aurait poussé les différents acteurs à s'adapter aux mutations des modes de consommation. Ainsi, tant les pratiques que les contenus convergent vers Internet.

Si la convergence débute avant l'arrivée d'Internet, elle se consoliderait surtout depuis son avènement (Maigret, 2013, p. 35). Toutefois, cette convergence s'inscrit en opposition avec l'idée de la « révolution numérique » (Vovou, 2015) qui était en vogue dans les années 1990. Les études sur le sujet craignent alors l'absorption des médias traditionnels (cinéma, télévision, radio, presse et édition) par les médias numériques (réseaux sociaux et médias interactifs). Au contraire, Jenkins (2006) considère que les « nouveaux » comme les « anciens » médias interagissent entre eux et collaborent. En effet, aujourd'hui, un contenu n'est plus uniquement destiné à un seul média. Il est

conçu pour être distribué sur une multitude de plateformes afin de répondre notamment aux modes de consommation émergents.

La convergence présenterait également un aspect économique. En effet, les entreprises médiatiques ont tendance à créer des synergies. Elles ne sont plus attachées à une seule filière culturelle, mais peuvent produire du contenu pour plusieurs plateformes médiatiques. Cela renforce l'idée d'industrie culturelle dans un contexte où des entreprises ont de l'influence dans plusieurs filières de la culture.

La convergence médiatique désignerait aussi des changements sociaux et culturels. Comme les contenus et les acteurs, les publics seraient en proie à modifier leurs manières de consommer et converger sur Internet. La convergence médiatique impliquerait donc une articulation entre deux phénomènes clés : l'intelligence collective et la culture participative. Le premier désigne un concept emprunté au sociologue Pierre Lévy (1997). Il s'agit de la capacité des personnes au sein d'une communauté à produire du sens ou des connaissances grâce aux interactions entre ses membres. Un exemple classique où l'intelligence collective est mise en pratique est Wikipédia. Sa construction est collaborative, mais reste soumise à une organisation hiérarchisée (Maigret, 2013, p. 36). La culture participative permettrait quant à elle de redéfinir la place des publics. La distinction entre les personnes qui consomment et celles qui produisent serait de moins en moins franche. On parlerait alors de participantes et participants qui interagissent entre eux (Jenkins, 2006, p. 3). Les rôles se seraient entremêlés et tout le monde serait susceptible de produire et partager du contenu.

Jenkins (2006) s'inscrit alors dans la lignée des recherches sur la figure d'une ou d'un « récepteur actif dans son interprétation des messages médiatiques » (Pichot, 2016, p. 41). Cette posture émerge dans les années 1980, en France avec des auteurs comme de Certeau (1990 [1980]) ou au Royaume-Uni par le biais des *Cultural Studies* par

exemple. À cette époque, le contexte académique est alors fortement influencé par les théories critiques de l'École de Francfort. La culture de masse est alors largement dénoncée comme l'expression du pouvoir et de l'aliénation des masses exercés par les institutions et industries culturelles (Dosse, 2002, p. 207). Le contexte dans lequel les messages sont perçus par les individus va de plus en plus être pris en compte par la recherche, de même que la créativité des personnes réceptrices. L'arrivée des technologies numériques amène une nouvelle perspective sur les publics. On constate qu'elles permettent une plus grande participation dans la production et jouent un rôle dans les diverses mutations de la réception des contenus médiatiques (Millerand *et al.*, 2010). Les publics sont également plus visibles auprès des productrices et producteurs, mais aussi de la communauté scientifique.

Toutefois, la vision de la convergence de Jenkins (2006) n'échappe pas à certaines critiques. Elle peut être considérée comme utopiste et incomplète pour certains chercheurs (Driscoll et Gregg, 2011 ; François, 2009b ; Hay et Couldry, 2011 ; Maigret, 2013). Dans leur analyse critique de la culture de la convergence, James Hay et Nick Couldry (2011) évoquent le manque de conceptualisation du terme « convergence » et leurs doutes quant à l'importance accordée à l'interactivité offerte par les technologies numériques. Selon eux, la convergence médiatique reprend les mêmes questionnements que celles des études culturelles et médiatiques des années 1970, mais adaptées au contexte actuel.

La culture participative est également l'objet de nombreuses critiques. En effet, Jenkins (2006) tend à décrire la culture participative comme un phénomène émancipateur pour les publics. Cet aspect est fortement nuancé par Couldry (2012 ; Hay et Couldry, 2011). Certes les possibilités offertes par le numérique ont pu modifier certains comportements de consommation ; on a pu voir que les publics vont avoir tendance à consommer une diversité de médias connectés plutôt qu'un seul de manière isolée (Couldry, 2012, p. 16), par exemple. Toutefois, cette configuration des médias

ne signifie pas pour autant qu'elle apporte une réorganisation sociale comme peut l'argumenter Jenkins. Le numérique permet de nouvelles formes d'engagement des publics, cependant, les inégalités et le rapport de force entre celles et ceux qui produisent les contenus et celles et ceux qui les consomment persistent sur Internet (Maigret, 2013). Ainsi, les critiques permettent de nuancer le pouvoir émancipateur du numérique. On remarque alors une certaine forme de déterminisme technique présent dans les recherches de Jenkins.

1.2 Les industries culturelles dans le contexte médiatique actuel

Le contexte médiatique actuel, influencé par la numérisation de la société, marque de manière notable les industries culturelles. Tout d'abord, le concept d'industrie culturelle trouve son origine à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Pour Adorno et Horkheimer (2012), de l'École de Francfort, il s'agit de la reproduction et de la standardisation des productions par de grandes entreprises médiatiques (de la radio, de la presse, du cinéma et de la télévision). Dans les années 1970, la notion d'industrie culturelle est reprise pour mieux comprendre ces aspects socio-économiques. Ce terme est alors utilisé dans les études sur les systèmes de productions et de diffusion de biens culturels industriels. Aujourd'hui, cette notion définit certains acteurs majeurs, et hégémoniques, du domaine de la culture.

On remarque que les industries culturelles, et plus largement le secteur de la culture, ont dû s'adapter aux technologies numériques. Elles sont amenées à interagir entre elles pour produire et diffuser des contenus innovants. La convergence des acteurs en grands groupes multimédia facilite les synergies (Bacharach, 2017) entre les différentes filières de la culture (le livre, la musique, le cinéma, le jeu vidéo ou encore la télévision). Les industries culturelles adaptent ainsi leurs moyens de production et de diffusion à ce contexte médiatique en évolution.

1.2.1 Le transmedia storytelling : une narration augmentée

Dans ce contexte, il est pertinent de se questionner sur l'évolution des contenus et des moyens de les proposer aux publics. Les industries culturelles innovent et interagissent entre elles pour faire apparaître de nouvelles stratégies narratives. Parmi ces nouvelles manières de raconter des histoires, deux stratégies se confondent souvent : le cross-média et le transmedia storytelling¹. Le premier consiste à déployer de manière linéaire une narration sur plusieurs plateformes médiatiques, le récit est alors adapté de manière plus ou moins fidèle sur un autre média. Cette pratique se nomme parfois « multiplateforme » au Québec (Millette, 2013). Nous allons nous concentrer sur le transmedia storytelling, qui est une stratégie qui met à l'épreuve la narration de manière plus complexe. Jenkins définit le transmedia storytelling de la manière suivante :

Stories that unfold across multiple media platforms, with each medium making distinctive contributions to our understanding of the world, a more integrated approach to franchise development than models based on urtext and ancillary products. (Jenkins, 2006, p. 293)

Après lui, d'autres chercheuses et chercheurs se sont également penchés sur la notion pour apporter leur propre définition. Pour Elizabeth Evans, « transmedias elements do not involve the telling of the same events on different platforms ; they involve the telling of new events from the same storyworld » (2011, p. 27). Ici, on voit que l'autrice ajoute la notion de « storyworld », ce que nous appelons des univers ou des mondes narratifs. Chaque univers est défini grâce à un ensemble de caractéristiques qui lui sont

¹ Dans le cadre de ce mémoire, nous utiliserons le terme transmedia storytelling en anglais. Il existe des traductions en français telles que narration augmentée (Hoguet, 2016) ou narration transmédia (Bourgeon *et al.*, 2015). Toutefois, ces traductions sont loin d'être majoritaires dans la littérature francophone. Par manque de consensus, nous continuerons à utiliser le terme anglophone.

propres. Les histoires doivent suivre ces éléments clés dans le but de s'inscrire dans la narration de l'univers. Ainsi, dans le cas du transmedia storytelling, l'ensemble des différents contenus doit se développer sur de multiples plateformes médiatiques (livre, film, série télévisée, web-série, site Internet, pièce de théâtre). On propose donc « une dissémination permanente du sens au profit d'une stratégie généralisée » (Maigret, 2013, p. 36). Cela permet d'offrir plusieurs points d'entrée pour la découverte de l'univers (Feret, 2015, p. 8), et également plusieurs expériences de l'histoire complète. Selon Derbaix (2017, p. 41), un univers transmédiatique se construit autour de quatre aspects essentiels :

1. l'univers narratif, ses histoires et ses personnages ;
2. les plateformes, les interfaces et les différents points d'entrée de l'univers ;
3. la temporalité ;
4. la participation et l'engagement du public.

Ainsi, la participation et l'engagement du public sont des rouages essentiels au bon fonctionnement du transmedia storytelling. L'émergence d'une communauté de fans peut être une preuve de cette participation ou de cet engagement.

1.2.2 Le transmedia storytelling comme source d'engagement des fans

Face à des publics multitâches et dispersés (Feret, 2015, p. 10), les industries culturelles cherchent à conserver ou susciter l'engagement. Ainsi, le transmedia storytelling implique de nouvelles formes de réceptions plus immersives (Bideran et Bourdaa, 2017). À l'image de « voyageurs », les personnes naviguent d'une lecture à une autre en se les appropriant. De la même manière que pour le transmedia storytelling, les publics sont à la recherche du « moindre détail éparpillé sur différentes plateformes qui offrent au total une histoire complète » (Feret, 2015, p. 8). C'est pourquoi on les appelle aussi des « chercheurs d'histoire » (*ibid*). Les nouvelles

technologies offrent un champ d'action considérable pour ces publics : elles permettent notamment d'entrer en interaction avec celles et ceux qui produisent les contenus. Ils deviendraient alors des « co-auteurs » (Bideran et Bourdaa, 2017). Certaines entreprises permettent la participation conjointe des fans et des producteurs à l'écriture du projet (Schmitt, 2015).

Les productions qui réussissent à provoquer ce niveau d'investissement peuvent alors voir apparaître autour d'elles des communautés de fans. La construction du transmedia storytelling est pensée pour favoriser l'engagement des publics, et particulièrement des fans. Ces derniers sont caractérisés par leur fort engagement qui peut se décliner sous différentes formes et degrés d'intensité. La définition du terme de fan a largement évolué au fil des années. Cette abréviation du mot fanatique est issue du latin *fanaticus*. Les fans désignaient des personnes dévouées ou au service d'une institution, souvent religieuse (Jenkins, 1992, p. 12 ; Madden, 2018, p. 35). Cette association apporte une connotation péjorative. En effet, on considérerait que l'engouement des fans pour un objet ou un sujet donné était souvent excessif.

1.3 Les fans : d'admirateurs obsessionnels à des objets d'études

L'abréviation « fan » apparaît au XIXe siècle et décrit d'abord les personnes qui admiraient les équipes de sport. Dans les années 1970, le mot fan commence à être associé à la culture populaire, tout en gardant sa connotation péjorative. Alors que la série télévisée *Star Trek* connaît une grande popularité dans les années 1960, sa communauté de fans commence à se faire connaître. Elle sera d'ailleurs l'objet de recherches majeures dans le champ des études de fans (voir notamment Amesley, 1989 ; Bacon-Smith, 1992 ; Hellekson et Busse, 2006 ; Jenkins, 1992). Dans les années 1960 et 1970, ces personnes admiratives de la série étaient perçues comme des obsessionnels religieux de leur contenu culturel préféré. De plus, on les caractérise souvent comme des personnes instables (Jenkins, 1992 p. 14). Cette vision des fans se

répercute dans plusieurs productions culturelles qui proposent une version stéréotypée des fans (*The Fan*, 1981 ; *Fade to Black*, 1980 ; *Myseary*, 1990 ; etc). Le terme s'applique également aux admiratrices et admirateurs de certains criminels comme Charles Manson . La filière de la musique utilise ce mot pour définir les groupies de groupes de rock, comme les Beatles par exemple.

Pour expliquer cette perception obsessionnelle donnée aux fans, Jenkins revient à la notion même de goût. « Taste becomes one of the important means by which social distinctions are maintained and class identities are forged » (Jenkins, 1992, p. 16). En effet, il y aurait une distinction entre le bon et le mauvais goût, à l'image de la dichotomie culture savante et de masse (Adorno et Horkheimer, 2012), qui renvoie à ce qu'il est socialement acceptable ou non d'aimer. Dans le même ordre d'idée, Bourdieu dans *La distinction* (1979) exprime que « les goûts sont indissociables du dégoût pour le goût des autres » (Coulangeon et Duval, 2013). Les goûts d'une personne peuvent avoir une influence sur ses relations sociales et la manière dont elle est perçue au sein d'un groupe. Ainsi, les fans transgressent les restrictions de la culture dominante et du « bon goût ». Ces personnes mettent en avant la culture populaire et réclament sa légitimation. Depuis l'émergence des technologies, les fans ont plus de moyens accessibles pour défendre leur *fandom*² et leurs pratiques, ce qui les rend également plus visibles aux yeux des chercheuses et chercheurs.

Ainsi, c'est dans les années 1990 que les recherches sur les fans et leurs comportements se développent. Les *Fan Studies* deviennent une branche à part entière des études culturelles. On s'intéresse aux fans parce qu'elles et ils ont une expérience des productions culturelles particulière. Elles et ils y réagissent non seulement de manière

² Les fans d'un même produit culturel vont être considérés comme un ensemble que l'on nommera le *fandom*. Jenkins définit le *fandom* de la manière suivante : « a particular subcultural community » (1992, p. 27)

admirative, mais aussi critique. « In the process, fan cease to be simply an audience for the popular texts; instead they become active participants in the construction and circulation of textual meanings » (Jenkins, 1992, p. 24). C'est ce que Michel de Certeau (1990) et Henry Jenkins (1992) nomment le braconnage culturel. C'est par le biais de leurs pratiques de réappropriation que les fans vont tenter de briser le rapport de force *top-down* entre les producteurs et les consommateurs. Car les fans sont aussi des producteurs de sens au sein de leur *fandom*, dont ils sont les co-créateurs. Les fans ne sont pas des consommatrices et consommateurs isolés, et le lien social qui les unit est primordial. En effet, le braconnage ne s'effectue pas seul, mais en groupe et ce sont les interactions entre fans qui participent à la création du sens et à sa circulation au sein de la *fandom* et à l'extérieur.

La notion de communauté est régulièrement utilisée pour analyser les comportements et les pratiques des fans (par exemple Bourdaa, 2016 ; Galluzzo et Galan, 2013 ; Gee, 2004 ; Jenkins, 1992). Elles et ils se regroupent, échangent, créent et partagent du sens et du contenu au sein de groupes. Ces groupes sont bâtis sur des affinités communes et un engagement fort. Les technologies numériques ont participé à la migration de ses communautés sur Internet. Elles présentent des caractéristiques semblables aux « espaces d'affinités » conceptualisés par James Paul Gee (2004). Dans son étude sur l'apprentissage chez les joueuses et joueurs, il observe que les personnes se retrouvent sur Internet et partagent des intérêts, des activités ou ont des buts communs.

Les communautés sont difficiles à saisir en raison de leurs frontières poreuses et de leurs mutations constantes. On constate d'ailleurs que les recherches ont tendance à enfermer les fans dans une seule communauté précise. Or, à l'image des « lecteurs » de De Certeau a, les fans naviguent entre plusieurs *fandoms*. L'idée de communauté permet toutefois de représenter les fans, leurs relations et leurs pratiques. Ce terme permet aussi de parler de la relation entre amour et haine entre la communauté et les productrices et producteurs.

Ainsi, les *Fan Studies* ont permis de faire évoluer l'étude des fans comme objet légitime pour les sciences sociales, et ce en particulier grâce aux *aca-fans* : ces chercheurs (Henry Jenkins, Camille Bacon-Smith, Matt Hills, Mélanie Bourdaa et d'autres) qui se positionnent clairement en tant que fans et qui utilisent ce statut dans le cadre de leur recherche.

1.4 Les fans et la diversité de leurs pratiques

Beaucoup d'études de cas sur les fans concernent les communautés qui entourent des univers transmédiatiques (voir notamment Barnabé, 2014 ; Bourdaa, 2016 ; François, 2009 ; Jenkins, 2006). L'étude des pratiques des fans est essentielle pour tenter de comprendre l'engagement suscité par ces productions.

Cet engagement se développe sous forme de diverses pratiques que Bourdaa (2016) classe en cinq catégories. Tout d'abord, on retrouve les pratiques de fans qui créent et entretiennent *le lien social* au sein de la communauté. Ce sont des pratiques qui peuvent être sur Internet (*live-tweet*, *hashtag*, forum, etc), mais aussi dans des événements comme des conventions. Ces dernières sont des espaces physiques où le lien social au sein des communautés de fans s'exprime. En effet, comme sur Internet, les fans ont l'occasion d'échanger, notamment avec les productrices et producteurs, et de participer à la circulation des productions culturelles. Deuxièmement, elles et ils peuvent aussi jouer le rôle de *médiateur culturel*. Leur objectif est de rendre les œuvres plus accessibles, et par extension de légitimer la culture populaire. Par exemple, le *fan subbing*³ permet d'ouvrir certaines productions à d'autres pays et d'autres publics.

³ Le *fan-subbing* correspond à l'action en équipe de sous-titrer des productions culturelles afin de les exporter à d'autres cultures et d'autres populations que celles dont la production est originaire. Cette

Comme mentionné auparavant, la culture participative, et particulièrement la culture fan, se caractérise entre autres par la construction d'une *intelligence collective*. Ce troisième type de pratique consiste à regrouper le savoir des univers transmédiatiques dans des encyclopédies numériques alimentées par les fans (les *wikis*). L'*engagement civique* est la quatrième catégorie de pratique mentionnée par Bourdaa (2016). Les fans s'inspirent et utilisent des productions culturelles pour défendre des causes sociales ou politiques. Un des exemples les plus connus d'activisme de fans est la *Harry Potter Alliance* dont l'un des objectifs était la défense de la neutralité du net. La dernière pratique est celle liée à la *créativité des fans*. C'est une pratique qui touche l'ensemble des fans qui participent à la création de contenus en lien avec les productions qu'elles ou ils affectionnent.

1.4.1 La créativité comme pratique de fan

Dans le cadre de notre recherche, nous allons nous concentrer sur la *créativité des fans* et ses sources. Les raisons qui suscitent cette créativité sont ambivalentes. Il s'agit à la fois d'une fascination et d'une frustration face au texte *canon* (Derbaix *et al.*, 2017). La frustration peut être générée par les choix narratifs des productrices ou producteurs (Bourdaa, 2016) : des choix que les fans rejettent, et qui vont influencer leurs productions et les sujets traités. Par exemple, le rejet d'une fin va pousser certaines à produire des histoires alternatives. François (2009) prend l'exemple des fans d'*Harry Potter* qui ont produit des récits à la fin du tome 6 de la saga pour en modifier l'issue⁴.

pratique serait apparue dans les années 1980, lorsque la demande des mangas hors du Japon a commencé à être de plus en plus forte (Bourdaa, 2016, p. 105)

⁴ Le tome 6 de la saga, *Harry Potter et le prince de sang-mêlé* (Rowling, 2015), se termine sur la mort d'un des personnages emblématique de l'univers : Albus Dumbledore.

Cependant, le format et les genres des fan fictions sont variés, et nécessitent une mise en contexte.

On décline trois types de formats principaux utilisés pour ces productions de fans : « narratives (*fanfiction*), audiovisuelles (*vidding*) ou bien artistiques (*fan art*) » (Bourdaa, 2016, p. 106). La première regroupe les fictions écrites. Il peut s'agir de nouvelles ou bien de poèmes qui sont publiés sur des plateformes diverses (forums, blogues, ou autres). Les fan fictions audiovisuelles correspondent généralement à des courts-métrages. Parmi les outils de diffusion, on retrouve les sites comme YouTube ou Dailymotion. Le fan art est une catégorie très large : ce sont par exemple des dessins qui peuvent être publiés sur les réseaux sociaux numériques (Twitter, Deviantart, Tumblr, etc.) ou sur d'autres sites Internet.

Nous nous intéressons particulièrement aux deux premiers types. En effet, dans les deux cas il s'agit de « récits fictionnels écrits par les fans et qui s'inspirent d'œuvres préexistantes » (Barnabé, 2014). Ces pratiques ne datent pas d'hier, mais elles se démocratisent avec leur publication dans des *fanzines*. Ces magazines regroupent des productions de fans et des retours de lectrices et lecteurs vis-à-vis des précédents numéros. Parmi les *fanzines* les plus connus et les plus étudiés, on retrouve celles qui traitent de *Star Trek* (Jenkins, 1988 ; Lewis, 2002 ; Verba, 2003). Ces périodiques sont alors partagés dans des conventions sur la culture populaire.

La production de fan fiction s'ouvre toutefois à un plus large public avec Internet. Les technologies numériques la rendent plus accessible :

Le coût d'entrée dans la communauté a d'autre part amplement diminué (n'importe qui peut publier un texte), si bien que l'apprentissage y a pris une place centrale (les compétences linguistiques ou scénaristiques ne sont plus tant un prérequis qu'un objectif). (Barnabé, 2014, p. 2).

Ainsi, les fans ont la possibilité d'utiliser plusieurs plateformes ou outils pour diffuser leurs productions. Selon le format (écrit ou audiovisuel), ils choisissent de les publier sur « les archives, les communautés et les blogues » (Boucherit, 2012), et d'autres plateformes adéquates.

1.4.2 Les fan fictions : des styles narratifs diversifiés

La diversité des productions de fans s'illustre également dans la multitude de styles narratifs observés. Jenkins (1992) propose 10 catégories de fan fictions.

Tableau 1.1. Liste des styles narratifs de fan fiction selon Jenkins (1992) [Notre traduction]

Nom du style narratif	Description
Recontextualisation	Histoires courtes qui remplissent les blancs ou béances sémantiques entre les productions ou apportent des explications sur des détails.
Extension de la chronologie de l'histoire	Récits qui explorent le passé et le futur des personnages. C'est une exploration des possibilités en dehors du cadre de la série.
Refocalisation	Récits qui se concentrent sur des personnages non principaux.
Réalignement moral	Une forme extrême de la refocalisation, qui questionne la moralité du récit <i>canon</i> .
Inversion de genre	Réécriture des romances avec des changements de genre des personnages.
Cross-over	Récits qui mélangent des éléments (souvent des personnages) issus de narrations différentes.
Dislocation des personnages	Récits qui utilisent des personnages hors du contexte de leur texte primaire.

Personnalisation	Récits qui cherchent à réduire l'écart entre la fiction puis la réalité de l'autrice ou de l'auteur.
Intensification émotionnelle	Récits qui réécrivent les actions ou faits en mettant l'emphasis sur les émotions des personnages ou sur la tension émotionnelle ressentie par l'autrice ou l'auteur.
Eroticisation	Récits qui utilisent les personnages dans un contexte érotique.

Il est à noter que les styles peuvent se mélanger. Ainsi, nous nous intéressons particulièrement aux productions qui utilisent la *recontextualisation*. En effet, c'est un type de récit qui découle de la frustration des fans. Face aux « béances » narratives, elles ou ils réinterprètent le récit *canon* par l'écriture de leur propre version de l'histoire. Elles et ils s'approprient alors complètement l'univers en produisant des suites (Boucherit, 2012). C'est ainsi que se développe ce que l'on appelle le *fanon*, soit l'ensemble des productions des fans qui modifient ou amplifient la narration *canon* (François, 2009).

La rétroaction des autres membres de la communauté de fans est importante dans ce processus de réinterprétation. En effet, le schéma de relation entre les productrices et producteurs et les fans se reproduit dans le cadre des autrices et auteurs de fan fiction (Jenkins, 1992). Par exemple, certaines ou certains fans vont s'inspirer des productions déjà existantes dans le *fanon* (François, 2009). À de rares occasions, les fan fictions vont être commercialisées. C'est le cas notamment de la saga *Fifty Shades of Grey*, une fan fiction de *Twilight*, qui est devenue une série de livres à succès (François, 2013). À son tour, E.L. James devient une productrice qui a su créer autour de son œuvre une communauté de fans. Toutefois, la commercialisation des fan fictions reste exceptionnelle, et ce n'est pas une fin en soit (Guern, 2015). Les productions sur

lesquelles nous allons nous concentrer sont non-commerciales et cherchent à brouiller les limites entre le *canon* et le *fanon*. En produisant des histoires qui visent à combler les béances narratives, certaines vont chercher à être le plus fidèles possible à l'univers.

1.5 *Harry Potter* et sa communauté de fans créatifs

Considérant l'importante communauté de fans d'*Harry Potter*, cet univers nous semble pertinent à étudier. Tout d'abord, il s'agit d'un ensemble de productions qui correspond à un univers transmédiatique. En plus de faire partie des exemples cités par Jenkins (2006), il répond aux différentes caractéristiques du transmedia storytelling. En effet, après avoir débuté avec une saga de livres (adaptée dans une série de huit films ⁵), l'univers s'est agrandi avec des films (*Les animaux fantastiques*), une pièce de théâtre (*Harry Potter et l'enfant maudit*, 2016), des jeux vidéo et des nouvelles sur le site Pottermore.com. Selon le modèle de Derbaix (Guern, 2015), il s'agit donc bien d'un univers narratif cohérent (notamment sur sa temporalité) et qui dispose de plusieurs points d'entrée.

La communauté de fans d'*Harry Potter* est un objet souvent abordé dans les recherches (Bourdaa, 2016 ; François, 2009 ; Guern, 2015 ; Jenkins, 2006). En effet, c'est une communauté très active qui propose plusieurs aspects intéressants. D'une part, des études sociopolitiques analysent les pratiques activistes comme le groupe *Harry Potter Alliance* (Hinck, 2012 ; Jenkins, 1992). De l'autre, certaines et certains mobilisent des approches féministes et queer pour décrire des problématiques identitaires notamment au sein de la communauté (Cherland, 2008 ; Kellner, 2010 ; Nylund, 2007 ; Pugh et Wallace, 2006 ; Tosenberger, 2008 ; etc.). Toutefois, nous souhaitons nous intéresser

⁵ Les romans ont été adaptés en une série de films, sortis de 2001 à 2011. Ces adaptations ajoutent des informations supplémentaires notamment des signes visuels. Elles seront donc comprises dans l'univers *canon*.

plus particulièrement aux pratiques créatives des fans d'*Harry Potter*. Il s'agit d'une des communautés les plus productives en termes de fan fiction (Penloup, 2017). En 2013 sur le site fanfiction.net, un des sites qui regroupe le plus de fan fictions francophones, on comptait près de 650 000 productions dérivées de l'univers de J.K. Rowling. Malgré les réticences de Warner Bros. Pictures (Penloup, 2017), qui détient les droits de l'univers, les fans réalisent et diffusent des fan fictions en tout genre et sur différentes plateformes. Certaines s'approprient et cherchent à combler les béances narratives et à co-crée à leur manière l'univers qu'ils consomment.

Comme nous l'avons mentionné, le contexte médiatique actuel permet un champ d'action considérable avec les technologies numériques. C'est un aspect que l'on peut observer au travers des fans, de leurs communautés et de leurs pratiques. Le transmedia storytelling permet de susciter un certain degré d'engagement des publics. En effet, d'une telle manière que les productrices et producteurs d'univers transmédiatiques voient apparaître des modes de consommation et des pratiques diverses qui bousculent les manières de concevoir la narration.

Question de recherche :

Pour ce mémoire, nous souhaitons comprendre la réception des univers transmédiatiques au travers des pratiques des fans. Nous allons alors nous concentrer sur la création de fan fictions audiovisuelles inspirées de l'univers transmédiatique d'*Harry Potter*. Dans cette perspective, nous axerons notre recherche sur la question principale suivante : *En quoi les fan fictions participent-elles à la co-créeation des univers transmédiatiques ?*

Question spécifique :

De cette problématique découle une question spécifique. Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéressons au processus créatif. Certaines fan fictions vont tenter de

s'inscrire dans le prolongement des codes et de la narration *canon*, alors que d'autres vont chercher à être en rupture avec ce récit. *Comment les fan fictions s'articulent avec ce récit canon ?* Nous souhaitons voir quels sont les moyens narratifs mis en place pour arriver à ce but.

Ce chapitre fait donc état de la complexité des pratiques des fans dans le contexte médiatique actuel. Ce mémoire trouve sa pertinence sur plusieurs niveaux. Premièrement sur le plan scientifique, cette recherche veut participer au développement des connaissances des études des fans. Depuis les années 1990, ce champ de recherche participe à une meilleure compréhension de ce type de public et de ses pratiques, notamment créatives. En l'occurrence, une majorité des études sur les fan fictions s'intéressent au format écrit de ces récits fictionnels (Barnabé, 2014 ; François, 2009a ; Lanier et Jensen Schau, 2007 ; Tosenberger, 2008 ; Verba, 2003 en sont des exemples). Dans ce mémoire, nous abordons des fan fictions audiovisuelles. Ceci nous amène à considérer le processus créatif des productions de fans de manière différente. En plus de l'étude de la narration, nous abordons également la dimension cinématographique de notre corpus. Ce qui nous amène au deuxième aspect de cette recherche : la pertinence communicationnelle. En effet, les fan fictions sont par essence des objets médiatiques et communicationnels. Notre démarche vise également à développer des pistes de réflexion quant à la réception des productions culturelles dites de culture populaire. De plus, comme nous l'avons vu, les fan fictions sont un moyen d'appropriation et d'expression de la réception d'un contenu médiatique. Enfin, ce mémoire se veut aussi pertinent d'un point de vue social. Puisque nous cherchons à obtenir une meilleure compréhension des comportements créatifs des fans, nous pensons que les résultats de ce travail permettront aux industries culturelles de mieux appréhender ce type de public.

CHAPITRE II

CADRE CONCEPTUEL

Dans le cadre de ce mémoire, il est important d'énoncer les fondements théoriques sur lesquels nous appuyons notre démarche. Tout d'abord, nous aborderons certains concepts issus des études culturelles⁶. Ce champ d'études, dont nous verrons les origines et les différentes traditions, influence les études de la réception. Entre inspiration et critique, la synergie entre les deux domaines a éventuellement permis de faire émerger des sous-disciplines plus spécifiques comme les *Fan Studies*. Nous verrons ainsi en quoi notre sujet de recherche s'inscrit dans ce courant et à quelle tradition nous nous identifions. Ensuite, nous mobiliserons des concepts issus des études littéraires afin de nous permettre de penser les enjeux liés à la narration, aux processus de création, mais aussi l'activité de réception.

2.1 Études culturelles et ses traditions

Dans le chapitre précédent, nous avons décrit en quoi notre recherche s'appuie sur la figure active des publics de productions culturelles. Cette notion vient notamment

⁶ Dans un souci de francisation, nous utiliserons le terme études culturelles pour aborder l'ensemble des traditions de ce courant. Il s'agit alors des *Cultural Studies* britanniques, les *Cultural Studies* de tradition américaine ou brièvement les apports français de la sociologie de la culture. Nous spécifierons la tradition si nécessaire.

critiquer la posture de l'École de Francfort qui se base sur une certaine uniformité, voire aliénation, de la réception des produits de la culture de masse. Nous verrons comment les études culturelles participent à la reconnaissance du caractère actif des publics. Pour ce faire, nous évoquerons l'historicité des études culturelles et ces différentes traditions. Nous aborderons enfin en quoi notre recherche s'inscrit dans la lignée de ce courant, et plus spécifiquement de sa tradition américaine, avec les *Fans Studies*.

2.1.1 Les origines britanniques du courant

Définir les origines des études culturelles est un exercice complexe. Il n'existe pas de rupture claire qui marque la création de ce courant ; c'est une position que Stuart Hall tient à promouvoir.

Les cultural studies sont une formation discursive, au sens de Foucault⁷. Elles n'ont pas de point d'origine unique, même si certains d'entre nous étaient effectivement présents quand elles se nommèrent ainsi pour la première fois (Hall, 2017, pp. 50-51).

Les études culturelles sont donc un ensemble de positions théoriques et méthodologies qui s'assemblent et qui évoluent en même temps que le courant. Selon Hall, les études culturelles ont toujours voulu rester un projet ouvert (*ibid*, p. 51) aux différents discours. Même s'il peut être difficile de discerner le point d'origine de ce courant de recherche, on peut le cibler au milieu des années 1950, au Royaume-Uni. Un nouveau mouvement de gauche émerge : la *New Left* (Cervulle, 2017, p. 19). La culture se situe au cœur de ce projet politique. Le mouvement suggère que les changements sociaux s'expriment par la culture et que cette dernière serait une dimension constitutive de la

⁷ Foucault introduit la notion de formation discursive dans *L'Archéologie du savoir* (1969). Il s'agit de la « structuration de l'espace social par la différenciation des discours » (Achard, 1995, p. 84).

société (*ibid*). Plusieurs autrices et auteurs importants des études culturelles participent à l'élaboration de cette pensée politique comme Raymond Williams ou Edward. T. Thompson. Cette gauche humaniste constitue la base de la pensée des études culturelles.

L'année 1964 marque un moment décisif dans l'histoire du courant. Les idées développées au sein de la *New Left* se concrétisent dans le milieu de la recherche. Richard Hoggart, professeur à l'Université de Birmingham, fonde alors le *Center for Contemporary Cultural Studies* (CCCS). Un des objectifs du centre est de comprendre les « dimensions culturelles du changement social » (Cervulle et Quemener, 2015, p. 7). Parmi les sujets abordés, on retrouve les enjeux liés à la culture de masse comme signe de « déclin culturel » (Cervulle, 2017, p. 25) par exemple. Des autrices et auteurs comme Hoggart remettent en question la dichotomie entre cultures savante et ouvrière, ou plus largement populaire, et amènent à repenser la question des usages de la culture. Par exemple, dans les années 1970, la Grande-Bretagne connaît une grande réorganisation sociale et économique. De nombreuses *subcultures* font leur apparition⁸ et deviennent des objets d'étude pertinents pour la communauté scientifique qui souhaite analyser les changements sociaux de l'époque.

Stuart Hall reprendra les rênes du centre en 1968. De la même manière qu'il décrit l'origine du courant, sa direction du centre se veut ouverte aux différentes pensées. Il ouvre plusieurs *subgroups* qui définiront les problématiques des études culturelles : littérature et société, médias de masse, travail et loisir et *subcultures*. On voit apparaître des recherches sur le féminisme dans le *Women's Studies Group* ou sur le racisme grâce aux *Race and Politics Group*. Hall est animé par la volonté de comprendre comment « les rapports sociaux s'articulent en fonction des conjonctures » (2017, p. 42)

⁸ Nous utilisons ici le terme *subcultures* issu de l'ouvrage de Stuart Hall (2017, p. 26)

dans le contexte du Royaume-Uni d'après-guerre. En 1979, Hall quittera la direction du CCCS. Son passage au sein du groupe marquera l'histoire des études culturelles britanniques et on le désigne malgré lui comme un des pères fondateurs des études culturelles.

2.1.2 Les développements du courant à l'international et aujourd'hui

Dans les années 1980, les études culturelles connaissent une expansion au Royaume-Uni et en dehors de ses frontières (Mattelart et Neveu, 2008a). Les États-Unis sont les premiers à prendre le relais des Britanniques. Cette implantation prend ses sources dans un contexte de remise en question des études américaines dominantes. Les nouvelles recherches portent notamment leur attention sur « gestes ordinaires de la consommation des biens matériels et culturels, mettant en doute la passivité et l'impuissance des usagers » (*ibid*, p. 68). De la même manière qu'au Royaume-Uni, les études culturelles américaines ont fait naître une multitude de sous-disciplines, dont les *Afro American Studies* ou les *Fan Studies*.

Les études culturelles se sont également propagées dans le reste de l'Europe, comme en France et en Allemagne, puis en Amérique latine dans les années 1990. Les raisons de cette expansion internationale sont multiples. Tout d'abord, on voit l'arrivée d'une nouvelle génération de chercheuses et chercheurs suite à la démocratisation de l'université. De nouveaux sujets comme les études sur la culture populaire se démocratisent dans le milieu académique.

Aujourd'hui, les études culturelles font toujours partie du paysage académique. Elles connaissent à la fois un élargissement des sujets étudiés et, parfois, un certain rejet de la part de la communauté scientifique. Premièrement, en même temps que les sociétés évoluent, les sujets en lien avec les études culturelles se diversifient. Parmi les recherches qui représentent cet élargissement, on retrouve les approches liées au postcolonialisme ou au multiculturalisme (Mattelart et Neveu, 2008b). Ces sujets sont

représentatifs des changements sociaux actuels. Deuxièmement, certains « chercheurs répugnent à s'identifier à des *Cultural Studies* dont les évolutions rendent désormais le parrainage encombrant » (*ibid*, p. 105). Les origines complexes et la multiplicité des orientations du courant peuvent en effet freiner certains et certains à s'identifier aux études culturelles.

Les *Cultural Studies* britanniques ont posé les bases théoriques qui permettent « comprendre les dimensions culturelles du changement social » (Cervulle et Quemener, 2015, p. 7). Politique et critique, ce cadrage se démarque par une posture ancrée dans les dimensions sociales et matérielles de l'expérience des individus des classes ouvrières et populaires. Les chercheuses et chercheurs britanniques essaient ainsi de penser « l'autonomie relative » des personnes en situation subalterne (Hall et Jefferson, 2006). La tradition américaine des *Cultural Studies* a participé quant à elle à une compréhension plus détaillée des pratiques et des usages quotidiens de la culture, notamment par le développement des *Media Studies*, en ayant tendance à délaisser l'aspect critique et politique de l'étude des pratiques culturelles, qui n'est plus l'un des ressorts essentiels des grilles d'analyses.

Dans le cadre de notre recherche, nous nous intéressons particulièrement à la manière dont les études culturelles influencent les études sur la réception. Ce courant, malgré son hétérogénéité sur le plan des recherches, participe à remettre en question la passivité des publics en mettant de l'avant la diversité et la complexité de la réception des productions culturelles. De ce fait, nous allons à présent évoquer comment les études culturelles ont pu participer à ce développement et comment elles peuvent être pertinentes pour notre recherche.

2.1.3 La réception au sein des études culturelles

Les *Cultural Studies* britanniques ont participé à présenter la complexité et la diversité de la réception. Ce sont grâce à des travaux sur les publics et leurs manières

d'interpréter les messages médiatiques qui nous avons désormais une meilleure compréhension de cette étape du processus de communication.

En 1973, Hall propose un des modèles marquants des études de la réception : celui du codage/décodage. C'est en étudiant les émissions télévisées qu'Hall décompose leur processus communicationnel. Il définit deux moments discursifs : la production et la réception. En produisant une émission, l'ensemble de l'appareil de production crée un message codé. La réception est un deuxième moment où le message doit « être approprié en tant que discours signifiant, et être décodé de façon significative » (Hall, 2017, p. 255). Ce décodage aura ensuite une influence sur les publics et les pratiques sociales. Ce processus communicationnel est fait de « distorsions » (*ibid*, p. 256). Il s'agit de l'asymétrie entre les codes utilisés lors de l'échange communicationnel. En effet, le codage ne peut « garantir, de façon simple, quels seront les codes de décodages employés » (*ibid*, p. 265). La raison pour laquelle ce modèle a marqué les études culturelles et les théories de la réception, c'est qu'il ne s'applique pas uniquement à la télévision. Comme le dit Hall, « c'est aussi vrai de l'image photographique ou télévisuelle que de n'importe quel autre signe » (*ibid*, p. 259). Ce modèle nous offre des outils pour mieux comprendre la transmission et la réception des messages médiatiques.

Ce modèle illustre comment les études culturelles britanniques ont fait évoluer la compréhension de la réception dans le processus de communication. Il représente la complexité de la réception, où les interprétations des messages sont multiples, propres à chaque individu. Malgré la position hégémonique détenue par les industries culturelles, ce modèle permet de rejeter la posture d'une réception uniforme par des publics aliénés. Le codage/décodage d'Hall (2017) fait état de cette réception active. Mais comment cette dernière peut-elle s'exprimer par le biais de pratiques ? Ce sont les chercheuses et chercheurs des études culturelles américaines qui vont s'inspirer de ce questionnement pour étudier les pratiques d'appropriation des produits culturels.

La tradition américaine des études culturelles se démarque par une intention d'étudier les « gestes ordinaires de la consommation des biens matériels et culturels, mettant en doute la passivité et l'impuissance des usagers » (Mattelart et Neveu, 2008, p. 68). Elles offrent alors une perspective différente sur la réception des productions culturelles. Elles abordent ainsi cette étape du processus de communication en se concentrant sur les différentes pratiques de réception. Cette perspective influence certains sous-champs des études culturelles américaines, et notamment les *Fan Studies*.

À la suite de cette mise en contexte théorique, nous pouvons dire que ce mémoire s'inscrit dans la lignée des études culturelles. De par le sujet de cette recherche, nous nous identifions plus spécifiquement aux travaux issus de la tradition américaine des études culturelles. En effet, à la suite de ces études nous nous questionnons sur les pratiques de réception des produits culturels ; en l'occurrence les pratiques des fans. Nous sommes tout de même conscientes des critiques qui sont attribuées aux études culturelles américaines. Nous l'avons vu avec les critiques formulées à l'endroit de Jenkins dans notre problématique, ces études peuvent avoir tendance à idéaliser les pratiques des publics comme moyen de résistance ou d'émancipation face à l'hégémonie imposée par les industries culturelles. C'est pourquoi nous mobilisons les concepts issus des études culturelles américaines, et plus spécifiquement des *Fan Studies*, avec précaution et nuance.

2.2 Les *Fan Studies*

2.2.1 Les *Fan Studies* : la légitimisation du fan dans la recherche

On situe les origines des *Fan Studies* beaucoup plus précisément. En 1992, la publication de trois ouvrages définira les premières lignes du champ. Il s'agit de *Textual Poachers* d'Henry Jenkins, *Enterprising Women* de Camille Bacon-Smith et *The Adoring Audience* de Lisa A. Lewis.

Fans are, in fact, the most visible and identifiable of audiences. How is it, then, that they have been overlooked or not taken seriously as research subjects by critics and scholars ? (Lewis, 2002, p. 1).

Telle est la question qui fut à l'origine de ses trois ouvrages. Ainsi, ces travaux ont permis de défaire les stéréotypes liés aux fans et de les présenter comme de véritables sujets de recherche (Bennett, 2014).

Depuis que Bacon-Smith, Lewis et Jenkins ont établi les bases des *Fan Studies*, ce champ ne cesse de se développer en même temps que le contexte dans lequel il évolue. En effet, vers la fin des années 1990, les technologies numériques commencent à être massivement utilisées. Elles font partie des éléments qui contribuent à l'évolution des modes de consommation et des pratiques de fans. L'arrivée des réseaux sociaux numériques dans les années 2000 participe également à ces mutations.

Selon Bennett (2014), on voit aujourd'hui que les *Fan Studies* se déclinent en quatre axes de recherche. Ces distinctions se rapprochent de certaines catégories de pratiques de fans que l'on trouve chez Bourdaa (2016), mais implique des aspects plus généraux. Premièrement, nous avons *l'aspect communicationnel*. Il s'agit de comprendre comment les fans interagissent et partagent du contenu entre eux. Deuxièmement, on retrouve les études en lien avec *l'intelligence collective*. La création de connaissances et leurs partages font partie des éléments centraux de la culture fan (*ibid*, p. 9). Ensuite, on retrouve les recherches liées à *l'aspect politique*. Il s'agit d'étudier comment les fans s'organisent au sein de leur *fandom* pour partager et défendre des causes. Enfin, la dernière piste de recherche et celle qui nous intéresse le plus : celle de la *créativité*. Les études sur les pratiques créatives des fans sur Internet sont nombreuses. Certaines ont observé le partage de fan arts et d'images sur Tumblr, alors que d'autres vont analyser les comptes Twitter de fans qui y incarnent leurs personnages préférés, par exemple. Le numérique a participé à la diffusion à un plus large public des productions de fans. Ces travaux se concentrent également sur la relation entre les fans et les

productrices et producteurs. Ces derniers vont tenter de créer l'illusion d'une réciprocité entre les deux acteurs pour susciter un engagement plus fort (*ibid*, p. 9).

2.2.2 L'historicité de la notion de fan

Dès le début de ce champ, les chercheuses et chercheurs vont déconstruire la conception péjorative des fans. Comme nous l'avons vu, les fans ont souvent été considérés comme des personnes excessives dont les comportements se rapprochent de la déviance (Redden et Steiner, 2000 dans Galluzzo et Galan, 2013). On peut saisir les origines de ce cadrage en revenant à la dichotomie du bon et mauvais goût. En effet, le goût est porteur d'une dimension sociale. On le voit avec les travaux d'Adorno et Horkheimer (2012, [1944]) sur les industries culturelles, il y a eu par le passé une distinction entre la culture savante et la culture populaire. Basée sur le système de classes, la culture savante était généralement destinée à la bourgeoisie. En revanche la culture de masse était généralement associée à la classe ouvrière ou populaire. Cette culture populaire va être critiquée pour avoir créé un déclin de la culture et pour son pouvoir aliénant (*ibid*). De plus, le goût peut avoir des répercussions sur les rapports sociaux entre les individus. « Aesthetic distaste brings with it the full force of moral excommunication and social rejection » (Jenkins, 1992, p. 17). Ce sont des idées qui se répercutent dans la communauté scientifique. Ainsi, la culture populaire et ceux qui la consomment vont être exclus des sujets de recherche vus comme légitimes. Comme les études culturelles avec la culture populaire, les *Fan Studies* vont prendre au sérieux les fans comme objet d'analyse (Guern, 2015).

En effet, « le fan est un vecteur particulièrement important d'analyse de ce que la culture « fait » aux individus et réciproquement » (*ibid*, p. 24). Pour Guern, il y a trois grands types d'analyse des fans : la comparaison avec les cultes religieux, les questions identitaires et enfin sur les modes de consommation et leurs pratiques. La première catégorie de recherches permet d'analyser les stéréotypes religieux qui existaient sur les fans. Certaines recherches ont permis de mettre en avant la présence de rituels au

sein des communautés de fans (*ibid*). C'est le cas de Matt Hills qui explique que selon lui les fans ont des comportements qui relèvent du « néoreligieux » (2002, pp. 118-119 dans Guern, 2015, p. 30). En revanche d'autres chercheurs, comme Eric Maigret, vont critiquer cette association. Ce dernier juge que cette association dévalorise et marginalise les fans (2003 dans Guern, 2015, p. 31). Deuxièmement, on retrouve les recherches qui se basent sur les questions identitaires. Elles vont chercher à savoir comment l'identité de fan se construit. Il s'agit d'une suite d'apprentissages des normes et références de la communauté. D'autres études vont également se pencher sur les représentations de soi. C'est un sujet particulièrement abordé dans les études sur les fans LGBTQIA+.

2.2.3 Le fan caractérisé par ses pratiques

Les analyses qui évoquent les modes de consommation et les pratiques des fans furent l'objet des premières recherches des *Fan Studies*. C'est le cas pour Jenkins dans son ouvrage *Textual Poachers* (1992), qui s'inspire des recherches de Michel de Certeau. En 1990, de Certeau écrit *L'invention du quotidien*. Il y développe le concept de « braconnage ». Les productrices et producteurs sont perçus comme des propriétaires de terres qui imposent à leurs consommatrices et consommateurs des significations. Les consommatrices et consommateurs sont alors les « braconniers » qui s'approprient les biens à leur manière. Certaines de leurs actions sont considérées comme de la résistance face au pouvoir des producteurs. Par exemple, les fans vont développer des stratégies pour lutter contre l'arrêt d'une série télévisée ou pour modifier des éléments de la narration (Jenkins, 1992, p. 27).

Grâce au concept du braconnage, on comprend que les publics sont non seulement actifs dans leur réception, mais que cela leur permet aussi, par moments, de déjouer la dominance des productrices et producteurs. Jenkins reprend ce concept de braconnage pour définir les pratiques des fans. En s'appropriant les biens culturels, elles et ils en produisent d'autres à partir de ceux qu'elles et ils ont « braconnés ». Ces « nouveaux

textes » correspondent aux différentes formes de créativité des fans. Il s'agit des dessins, de récits écrits ou des productions audiovisuelles.

Fandom here becomes a participatory culture which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and a new community (Jenkins, 1992, p. 46).

Ainsi, selon Jenkins, les *fandoms* ne sont pas seulement des communautés de fans. Elles regroupent autant les fans que leurs relations avec les productrices et producteurs, mais aussi les pratiques des fans et leurs interactions. L'expérience médiatique ne se résume plus qu'à de la consommation. Le sens des productions culturelles se construit aussi grâce aux fans et à leur participation.

2.2.4 Co-crédation : une nouvelle construction des productions culturelles

La participation et les pratiques d'appropriation sont des facteurs qui participent à l'évolution des modes de réception des produits médiatiques. Elles nous amènent à repenser la création des productions culturelles et leurs significations. La notion de co-crédation, qui est notamment utilisée dans les domaines des études sémiotiques, narratives ou philosophiques, semble pertinente pour représenter en quoi la participation des publics permet d'influencer la construction du sens des productions culturelles.

Le concept de co-crédation émerge du domaine du marketing. Ce concept découle du terme co-production. La différence entre les deux termes est encore floue, mais la co-crédation se veut plus large. Lanier et Jensen Schau (2007), dans un ouvrage sur la *Consumer Culture Theory*, tentent de donner une définition plus précise de cette notion. La co-production est un processus qui est utilisé dans la conception d'un produit. Cela permet une personnalisation des produits pour mieux répondre aux besoins des usagères et usagers et des productrices et producteurs. Cependant l'entreprise

productrice détient toujours « le contrôle de la forme et de la signification du produit » (*ibid*, p. 326 [Notre traduction]).

C'est sur cette dernière phrase que se distingue la notion de co-crédation. Contrairement à la co-production, les consommatrices et consommateurs sont impliqués de la création à la consommation (Leroy, 2008, p. 42). Elles et ils ont la possibilité, grâce à leurs pratiques, de faire évoluer la signification du produit, ou dans notre cas de la production culturelle. On peut d'ailleurs trouver des ressemblances avec la notion de braconnage énoncée par de Certeau (1990). En effet, Lanier et Jensen Schau présentent la co-crédation comme suit :

[It] is the process in which consumer take a product that has been produced by others and extend, modify, and/or alter its form, meaning, and/or uses in ways not foreseen or prescribed by its producers (Lanier et Jensen Schau, 2007, p. 327)

De la même manière qu'avec le braconnage, avec la co-crédation, un texte diffusé n'appartient plus à la personne qui l'a produit. Le public et les fans peuvent se l'approprier et en modifier le sens. Pour qu'un texte ait le potentiel de susciter ce processus, il faut qu'il regroupe ces trois caractéristiques : la richesse symbolique de la production, les limitations du texte canon et la possibilité de s'approprier et de modifier le sens du texte (*ibid*).

Selon Lanier et Jensen Schau, cette appropriation ferait également changer le statut des productions concernées. Ce ne sont pas toutes les productions dites de la culture de masse qui peuvent s'inscrire dans la culture populaire (Levine, 1993, p. 296). Les interactions entre le public, les productrices et producteurs et le texte seraient l'élément principal de ce changement de statut. La co-crédation serait ainsi l'un des rouages pour faire évoluer une production de la culture de masse à la culture populaire.

La co-cr  ation est un concept pertinent    utiliser dans l'  tude des fans et de leurs pratiques. L'  criture de fan fiction fait partie de cette appropriation et modification de la signification des textes. Parmi les raisons qui expliquent ce d  sir de co-cr  ation, on retrouve l'engagement des fans envers les productions culturelles qu'elles et ils appr  cient.

2.2.5 La notion de l'engagement chez les fans

La notion d'engagement se d  marque par son interdisciplinarit  . Elle est r  guli  rement utilis  e dans le cadre des sciences politiques pour parler de l'engagement et du militantisme citoyen (avec par exemple Bajoit, 1988 ; Bobineau, 2010 ou Hirschman 1995). On la retrouve   galement dans les   tudes marketing qui traitent des consommatrices et consommateurs au sens large du terme (avec par exemple Harmeling *et al.*, 2017). Nous nous int  ressons ici    l'usage de cette notion dans la perspective des productions culturelles et de leurs fans.

Selon Scott Thorne et de Gordon C. Bruner (2006), l'engagement des fans se d  cline sous quatre aspects : l'engagement interne, une d  monstration externe de l'engagement, un d  sir d'acquisition d'objets ou de mat  riel, ainsi qu'une volont   d'interaction avec les autres qui partagent cet engagement. Le premier aspect est le plus commun. Il s'agit des fans qui s'identifient en tant que tels, et qui effectuent quelques modifications    leur mode de vie pour inclure l'objet culturel qu'ils affectionnent. Par exemple, des fans de s  ries t  l  vis  es am  nagent leur emploi du temps pour ne pas manquer un   pisode. Le deuxi  me correspond    une manifestation de leur engouement qui va au-del   de la production en elle-m  me. Cela consiste    participer    des conventions,    publier    propos de leur *fandom* sur Internet ou chercher    approfondir leurs connaissances sur le sujet. La caract  ristique du d  sir d'acquisition est issue de l'id  e que certaines ou certains fans utilisent la consommation comme un moyen d'expression. La possession de produits d  riv  s, par exemple, peut t  moigner de l'esprit d'appartenance    une communaut  . Enfin, la quatri  me caract  ristique

correspond à la volonté d'interagir avec d'autres fans. Lorsque le degré d'engagement de leur entourage est insuffisant, le désir d'interagir avec d'autres fans se crée. Ce sentiment est donc partiellement issu d'une frustration, mais aussi d'un intérêt à échanger avec sa communauté.

Même chez les fans, l'engagement s'exprime également avec différents degrés d'intensité. On retrouve quatre niveaux d'intensité : dilettante, dédié, dévoué et dysfonctionnel (Thorne et Bruner, 2006, p. 55, [Notre traduction])⁹. Premièrement, le niveau le plus faible est celui du *dilettante*. C'est une ou un fan qui, sans stimuli continus, peut perdre de l'intérêt pour l'objet culturel. En cas de stimuli, la ou le dilettante peut stagner ou aller plus en profondeur dans les degrés d'engagement. Par exemple, la ou le dilettante aura une forme d'engagement interne, où il effectue des arrangements dans sa vie quotidienne sans que l'objet d'intérêt soit omniprésent. Deuxièmement, la ou le *fan dédié* va présenter plusieurs aspects d'engagements présentés plus haut. Elle ou il sera par exemple prêt à assister à des conventions ou à échanger avec d'autres fans. Toutefois, il s'agira uniquement de changements mineurs dans son quotidien. Au contraire, le troisième degré d'engagement se distingue par les modifications majeures dans leur style de vie. Les *fans dévoués* donneront leur temps libre et leurs ressources pour leur objet d'intérêt. Par exemple, elles ou ils organiseront des séances de visionnage ou se renseigneront au point de devenir des expertes ou experts de leur objet d'intérêt. Enfin, le dernier degré d'engagement et le plus intense concerne les *fans dysfonctionnels*. Leur engagement se manifeste par des comportements qui peuvent être antisociaux, parfois violents ou hystériques. Ces fans peuvent être exclus de leur cercle familial lorsque l'engagement est trop dysfonctionnel.

⁹ Dans le texte, « dilettante, dedicated, devoted and dysfunctional » (*ibid*, p. 55)

2.3 Études littéraires

Si la littérature existe depuis plusieurs siècles, elle ne s'est réellement constituée en tant que domaine de recherche qu'au 19^e siècle (André, 2010). Dès le début, la littérature populaire ou régionale est exclue au profit d'une littérature idéologique. Son objectif était de promouvoir l'identité nationale et les valeurs communes qui y sont liées (*ibid*). Depuis les études littéraires ont poursuivi leur travail dans l'analyse de la littérature « à la fois en tant que patrimoine culturel et processus de création » (*ibid*, p. 109).

De la même manière que les études culturelles, les études littéraires se sont penchées sur la question de la réception. Elles se sont interrogées sur les rapports entre les lecteurs et leurs textes. Ces recherches sont majoritairement issues de l'École allemande de Constance et se développent dans les années 1960 et 1970. Parmi les autrices et auteurs de ce courant, on retrouve Hans Robert Jauss (Pillet, 2011). Il conceptualisera la notion « d'horizon d'attente ». Il s'agit des « mécanismes d'innovation du texte qui influent sur la réception du lecteur » (Pichot, 2016, p. 36). En somme, la prise en compte du contexte d'écriture du texte va influencer l'expérience de lecture.

Les études littéraires s'exportent également aux États-Unis dans les années 1980, où des chercheurs comme Stanley Fish expliquent que « la portée de l'interprétation par le lecteur est fortement basée sur le contexte social de l'expérience littéraire » (Pichot, 2016, p. 38). On remarque ainsi des similitudes entre les théories de la réception classiques et celles des études culturelles. En effet, ces deux types de théories prennent en considération les contextes d'écriture et de réception des œuvres. Les deux se complètent pour stipuler que la réception et l'interprétation sont propres à chaque individu et qu'elles peuvent différer de celle voulue par les auteurs. Elles nous permettent donc de comprendre comment un message est construit et reçu.

Dans le contexte actuel de convergence des contenus, les études littéraires peuvent s'avérer pertinentes pour l'analyse de productions issues de toutes les filières culturelles. On peut ainsi trouver des similitudes entre les concepts mobilisés dans ce champ de recherches afin de les appliquer à d'autres productions culturelles. De plus, les fans peuvent être considérés comme des lectrices ou des lecteurs, peu importe le bien culturel qu'ils admirent. Ainsi, les études littéraires peuvent nous permettre de saisir comment sont reçues les productions culturelles et comment sont produites les fan fictions. C'est pourquoi nous allons expliciter certains concepts clés que nous avons empruntés aux études littéraires et qui permettent de penser la dimension narrative de notre objet de recherche.

2.3.1 La transtextualité et la transfictionnalité

Le transmedia storytelling est une architecture narrative complexe, comme nous l'avons explicité au chapitre 1. Nous aborderons deux concepts issus des études littéraires qui nous permettent de comprendre l'articulation de la narration sur plusieurs plateformes médiatiques.

Genette utilise la notion de transtextualité. Dans son ouvrage *Palimpsestes* (1992), ce théoricien de la littérature définit la manière dont la narration s'étend et se développe. La transtextualité correspond pour lui à « tout ce qui met le texte en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (*ibid* p. 7). Dans notre cas, un texte correspond à une production culturelle qui appartient à un univers transmédiatique.

Il existe cinq formes de transtextualité : l'intertextualité, le paratexte, la métatextualité, l'hypertextualité et l'architextualité. Premièrement, *l'intertextualité* correspond à « une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes » (*ibid*, p. 8). Il peut alors s'agir de citations ou d'allusions à un autre texte. Toutefois, l'intertextualité peut être plus subtile. Gignoux (2006) donne en exemple l'œuvre de Claude Simon, *La bataille de Pharsale* (1969), qui cite des mots tirés de Proust. Deuxièmement, le *paratexte*

concerne toutes les informations qui entourent le texte. Il s'agit des titres, préfaces ou encore les postfaces. Dans les formes implicites de paratexte, Genette (*ibid*) donne l'exemple de *Mort d'un personnage* (Giono, 1949) qui donne des réponses à une des questions finales posées dans *Le Bonheur fou* de Giono (1957). Ensuite, la *métatextualité* correspond à la relation « qui unit un texte à un autre texte dont il parle, sans nécessairement le citer » (*ibid*, p. 10). Dans le cas du roman *Lolita* de Vladimir Nabokov (1967), il fait référence à des poèmes d'Edgar Allan Poe, sans le mentionner directement. Le quatrième type est *l'hypertextualité*. Elle se définit de la manière suivante :

toute relation unissant un texte B (que j'appelle hypertexte) à un texte antérieur A (que j'appelle, bien sûr, hypotexte) sur laquelle il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire . (Genette, 1992)

La réécriture de mythes dans d'autres époques correspond à de l'hypertextualité. En exemple, on peut nommer *Ulysse* de Joyce (1922). Enfin, on retrouve la forme plus abstraite : *l'architextualité*. Il s'agit de « l'ensemble des catégories générales, ou transcendante types de discours, mode d'énonciation, genre littéraire, etc. - dont relève chaque texte particulier » (Genette, 1982, p. 7). Elle nous permet de définir un texte sous un genre par exemple. Ces définitions peuvent se croiser et s'entremêler avec les unes avec les autres.

Ces définitions nous permettent de rendre compte des liens qui unissent les textes entre eux. Toutefois, aucune ne traite de l'aspect transplateforme, primordial au sein des univers transmédiatiques. Nous compléterons donc avec la définition de la transfictionnalité de Richard Saint-Gelais (2011) :

[Un] phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel (*ibid*, p. 7).

Il apporte une dimension supplémentaire à la transtextualité, celle de la reprise et de la continuité de la narration au travers de chaque texte. C'est sur ce style narratif que se basent les univers transmédiatiques. Ainsi cela a-t-il une influence sur l'expérience du public ?

2.3.2 Umberto Eco et le lecteur

À l'image de la transtextualité ou de la transfictionnalité, certaines théories littéraires peuvent s'appliquer aux univers transmédiatiques. Nous allons principalement nous baser sur les études menées par le philosophe Umberto Eco.

Premièrement, dans son ouvrage *Lector in fabula* (1989), Eco présente la théorie du « lecteur modèle ». Cette théorie s'intéresse à la manière dont les productrices et les producteurs de contenu envisagent leur lectorat au moment de la conception des biens culturels. « [G]énérer un texte signifie mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions de l'autre » (*ibid*, p. 65). Les productrices et producteurs effectuent des prévisions sur les capacités du lectorat à comprendre le texte. Ces anticipations ont une influence sur la construction même du texte. Les producteurs peuvent ainsi faire le choix de laisser des « espaces blancs » sémantiques que le lectorat devra combler lui-même.

Deuxièmement, dans *De Superman au surhomme* (2012), Eco déconstruit la structure des mécaniques narratives employées dans les romans-feuilletons. Il évoque une des raisons du succès de ces productions : le plaisir de reconnaissance. Il propose deux types de plaisir de reconnaissance. La reconnaissance réelle se base sur l'histoire et les personnages. Dans ce cas, la lectrice ou le lecteur s'identifie à un personnage et va partager « avec lui souffrances, jouissances et surprises » (*ibid*, p. 28). Si le lectorat connaît l'intrigue et les secrets des personnages, il s'agit plutôt d'une reconnaissance contrainte. Le lectorat va alors se projeter et anticiper les coups de théâtre. Cette typologie peut s'appliquer aux univers narratifs transmédiatiques. Ces deux types de

reconnaissance nous aident dans la compréhension de la réception des fans. Les fan fictions qui reproduisent les schémas des productions dont elles se sont inspirées peuvent potentiellement susciter ce plaisir. Le plaisir de reconnaissance peut aussi être un objectif à atteindre pour des productrices ou producteurs de fan fictions.

2.4 Approche socio-sémiotique

Après avoir évoqué les courants et les concepts sur lesquels nous appuyons notre démarche, nous souhaitons revenir sur l'approche qui guide notre manière d'appréhender notre recherche. Les études culturelles, notamment grâce au modèle du codage/décodage, nous ont permis d'avoir une idée d'ensemble du fonctionnement des processus communicationnels. Nous avons approfondi notre compréhension de la réception et de ses pratiques avec l'apport des *Fan Studies* et de certains concepts issus des études littéraires. Néanmoins, la réception s'inscrit dans cet ensemble que constitue le processus communicationnel, qui inclut les différentes étapes de vie d'une production ; de la production à la réception en passant par la diffusion. Dans cette section, nous verrons comme la socio-sémiotique est une approche pertinente pour révéler et appréhender les enjeux de la réception et des pratiques de fans dans leur contexte communicationnel large.

La socio-sémiotique est une branche de la sémiotique, autrement dit l'étude des signes et des significations. Ce courant épistémologique prend ses racines dans le cours « Introduction à la linguistique générale » de Ferdinand de Saussure (1985), et évolue au fil des années. Le linguiste français innove et définit le signe en le séparant en deux éléments : le signifiant et le signifié. Cette dualité a permis de poser les bases du courant. Toutefois, la conception du signe est approfondie grâce aux recherches du deuxième père fondateur de la sémiotique : Charles S. Peirce (1978). Selon lui, le signe est fait de relations. Au *representamen* qui dénote un *objet*, il ajoute la notion de

l'interprétant. Cet interprétant permet de mettre en relation le référent et son objet grâce aux connaissances, et définitions que nous partageons.

Ces deux fondateurs ont toutefois une conception très immanente du signe et des textes. C'est-à-dire qu'il peut être difficile de se détacher du texte pour inclure son contexte lors d'une étude sémiotique. Dans les années 2000, on voit apparaître des sémioticiennes et sémioticiens dont l'objectif est de répondre à cette problématique. Roger Odin propose une approche plus large pour mieux comprendre et analyser les textes :

[L]'analyse textuelle n'est pas à rejeter, mais il convient d'explicitier ses présupposés, c'est-à-dire de la mettre dans une perspective pragmatique en indiquant sur quelles bases le texte est construit. (Odin, 2000, p. 52)

Il pose ainsi les bases de l'approche sémio-pragmatique qui veut « analyser la production de sens par le public lui-même » (*ibid*, p. 54). Cependant, il ajoute à cette proposition de base l'idée qu'il n'y a pas un public, mais bien une diversité des publics. En effet, les caractéristiques ou contraintes sociales, culturelles, sexuelles ou encore ethniques des personnes influent sur le processus communicationnel et donc sur la construction des textes.

Quelques années plus tard, des chercheuses et chercheurs vont se servir des bases de la sémio-pragmatique tout en s'éloignant encore plus de l'approche immanentiste de la sémiotique. C'est ainsi que la socio-sémiotique se développe, notamment grâce à des chercheurs comme Esquenazi. Alors que la sémio-pragmatique cherche à prendre en compte les bases sur lesquelles un texte est construit, la socio-sémiotique va plus loin en s'appuyant aussi sur le contexte de production du discours et la mise en scène du dispositif médiatique (El Hafi, 2019, p. 19). Il s'agit donc d'une vision plus large du texte, qui permet de se questionner sur les dynamiques de production de sens, mais aussi de la réception (Maigret, 2015, p. 117). À l'image de l'étude des programmes

télévisuels d'Esquenazi (2003), une production culturelle est un processus dont les étapes (conception, production, diffusion et réception) participent à la création de sens. La socio-sémiotique permet ainsi d'ancrer l'étude d'un texte dans son contexte social.

Dans le cadre de notre recherche, nous nous inspirons de cette approche socio-sémiotique. Il s'agit d'une perspective qui permet de prendre un pas de recul sur le produit culturel étudié. L'objectif est ainsi de prendre en considération l'ensemble du contexte social et culturel qui l'entoure. De cette manière, nous pouvons concevoir les fan fictions comme parties intégrantes du contexte de l'univers narratif dont elles s'inspirent. En plus d'être une approche pertinente, nous verrons dans le chapitre suivant en quoi la socio-sémiotique peut contribuer à notre étude sur le plan méthodologique.

2.5 Synthèse théorique

Notre étude s'articule entre deux courants de recherche majeurs : les études culturelles et littéraires, qui se complètent dans leur manière d'aborder la question de la réception. Chacun contribue à présenter la réception de manière active et souligne que celle-ci diffère d'un individu à un autre selon le contexte de lecture. Les *Cultural Studies* britanniques illustrent cette réception active par la diversité des interprétations possibles d'un texte. Les études littéraires nous permettent de comprendre les dynamiques narratives de l'acte de lecture. Les *Fan Studies*, quant à elles, analysent les pratiques de réception et d'appropriation des productions culturelles dans le cas spécifique des fans. Cela implique l'étude du lien social au travers des *fandoms*, des pratiques et du sens qui en découlent. Nous mobilisons les *Fan Studies* pour comprendre les motifs qui poussent les fans à devenir des productrices et producteurs de contenus. Les études littéraires apportent également des éléments décisifs dans notre analyse des fan fictions et de leur relation avec le texte *canon*.

La notion de fans présente une certaine complexité, qu'il est important de définir dans le cadre de notre recherche. Nous l'avons vu, elle soulève des enjeux socioculturels, et permet d'étudier les modes de consommation des productions culturelles de ces usagères et usagers spécifiques que sont les fans. De par leurs caractéristiques et leurs pratiques spécifiques, elles et ils ont été un objet d'étude pertinent pour les études culturelles et par la suite les *Fan Studies*. Les études de fans reflètent la diversité des modes de consommation des productions culturelles. Les fans échangent, créant ainsi un lien social qui se traduit en communauté. Des pratiques se démocratisent notamment grâce aux technologies numériques et aux réseaux sociaux numériques.

Dans le cadre de notre étude, nous utiliserons une approche socio-sémiotique. Cette approche nous offre une perspective globale sur le processus de création des fan fictions et comment elles s'inscrivent dans le contexte social et culturel d'une production. En considérant l'ensemble des étapes de vie des productions de fans et leur construction narrative, nous serons en mesure de mettre en lumière la présence de co-création au sein de l'univers d'*Harry Potter*.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

Pour rappel, la question à laquelle nous tentons de répondre dans ce mémoire est la suivante : En quoi les fan fictions participent-elles à la cocréation des univers transmédiatiques ? Ce qui nous permet de faire ressortir cette sous-question : Comment les fans fictions s'articulent-elles avec le récit *canon* ? Afin de répondre à ces questions, notre méthodologie se fonde sur une démarche qualitative inductive. Nous nous basons sur l'étude de cas d'un univers spécifique, celui d'*Harry Potter*. À l'aide d'un corpus composé de deux fan fictions, nous avons tenté d'apporter des éléments de réponse aux questions qui guident ce travail de recherche.

3.1 Démarche qualitative inductive

L'objet d'une recherche qualitative repose dans la compréhension en profondeur du sujet étudié. Ce type de recherche est idéal pour explorer et décrire un nouveau domaine en faisant ressortir certains processus et dynamiques. Il permet aussi d'appliquer certaines approches ou théories dans un contexte spécifique. Une démarche qualitative s'éloigne d'une démarche quantitative, cette dernière visant à généraliser des phénomènes. Cette démarche « ne cherche pas à appréhender toute la réalité sociale d'un seul coup, mais à apporter un angle de vue » (Maigret, 2015, p. 117). Ce sont les angles de vue différents qui font l'originalité de la recherche qualitative.

Les chercheurs « se préoccupe[nt] davantage de dégager une interprétation qui permet de donner un sens aux données » (Mongeau, 2008, p. 31).

Dans le cadre de notre étude, nous souhaitons explorer le phénomène des univers transmédiatiques par le biais de leurs fans et de leurs productions. Les questions que nous avons présentées nous permettront de guider notre recherche. Par le biais d'une étude de cas, nous tenterons de mieux comprendre ce phénomène dans le but de faire ressortir des pistes de réflexion.

Il s'agit également d'une démarche exploratoire qui vise à « faire ressortir ou explorer les divers enjeux que font apparaître les situations nouvelles ou les problématiques inédites » (Poupart, 1998, p. 33). Si l'étude du transmedia storytelling et des fan fictions ne sont pas récentes, les recherches qui se concentrent sur ces sujets sont relativement jeunes (les années 1990) et majoritairement anglophones. C'est pourquoi nous pensons qu'une démarche qualitative inductive est idéale pour les recherches que nous souhaitons mener.

3.2 *Harry Potter* comme étude de cas

Pour étudier la réception des univers transmédiatiques, nous avons eu recours à une étude de cas. Elle permet de « rapporter un phénomène à son contexte et à l'analyser pour voir comment il s'y manifeste et se développe » (Hamel, 1998, p. 123 cité dans (Poupart et qualitatives, 1998, p. 33). Cette méthode est particulièrement pertinente pour aborder des sujets récents ou vastes. En effet, cela permet de se concentrer sur un cas particulier, mais de l'aborder de points de vue multiples. Elle débute par une description approfondie du cas dans son contexte et ensuite de l'interprétation des résultats. Ce sont nos questions de recherche qui nous permet de définir ces angles d'analyse.

Dans notre travail, nous désirons saisir les enjeux liés à la réception des univers transmédiatiques par le biais des productions de fans. Nous avons décidé de nous concentrer sur un seul univers et sa communauté. Nous avons choisi de nous baser sur l'univers d'*Harry Potter*. Comme nous l'avons vu dans la problématique, il s'agit d'un univers qui est considéré comme un exemple classique de l'utilisation de la stratégie de transmedia storytelling. De plus, sa communauté est particulièrement active en termes de production de fans (Penloup, 2017).

Notre recherche n'a pas pour objectif de faire ressortir un modèle comme certaines recherches inductives. Considérant la singularité des univers transmédiatiques et de leur communauté, il n'est pas évident de proposer un modèle d'analyse des fan fictions qui s'applique à chacun d'entre eux. Nous souhaitons toutefois donner des pistes de réflexion sur les sources d'engagement et la créativité des fans pour d'autres univers transmédiatiques.

3.3 L'*aca-fan* : une posture spécifique

L'un des écueils majeurs des méthodes qualitatives avec des études de cas reste la subjectivité. Dans son ouvrage *L'étude de cas comme méthode de recherche* (2000), Gagnon évoque certains biais que l'on peut rencontrer lors de ce type de recherches :

Le chercheur y joue un rôle déterminant dans la collecte, le traitement et l'interprétation des données. En conséquence, ses interventions et même ses caractéristiques personnelles peuvent avoir un effet direct sur la véracité de ses résultats (Gagnon, 2000, p. 22).

Dans notre cas, nous nous considérons comme *aca-fan*. Il s'agit d'une posture qui s'est développée avec le courant des *Fan Studies*. Contrairement à une posture d'observatrice ou d'observateur extérieur, les *aca-fans* ont un positionnement académique particulier. Ils sont à la fois des observateurs et des membres de la

communauté qu'ils étudient. La posture d'*aca-fan* est innovante et sujette à certains questionnements.

En tant que membre d'une communauté de fans, l'*aca-fan* semble occuper une position particulièrement légitime pour acquérir des connaissances authentiques sur celle-ci ; cependant, de ce fait même, sa prise de distance critique par rapport à son objet d'étude pourrait être remise en question (Cristofari et Guitton, 2015, p. 2).

La question de la distance critique peut engendrer certains écueils. En effet, cela s'apparente à un des trois archétypes des biais présentés par Gagnon (2000, p. 22): la *surassimilation*. Selon lui, les chercheurs et chercheuses sont susceptibles de s'emprisonner dans des perceptions et interprétations des résultats qui peuvent faire leur faire perdre leur capacité critique. Le respect de notre méthodologie ainsi que les liens que nous effectuerons avec notre cadre théorique nous permettront de maintenir une rigueur et d'éviter ces écueils. Nous allons désormais expliquer en détail comment se présente notre méthodologie et ses différentes étapes.

3.4 Construction du corpus de fan fictions

Pour répondre à nos questions de recherches, nous nous basons sur un corpus constitué de fan fictions audiovisuelles. Ainsi, nous avons sélectionné des fan fictions selon deux critères spécifiques.

Comme mentionné auparavant, nous ne traitons pas de tous les types de productions. Premièrement, nous nous limitons aux fan fictions qui ont pour objectif de combler les manques narratifs de l'univers transmédiatique. Le contenu de l'œuvre est donc une appropriation de récit *canon* et l'interprétation des fans des espaces blancs. Les fan fictions devront se concentrer sur un sujet précis. Dans notre cas, nous étudions une histoire souvent reprise par la communauté : l'évolution de Tom Jedusor en Voldemort. En plus de nous permettre de réduire le corpus, nous avons pu comparer les

interprétations de cette histoire dans les différentes productions. Cette partie de l'univers narratif est déjà évoquée dans d'autres productions de l'univers, notamment dans la série de livres. Néanmoins, elle n'a jamais été traitée complètement dans une production à part entière. C'est pourquoi on peut la considérer comme un « espace blanc » que les fans ont cherché à combler avec leurs propres interprétations.

Deuxièmement, nous prenons en compte uniquement les fictions audiovisuelles publiées sur YouTube. Les contenus audiovisuels proposent différents niveaux de significations pertinents pour notre étude. Ils nous permettent à la fois d'analyser les dialogues, la narration, mais aussi les signes visuels. De plus, le degré d'engagement investi dans la création de fan fictions audiovisuelles est conséquent. En général, le format privilégié de cette pratique est l'écrit. L'audiovisuel peut impliquer la gestion une équipe plus ou moins conséquente, ou la connaissance du matériel d'enregistrement et des logiciels de montage. C'est une dimension intéressante à noter, même si elle ne sera pas nécessairement abordée dans la recherche. Le choix de la plateforme de publication a pour but, avant tout, de faciliter l'accessibilité aux productions.

À la lumière de ces critères, notre corpus se constitue alors de deux fan fictions. La première est une fan fiction française, publiée en 2016, intitulée *Le Maître de la Mort*. La deuxième est une production italienne, de 2018, appelée *Voldemort : Origins of the Heir*. Il s'agit de deux courts-métrages publiés sur YouTube. De plus, elles évoquent le même sujet, soit le passé de Jedusor et son évolution en Voldemort, répondant ainsi à tous nos critères.

3.5 Analyse socio-sémiotique des données

Le choix d'une approche socio-sémiotique influence également l'aspect méthodologique de notre recherche. Elle nous invite à nous détacher des textes que

nous étudions pour les considérer dans leur contexte social, culturel et même économique. C'est pourquoi nous avons analysé notre corpus en trois volets. En combinant les méthodes d'analyse, nous cherchons à insérer les fan fictions dans leur contexte de création dans le but de mieux comprendre les significations qui s'en dégagent. De plus, si nous considérons les fan fictions de notre corpus comme des textes à part entière, il est important de noter qu'elles existent, car elles s'inscrivent dans le contexte d'autres productions culturelles ; en l'occurrence celles de l'univers d'*Harry Potter*. L'analyse s'est alors déroulée de la manière suivante :

1. Analyse du paratexte des fan fictions
2. Découpage des scènes des courts-métrages
3. Analyse sémiotique

Nous avons donc débuté par analyser le contexte de production de nos fan fictions grâce à leur paratexte.

3.5.1 Analyse du paratexte des fan fictions

Puisque nous nous inscrivons dans une perspective socio-sémiotique, nous avons démarré l'étude des fan fictions de notre corpus en explorant leur contexte de production et de conception grâce aux éléments paratextuels mis à notre disposition en ligne. Selon Genette (1992), un texte peut être considéré par les relations qu'il entretient avec d'autres textes. Parmi ces relations, on retrouve celles qui existent entre une production avec son paratexte. Il s'agit des éléments significatifs qui entourent un texte comme : « titre ; sous-titre ; intertitres ; préfaces » etc. De manière plus large, on inclut aussi dans le paratexte les « signaux accessoires, autographes ou allographes, qui procurent au texte un entourage » (*ibid*, p. 9). Ces éléments peuvent également être plus ou moins éloignés du texte ou également avoir été créés avant ou après la conception de celui-ci. De fait, en nous basant sur cette définition au contour assez large, nous avons pris en considération comme éléments du paratexte certaines informations

données par les créatrices et créateurs à propos de leur court-métrage qui vont au-delà des simples titres et sous-titres.

Les deux productions de notre corpus ont été publiées sur la plateforme YouTube et les fans ont utilisé les réseaux sociaux numériques pour les promouvoir. Par conséquent, nous considérons les publications promotionnelles des fan fictions comme partie intégrante du paratexte. De fait, notre première étape consistait à faire un recensement des éléments paratextuels que nous avons analysés par la suite.

L'équipe qui se cache derrière *Le Maître de la Mort* (2016) s'est fait connaître par ses émissions diffusées en direct sur la plateforme YouTube. De 2013 à 2017, ce groupe de 7 personnes discute dans leurs émissions de divers sujets liés à l'univers d'Harry Potter. Parmi les rediffusions auxquelles nous pouvons avoir accès sur leur chaîne YouTube, nous en avons sélectionné 2 dans lesquelles les membres du groupe évoquent la création de leur court-métrage¹⁰. Depuis, l'équipe a également été active sur Facebook, où elle a créé une page spécifique sur laquelle on pouvait lire les informations relatives à la publication de la fan fiction.

L'équipe de *Voldemort : Origins of the Heir* (2018) a également utilisé les réseaux sociaux numériques comme Instagram dans le but de promouvoir son court-métrage. Cependant, nous avons remarqué que nous avons obtenu le plus d'informations

¹⁰ Les rediffusions des émissions en direct sélectionnées sont les suivantes : PotterShowONAIR. (2016a). *Live à propos du Maître de la Mort*. Récupéré de https://www.youtube.com/watch?v=9Mwc_xasfW8 et PotterShowONAIR. (2016b). *PotterShow Spécial Maître de la Mort*. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=jL6uw5NoQwg&t=7747s>

paratextuelles pertinentes concernant le processus de création sur le site Internet de l'équipe de création du court-métrage.

L'étude du paratexte des deux fan fictions nous a permis d'avoir une meilleure connaissance de leur contexte de productions. De plus, nous souhaitons, dans la limite de cette méthode, récolter des pistes d'informations quant aux motivations et aux intentions derrière les deux fan fictions. Cette étape nous a donc permis de mieux comprendre les résultats de l'analyse des signes effectuée par la suite et de les confronter face aux intentions énoncées publiquement dans le paratexte.

3.5.2 Découpage des scènes des courts-métrages

Avant d'entamer l'analyse strictement sémiotique, nous avons d'abord réalisé un découpage des courts-métrages scène par scène. Nous nous sommes alors inspirées du découpage technique utilisé en cinéma. Cette étape est considérée comme la première étape du processus de réalisation (Vermeesch, 2004). En effet, après l'écriture du scénario, il incombe à la réalisatrice ou au réalisateur de produire un découpage technique en y ajoutant des informations telles que le minutage, les plans de caméras, les décors ou encore les effets spéciaux. Il s'agit en somme d'une mise en scène du scénario sous forme de tableau.

Dans le processus de création d'un film, cette étape a lieu en amont du tournage. Dans le cadre de ce mémoire, nous avons décidé de reprendre l'idée du découpage technique en l'appliquant *a posteriori* de la production des fan fictions de notre corpus. Cette étape avait pour objectif de nous permettre de mettre de l'avant la structure formelle et narrative des courts-métrages étudiés. Cela nous a également permis d'identifier quatre types principaux de scènes que nous expliquerons en détail lors du chapitre suivant. Ainsi, nous avons présenté le découpage des fan fictions de notre corpus sous forme de tableau comportant les colonnes suivantes : le numéro des scènes, leur minutage, la description de leur contenu ainsi que leur type.

3.5.3 Analyse peircienne des productions de fans

Nous considérons les productions de notre corpus comme des textes remplis de signes et de significations. Elles se distinguent en raison de leur narration qui s'articule avec d'autres contenus culturels. L'étude approfondie des signes qui composent les productions de notre corpus a pour objectif mettre en relief les dynamiques en place entre ces contenus et ceux dont ils s'inspirent. Par conséquent, nous mobilisons également des outils issus de la sémiotique pour une analyse détaillée de notre corpus, tout en considérant le contexte dans lequel elles s'inscrivent. La spécificité audiovisuelle du corpus implique une diversité et une variété de signes, visuels et sonores. Nous prendrons en compte l'ensemble des signes à notre disposition, qu'ils soient narratifs ou cinématographiques.

La sémiotique du cinéma et, plus largement des images en mouvement, reste un champ d'études complexe et en développement. En effet, l'adaptation des théories du signe de Saussure (1985) et de Peirce (1978) peut parfois s'avérer difficile. Ce sont Eco, Pasolini, Bettini et Metz qui se penchent pour la première fois sur la question du langage cinématographique (Odin, 1990 ; Stam *et al.*, 1992). Cependant, il faut garder en mémoire que, contrairement au langage, « le cinéma n'a pas de 'code maître' partagé par tous les films » (Stam *et al.*, 1992, p. 50). Certains vont essayer de s'inspirer du langage des gestes, la kinésie, pour bâtir une sémiotique qui correspond au cinéma. Toutefois, selon Gian Maria Tore (2010), il n'y a pas de sémiotique du cinéma, mais bien des études qui mobilisent des théories sémiotiques pour analyser des films. C'est pourquoi nous maintenons que les œuvres cinématographiques sont constituées de signes, que nous avons tenté de décomposer.

Ainsi, nous nous basons sur les théories du signe de Peirce (1978). Elles restent pertinentes pour l'étude des images en mouvement. En effet, elles permettent de faire ressortir les signes forts et de comprendre leurs relations avec leur contexte, ici, avec l'univers transmédiatique. Nous utiliserons particulièrement la trichotomie de l'objet

qui explore les significations des signes selon leur caractère iconique, indicielle et symbolique. Tout d'abord, une icône fait référence à l'objet en entretenant une relation de ressemblance avec lui. Par exemple, le portrait d'une personne est l'icône de cette même personne. Deuxièmement, nous avons l'indice. Contrairement à l'icône, il ne lui ressemble pas simplement. Les indices font référence à leur objet en fonction de leurs relations avec lui ou de la manière dont l'objet est affecté par l'indice qui le représente. Un nuage de fumée est un indice qui nous permet de déterminer qu'un feu s'est déclenché dans les alentours. Enfin, le symbole est un signe qui est attribué à un objet de manière arbitraire et consensuelle, que ce soit par la loi ou par habitude. Un des exemples les plus connus est celui de la balance. En plus de ressembler iconiquement à un objet mesurant la masse de quelque chose, elle est aussi le symbole de la justice. C'est une signification qui est connue et qui a été attribuée de manière arbitraire. Dans ce mémoire, nous nous concentrons spécifiquement sur les deux derniers niveaux de signification. En effet, nous avons mis de côté les icônes puisqu'elles ne nous permettent pas de mettre en valeur les signes qui renvoient à l'univers. C'est pourquoi dans notre analyse, nous nous sommes principalement concentrées sur les indices et les symboles.

Ainsi, la trichotomie de l'objet semble être un outil pertinent pour nous permettre de mettre en avant les liens qui unissent les fan fictions à l'univers. Pour cela, nous avons découpé les deux productions du corpus de manière plus précise qu'à l'étape précédente. Nous avons créé une grille d'analyse sémiotique dans laquelle nous avons découpé les courts-métrages plan par plan. Pour faire ressortir les signes et plus particulièrement les indices et les symboles présents, nous avons analysé chaque plan des deux films à l'aide de 8 colonnes, allant de l'angle du plan au répertoire des signes présents.

Plans/ Séquences	Temps		Cadrage	Angle	Éléments du plan	Éléments de l'univers			Commentaires
						Icone	Indice	Symbole	
#143	12:46	12:51	Gros plan	Plongée	Elle sort d'un coffret la coupe de Poufsouffle	Une coupe dorée avec un blaireau dessus	Le blaireau nous permet de comprendre que c'est la coupe de Poufsouffle	La coupe de part son lien avec la maison et la famille Poufsouffle est-elle un symbole ?	La coupe est-elle un produit dérivé ?
#144	12:51	12:53	Plan rapproché poitrine	Plat	Jedusor attrape la coupe et reconnaît la coupe de Poufsouffle				
#145	12:53	12:55	Gros plan	Plongée					
#146	12:55	12:58	Plan rapproché poitrine	Plat					
#147	12:58	13:07	Plan rapproché poitrine	Plat	Elle avoue alors qu'elle est une des descendantes de la famille Poufsouffle	Elle parle de Helga Poufsouffle	Son nom renvoie à la maison Poufsouffle de Poudlard		Encore une fois la maison Poufsouffle est un symbole mais sa famille fondatrice pas nécessairement

Figure 3.1. Capture d'écran de la grille d'analyse du *Maitre de la mort*

À l'issue de cette étape d'analyse, nous sommes en mesure de repérer plus aisément les indices et les symboles présents dans les fan fictions et comment ils ont été introduits à l'écran.

Dans le cadre de notre recherche, nous avons choisi d'inclure des méthodes de la sémiotique classique dans notre approche socio-sémiotique. Le contexte de création d'une fan fiction est assez spécifique. Ce sont des productions qui s'inspirent et s'approprient une production culturelle préexistante. De plus, ces fan fictions sont tirées d'un univers transmédiatique, dont la construction narrative est complexe. En outre, les courts-métrages sélectionnés ont aussi pour objectif d'utiliser et de remplir des espaces blancs. Par conséquent, il est nécessaire d'avoir une vue d'ensemble du contexte des fan fictions pour en comprendre les significations. C'est pourquoi la socio-sémiotique est l'approche la plus adaptée pour comprendre les dynamiques de réception et de production de sens qui sont à l'œuvre au sein des fan fictions. En effet, elle prend en considération que la création de sens s'effectue à toutes les étapes d'une production culturelle, de la conception à la réception (Esquenazi, 2003). Nous avons alors confronté le paratexte aux indices et symboles récoltés, nous avons pu appréhender la manière dont s'articulent ces productions de fans avec le récit *canon* dont elles s'inspirent. La socio-sémiotique nous permet donc d'avoir un point de vue englobant des fan fictions et de leur contexte.

3.6 Limites de la recherche

À la suite de la présentation de notre approche méthodologique, il est nécessaire d'aborder les limites et les freins que nous avons pu rencontrer lors de cette recherche. Le premier écueil que nous avons déjà mentionné plus haut est celui de notre posture de chercheuse *aca-fan*. Si nous avons pu grâce à elle plus aisément observer les signes qui établissent une certaine transfictionnalité au sein des fan fictions, mais il est important de noter qu'elle peut être également un biais. En effet, l'interprétation de ces signes et des significations qu'ils dégagent a pu être influencée par notre propre appréciation de l'univers. Deuxièmement, considérant notre choix d'une approche qualitative inductive, les résultats obtenus sont difficilement généralisables. En effet, le travail effectué se base sur un univers transmédiatique et des fan fictions au thème et au style narratif bien spécifique. Il serait pertinent d'étudier la co-crédation dans un autre contexte afin de développer notre connaissance de ce concept.

Enfin, il est important de noter que nous avons rencontré des freins au cours de notre recherche ayant entraîné une modification de notre méthodologie. Nous souhaitions dans un premier lieu confronter les résultats de notre analyse sémiotique en interrogeant les créatrices et créateurs des fan fictions avec des entretiens semi-dirigés de type compréhensif. Cette étape nous aurait permis de développer et discuter avec les fans de certains thèmes, comme l'engagement. Néanmoins, en raison de notre difficulté à rejoindre les équipes de création et des contraintes de temps liées à la réalisation d'un mémoire de recherche, nous avons dû retirer cette étape et adapter notre méthodologie en conséquence.

3.7 Considérations éthiques

Pour conclure ce chapitre, nous allons revenir sur les aspects éthiques de notre recherche. La démarche méthodologique que nous avons employée s'appuie sur du

contenu produit et publié par des fans. Nous nous sommes donc questionnées sur la nécessité d'obtenir une certification éthique dans le cadre de ce projet. Alors que nous envisagions de réaliser des entrevues, nous avons complété la formation en ligne du Groupe en éthique de la recherche (EPTC 2 : FER). Nous avons par la suite effectué une demande de certification éthique auprès du Comité institutionnel d'éthique de la recherche avec des êtres humains (CERPE 2). Néanmoins, notre démarche méthodologique a par la suite évolué pour se concentrer uniquement sur des données et contenus médiatiques disponibles publiquement en ligne. De fait, il n'était pas nécessaire de faire évaluer notre recherche, et sa méthodologie finale, puisque elle est fondée « exclusivement sur de l'information qui est [...] du domaine public et que les personnes concernées n'ont pas d'attentes raisonnables en matière de respect de la vie privée » (Esquenazi, 2003).

CHAPITRE IV

ANALYSE DU CORPUS

Dans ce chapitre nous souhaitons décrire les résultats de l'analyse socio-sémiotique de notre corpus, composé de deux courts-métrages : *Voldemort : Origins of the Heir* (2018) et *Le Maître de la Mort* (2016). Nous les avons choisis pour leur histoire basée sur les origines du vilain principal de l'univers : Tom Jedusor, aussi appelé Voldemort. Nous avons étudié en profondeur leur construction et les signes employés pour ensuite les comparer. Ce chapitre fournit ainsi des éléments de réponses alignés avec notre sous-question de recherche. En décryptant les productions de notre corpus, nous avons cherché à déterminer comment se positionnent les fans fictions face à l'univers *canon*. Sont-elles en opposition avec la narration établie ou cherchent-elles à s'inscrire dans sa continuité ?

Nous débuterons ce chapitre avec le découpage des scènes et l'analyse de notre première fan fiction, *Le Maître de la Mort*. Nous enchaînerons par les résultats d'analyse de *Voldemort : Origins of the Heir*. Nous terminerons par une synthèse comparative avant de passer au chapitre suivant.

4.1 Analyse du Maitre de la Mort

4.1.1 Présentation de la fan fiction

Tel que mentionné précédemment, les deux fan fictions que nous avons sélectionnées abordent le même sujet : le passé de Voldemort. Premièrement, nous évoquerons la plus ancienne des deux productions, *Le Maitre de la Mort* (2016). Cette fan fiction aux plus de 2 millions de visionnements a été produite par un regroupement de fans appelés le PotterShow. Ce groupe, actif entre 2013 et 2017, était composé de 7 membres réguliers. Sur leur site Internet, ils définissaient leur vocation de la manière suivante : « Pas grand-chose, à par des fans, qui font une émission pour des fans » (<https://pottershow.wixsite.com/onair>). Ainsi, tous les samedis, ces Français publiaient sur leur chaîne YouTube des émissions en direct sur différents sujets liés à *Harry Potter*. On y trouve des émissions dans lesquels ils commentent les dernières actualités de l'univers ou débattent sur certains passages du *canon*. C'est en 2016 qu'ils décident de se pencher sur la création du court-métrage que nous étudions aujourd'hui. Un projet de grande ampleur pour ce groupe de personnes dispersées dans toute la France et sans financement. Après avoir lancé une campagne de sociofinancement sur PayPal, ces dernières parviennent à produire leur fan fiction. Le 28 octobre 2016, l'équipe effectue une avant-première du court-métrage au cinéma Le Brady à Paris à guichet fermé. Le 31 octobre 2016, *Le Maitre de la Mort* est publié sur leur chaîne YouTube.

Pour comprendre les ambitions qui se cachent derrière ce projet, il est utile de consulter les réseaux sociaux numériques du groupe ainsi que les rediffusions de certaines de leurs émissions. Le 31 octobre 2016, jour de la sortie de la fan fiction, on peut lire le message suivant sur leur page Facebook :



Figure 4.1. Capture d'écran de la page Pottershow

Cette courte publication met en lumière la prémisse du court-métrage : « découvrir les origines de Lord Voldemort ». De plus, lors d'une émission en direct intitulée « PotterShow Spécial Maître de la Mort » diffusé le 5 novembre 2016, le groupe de créateurs révèle les motivations qui les ont poussés à développer ce projet. Ainsi, lorsqu'ils évoquent la création du scénario, on peut entendre que l'idée a émergé suite à leur visite de *Harry Potter : l'Exposition* qui a eu lieu à Paris à la Cité du Cinéma en 2015. Ainsi, Charlie Macaigne du PotterShow rappelle à Maxime Sanchez, scénariste principal :

Tu nous disais : “J’aimerais trop voir ce que ça donne la création d’Horcruxes¹¹ et tout ; faire un film”. Tu nous avais parlé de ça, et c’est un peu grâce à ça aussi qu’on a eu l’idée de faire le film. ((2016). *PotterShow*

¹¹ Le terme Horcruxe est défini dans le tome 6, *Harry Potter et le Prince de Sang-mêlé* (Rowling, J.K., 2014d [2005]) :

“Well, you split your soul, you see, said Slughorn, and hide a part of it in a object outside the body. Then, even if one’s body is attacked or destroy, one cannot die, for part of the soul remains earthbound and undamaged. [...]”

“How do you slip your soul?” [...]

“By an act of evil –the supreme act of evil. By committing murder. Killing rips the soul appart.” (*ibid*, p. 413)

Spécial Maître de la Mort. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=jL6uw5NoQwg&t=7747s>)

Avec cette citation, nous pouvons déduire les aspects narratifs de l'univers *canon* qui ont motivé la création de cette fan fiction. Néanmoins, dans cette même émission, Maxime Sanchez, scénariste, confie l'objectif plus large du projet.

Le but c'était aussi ça, de vous raconter les choses à ceux qui n'ont pas lu les livres, de leur raconter ce qu'il se passe dans les livres à pro- fin des trucs qui ne sont absolument pas exploités dans les films. (*ibid*)

Ces informations permettent d'avoir une idée assez claire des intentions de l'équipe concernant leur court-métrage. On peut voir que l'objectif est de raconter l'histoire et les origines du personnage de Voldemort, en se concentrant sur des aspects qui semblent ne pas être assez exploités dans le canon selon eux : la création d'Horcruxes. De plus, ils se positionnent dans la construction narrative globale de l'univers. Selon eux, grâce à leur fan fiction, ils proposent une adaptation ou une interprétation des livres en s'opposant ou en rejetant certains aspects présentés dans les films. Néanmoins, l'invention fait également partie de leur processus de création puisque : « Pour ce qui est de la création d'Horcruxes, on a vraiment inventé tout ce qu'on voit » (*ibid*). Ainsi, le spectateur et la spectatrice peut donc s'attendre à une fan fiction qui s'inscrit dans la continuité des livres *Harry Potter* tout en ajoutant des éléments narratifs inédits.

L'histoire de ce court-métrage débute dès la naissance de Tom Jedusor¹². Il est abandonné quelques jours après par sa mère devant un orphelinat. Après avoir grandi, Jedusor se retrouve à Poudlard où il commence à se tourner vers la magie noire. Un attrait qui se concrétise par les meurtres de Mimi Geignarde et de son père, Tom

¹² Dans le cadre de ce mémoire, nous utiliserons les noms et les termes de l'univers en français. La première version francophone de ces livres a été traduite par Jean-François Ménard.

Jedusor Sr. C'est à partir de ces deux crimes qu'il crée ses deux premiers Horcruxes. Il termine ensuite sa scolarité à Poudlard avant de travailler pour le magasin d'antiquité Barjow et Beurk, spécialisé en magie noire. Cet emploi l'amène à rencontrer Hepzibah Smith, une collectionneuse qu'il tuera pour récupérer des artefacts qu'il transformera ensuite en Horcruxe.

Du côté du Ministère de la magie, une auror¹³ du nom de Elyana Ogden enquête sur une série de meurtres. À l'aide de ses coéquipiers, ses recherches la mènent jusqu'à Jedusor. Alors que ce dernier vient de recruter ses premiers disciples, les deux camps s'affrontent en Albanie¹⁴, où Ogden et ses coéquipiers sont tués. C'est à partir de ce moment que Jedusor s'affirme comme Voldemort. Il commence à être entouré par des familles de sorcières et sorciers qui adhèrent à son idéologie. Son ascension se termine par le meurtre de Lily et James Potter. Lorsqu'il tente d'assassiner le bambin Harry, il crée par inadvertance son dernier Horcruxe et perdra alors sa forme physique.

L'histoire de ce court-métrage se déroule sur plusieurs années, de la naissance de Jedusor à la fin de Première guerre des sorciers¹⁵. On note donc un premier effet narratif

¹³ Le terme auror apparaît dans *Harry Potter et la Coupe de feu* (Rowling, J.K., 2014c [2000], p. 137) : « "He was an Auror – one of the best ... a Dark-wizard-catcher." ». Il s'agit donc d'une élite spéciale du Ministère de la magie dont le rôle est d'emprisonner les mages noirs.

¹⁴ L'Albanie est un pays clé de l'univers. Premièrement, c'est dans une forêt d'Albanie qu'Helena Serdaigle, fille d'une des fondatrices de Poudlard, a caché le trésor de sa famille : un diadème. Cet artefact d'une grande valeur mystique fut l'objet de convoitises. Jedusor dans sa quête d'immortalité parvient à convaincre le fantôme d'Helena Serdaigle de lui révéler la localisation de l'artefact. Il se rend alors en Albanie et crée un de ses Horcruxes (Naguini). Après avoir été vaincu et affaibli par Harry Potter, Jedusor décide de s'exiler en Albanie pendant 10 ans.

¹⁵ Guerre qui se déroule de 1970 au 31 octobre 1981 et durant laquelle Voldemort et ses mangemorts tentent d'imposer leur idéologie sur la communauté magique. Un groupe nommé « l'Ordre du Phénix » représente leur plus grande résistance.

qui crée un lien entre le *canon* et cette fan fiction. Ce court-métrage s'arrête sur un dénouement tragique qui correspond à la situation initiale de la série de roman de J.K. Rowling. De plus, les événements s'enchaînent de manière linéaire en effectuant des ellipses temporelles. On peut donc voir l'histoire progresser avec le temps vers le *canon*, et particulièrement la série de livres. Par ailleurs, cette forme de narration met en lumière les moments de la vie du personnage que l'équipe de création considère comme les plus pertinents.

4.1.2 Un antépisode de la saga *Harry Potter*

Avant d'entrer dans le cœur de l'analyse strictement sémiotique des fan fictions, nous commencerons par présenter leur découpage. Cette étape nous a servi à saisir la construction des productions afin de créer une typologie des scènes qui les composent. Dans un premier temps, les scènes ont été délimitées et nommées¹⁶, puis placées dans un tableau récapitulatif afin d'avoir une impression globale de la composition narrative. Nous avons commencé par le découpage du *Maitre de la Mort*. Cette fan fiction de 42 minutes se compose de 10 scènes qui correspondent à une suite d'événements qui ont marqué la vie de Tom Jedusor.

Plusieurs questions ont émergé lors de cette étape : toutes les scènes sont-elles construites de la même manière ? Sont-elles inspirées des faits présentées dans le canon ou issues de l'inspiration totale de nos créatrices et créateurs ? Quelles scènes se rapprochent plus de l'adaptation ou de l'invention ? Face à ce découpage, nous avons

¹⁶ Le choix des noms donnés aux scènes est arbitraire. Nous les avons nommés selon les événements qui s'y déroulent.

remarqué que certaines scènes présentent des types de contenus similaires. Nous avons pu ainsi dégager quatre catégories de scènes :

- 1) Invention : Les scènes de ce type ne sont pas liées à des événements qui apparaissent dans l'univers transmédiatique *canon*. L'imagination et la créativité des fans s'expriment donc complètement dans les scènes de cette catégorie.
- 2) Utilisation de faits connus : Ces scènes inédites et inventées relatent des événements qui ont été évoqués dans l'univers. Elles ne les montrent pas directement, mais y font référence.
- 3) Interprétation de faits connus : Ces scènes montrent des faits qui ont été mentionnés dans l'univers. Elles s'inspirent du canon tout en laissant place à l'interprétation des créatrices et créateurs.
- 4) Adaptation et interprétation : Ces scènes se situent entre l'adaptation et l'interprétation. Elles adaptent de manière plus ou moins fidèle une scène déjà présente dans l'univers tout en ajoutant et interprétant des informations qui peuvent manquer dans le *canon*.

Tout d'abord, *Le Maître de la Mort* est composé majoritairement de scènes de type 3 (Interprétation de faits connus), à raison de 5 sur 10. Elles marquent principalement la situation initiale et les premières péripéties. Cependant, on les retrouve également juste avant le dénouement. Les inventions sont la deuxième catégorie la plus représentée avec 3 scènes sur 10. Elles font leur apparition en même temps que celle du personnage de Elyana Ogden. Comme ce personnage est aussi une invention, il n'est pas étonnant que les scènes qui partagent son point de vue entrent dans cette catégorie.

Deux séquences sont construites comme des scènes de type 4 (Adaptation et interprétation). La première évoque le meurtre d'Hepzibah Smith et la deuxième celui des parents d'Harry Potter. Ces scènes adaptent de manière littérale des moments de

l'histoire *canon* en les amplifiant grâce aux interprétations de l'équipe de création. D'ailleurs, la scène nommée « Meurtre d'Hepzibah Smith » commence par une adaptation avant de passer à l'interprétation. La scène du « Meurtre des Potter », quant à elle, se présente différemment : elle débute par l'interprétation avant de laisser place à l'adaptation. Enfin, nous pouvons voir qu'il n'y a aucune scène qui utilise des faits connus (type 2).

Tableau 4.1. Découpage du *Maître de la Mort*

N°	Nom	Time code		Type
#1	Introduction	00'00"	02'16"	3
#2	Découverte des Horcruxes et premiers meurtres	02'16"	05'37"	3
#3	Départ de Poudlard	05'37"	08'47"	3
#4	Enquête	08'47"	09'46"	1
#5	Meurtre d'Hepzibah Smith	09'46"	17'45"	4
#6	Trahison d'Avery	17'45"	22'43"	1
#7	Voldemort en Albanie	22'43"	29'01"	1
#8	Meurtre Avery	26'01"	33'19"	3
#9	Création des mangemorts	33'19"	33'55"	3
#10	Meurtre des Potter	33'55"	45'22"	4

Le découpage (tableau ci-dessus) a donc permis de révéler une structure narrative linéaire. On peut voir que la fan fiction se présente comme un antépisode¹⁷ à la série

¹⁷ Selon l'Office québécois de la langue française, il s'agit d'une « œuvre de fiction produite après un autre épisode d'une même série, mais donc l'action est antérieure à celle de l'œuvre précédente ».

de romans. L'histoire est linéaire et présente le passé de Jedusor jusqu'à un moment qui coïncide avec le début de la série de livres. Une continuité se crée entre les deux productions. Cette idée est renforcée par la scène finale de type 4 qui se termine par une adaptation. Cette construction coïncide donc avec les objectifs énoncés par les créateurs lors de leur émission en direct évoquée plus haut. Néanmoins, la présence non négligeable de scènes « invention » soulève des interrogations sur l'intégration de ces nouveaux éléments narratifs dans l'univers que l'équipe de création souhaite reproduire. Comment ces scènes peuvent-elles s'inscrire dans l'univers ? Pour cela, nous allons nous pencher dans la partie suivante sur l'analyse sémiotique de la fan fiction et ce qui en ressort.

4.1.3 Les indices d'une atmosphère magique

Lors de l'analyse du *Maitre de la Mort*, nous avons noté la place prédominante d'indices. Qu'ils soient audibles ou visuels, ces signes recouvrent différents degrés d'importance narrative. Pour rappel, un indice est un signe qui renvoie à son objet de façon indicielle par la manière dont il est affecté par cet objet (Peirce, 1978). Ainsi, nous sommes à la recherche de signes qui, par leur présence à l'écran, renvoient à l'univers en rappelant aux spectatrices et spectateurs des moments, des personnages ou des objets rencontrés durant leur expérience des livres ou des films *Harry Potter*.

De par le format du court-métrage, les signes visuels sont facilement reconnaissables. Nous avons dans un premier temps identifié les indices visuels qui renvoient à l'univers. Ces derniers ponctuent l'histoire en apparaissant dans tous les types de scènes et sous différentes formes.

Tableau 4.2. Listes des indices visuels - *Le Maître de la Mort*

Liste des indices visuels	Apparition	Références à l'univers canon
Panneau de l'orphelinat	Scène 1	Tom Jedusor a passé son enfance dans un orphelinat. (Rowling, J.K., 2014d [2005], <i>Harry Potter and the Half-Blood Prince</i> , p. 219)
Livre <i>Secrets of the Darkest Arts</i>	Scène 2	Livre qui inspire Jedusor à faire des Horcruxes. (Rowling, J.K., 2014b [2007], <i>Harry Potter and the Deathly Hallows</i>)
Jets de couleurs	Scènes 2, 5, 6, 7, 8 et 10	Les sorts sont représentés par des jets lumineux de différentes couleurs.
Bougies	Scènes 2, 4, 6, 8 et 9	Les sorcières et sorciers utilisent les bougies comme moyen de s'éclairer.
Journal <i>Daily Prophet</i>	Scène 5	Le journal qui parle de l'actualité du monde des sorcières et sorciers.
Une femme blanchâtre	Scène 6	Ces personnes représentent des fantômes, qui font partis du quotidien des sorcières et sorciers. (<i>ibid</i>)
Fiole de potion	Scènes 4 et 6	La potion est un type de magie utilisé dans le monde de la magie.
Plume et parchemin	Scènes 4 et 6	Objets utilisés pour écrire.
Une personne apparaît dans le feu	Scène 4	Moyen de communication à distance. (Rowling, J.K., 2014e [2003], <i>Harry Potter and the Order of the Phoenix</i>)
Boîte d' <i>Honey Dukes</i>	Scène 5	Ce magasin de confiseries qui se situe au village de sorcier près de Poudlard, Pré-au-lard.
Bille blanche	Scène 5	C'est la manière dont est représentée l'âme. (Rowling, J.K., 2014g [1999], <i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i>)
Tenues de mangemorts	Scènes 10, 7 et 9	Les mangemorts, les disciples de Voldemort, sont vêtus de longues robes noires.
La Pensine et un filament blanc	Scène 6	La Pensine est un objet dans lequel on peut se replonger dans ses souvenirs. Les souvenirs sont représentés par des filaments blancs. (Rowling, J.K., 2014c [2000], <i>Harry Potter and the Goblet of fire</i>)

Des personnes qui disparaissent	Scènes 6 et 7	Le Transplanage est un sort qui permet de se déplacer rapidement d'un point A à un point B.
Jedusor s'entaille la main	Scène 7	C'est un moyen qui permet d'ouvrir certaines portes ou endroits accessible uniquement qu'avec un don de sang. (Rowling, J.K., 2014d [2005], <i>Harry Potter and the Half-Blood Prince</i>)
Des photos qui bougent	Scène 10	Les sorcières et sorciers n'utilisent que des photos qui bougent.
Un mobile avec un balai et un vif d'Or	Scène 10	Cet objet représente le sport préféré des sorcières et sorciers : le Quidditch.
Les Potter qui dansent	Scène 10	Ce moment nous rappelle Harry et Hermione Granger qui dansent dans <i>Harry Potter et les Reliques de la Mort : 1^{ère} partie</i> (2011).

Le tableau ci-dessus réunit l'ensemble des indices visuels de la production. Ils ont tous pour objectifs de donner des informations visuelles au public. Néanmoins, on peut remarquer que les indices mentionnés dans ce tableau ne jouent pas tout le même rôle narratif au sein de la fan fiction.

Premièrement, un certain nombre de ces indices sont des objets que l'on peut retrouver facilement dans la vie quotidienne de sorcières ou sorciers de l'univers. En plus de dissocier le monde magique de celui des moldus¹⁸, ces indices attestent que cette histoire se déroule dans l'univers. Parmi ces signes on retrouve : les jets de sortilèges, les bougies, le journal *Daily Prophet*, les potions, les plumes et parchemins, la boîte de confiseries *Honey Dukes*, les tenues de mangemorts, les personnes qui transplanent, les photos qui bougent et enfin le balai et le vif d'Or. On remarque que ces indices qui renvoient à des éléments du quotidien du monde magique. Ce sont des éléments visuels

¹⁸ Nom donné aux personnes dénuées de pouvoirs magiques.

qui n'influencent que d'une manière limitée le développement de l'histoire. Par leur présence, ils participent surtout à la création d'une atmosphère semblable, c'est pourquoi nous les appellerons les indices environnementaux.

Dans les indices visuels énoncés plus haut, on remarque que certains renvoient également à des passages précis issus du *canon*. C'est le cas des signes suivant : le panneau de l'Orphelinat, le livre *Secrets of the Darkest Arts*, le fantôme d'Helena Serdaigle, une personne qui apparaît dans le feu, la bille de l'âme, la Pensine, Jedusor qui s'entaille la main et les Potter qui dansent¹⁹. Ces indices participent donc à l'environnement de la fan fiction. Certains signes comme le panneau de l'Orphelinat, le livre et le fantôme permettent au public de situer les scènes dont ils font partie dans la chronologie globale de l'univers. Quant au reste des indices, ils s'inspirent d'autres événements mentionnés dans le *canon*, mais qui ne sont pas liés à la narration de cette fan fiction. Ils permettent néanmoins de susciter l'intérêt du public en leur remémorant certains passages. On peut s'imaginer que ces indices renvoient à des scènes qui ont marqué l'équipe de création.

Hormis les signes visuels, des indices audibles sont également répartis tout au long de la fan fictions. Nous allons nous concentrer sur les indices qui sont prononcés par les personnages. De la même manière que les indices environnementaux présentés plus haut, ces mots ou expressions participent à ancrer la fan fictions dans l'univers en reprenant ses éléments de langage.

¹⁹ Tous les éléments présentés font référence à des moments qui apparaissent dans les romans (et retranscrits par la suite à l'écran), hormis pour la danse qui renvoie à une scène de *Harry Potter et les Reliques de la Mort : 1^{ère} partie* (2010).

Tableau 4.3. Catégories d'indices audibles dans *Le Maître de la Mort*

Catégories des indices audibles mentionnés	Liste des indices
Noms des personnages	Geignarde, Dippet, Slughorn, Avery, Mulciber, Rosier, Helena Serdaigle, Helga Poufsouffle, Serpentard, Dumbledore, Leach, Scammander, Lestranges, Malfoy, Rogue, les Londubat, Sirius Black, Peter Pettigrow, les Potter
Type de personnages	Moldu, Elfe de maison, Auror, Né-moldu
Lieux	Barjow et Beurk, Ministère de la Magie, Albanie, Azkaban
Sortilèges	Alohomora, Imperium Avada Kedavra, Endoloris, Legilimens, Fidelitas
Objets, activités ou idées	Horcruxes, Gallions, Coopération magique internationale, Pensine, Baguette, Ordre de Merlin, Cape d'invisibilité

Tout d'abord, nous avons les noms de personnages cités. Il s'agit de personnages que Jedusor a côtoyés dans sa vie particulièrement dans la période que couvre la fan fiction. Ces indices permettent de les mentionner sans nécessairement les faire apparaître à l'écran. Cela permet de créer une certaine fidélité avec l'univers et surtout de situer temporellement l'histoire en fonction des personnages qui sont mentionnés.

Les autres indices audibles (types de personnages, lieux, objets et sortilèges) ont un rôle narratif différent. Ce sont des éléments qui font partie du quotidien du monde magique. Les lieux nous permettent de situer l'histoire dans un contexte spatial connu.

Les sortilèges, même les impardonnables²⁰, sont des connaissances qu’acquièrent les élèves à Poudlard, et par extension que le public acquiert grâce aux productions de l’univers transmédiatique. Les types de personnages et les objets, activités ou idées regroupent des éléments qui font partie du langage courant du monde magique. De fait, ces expressions qui font partie du quotidien des sorcières et sorciers contribuent à la création d’une atmosphère semblable à celle de l’univers.

Les indices, qu’ils soient visibles ou audibles, permettent aux créateurs du *Maitre de la Mort* de proposer une fan fiction fidèle à l’univers. Ces signes renvoient au monde magique que le public a pu connaître dans les productions *canon*. Grâce à ces indices, le public de la fan fiction peut alors plus facilement identifier les codes du monde magique et donc reconnaître cet univers.

4.1.4 Les adaptations cinématographiques comme source d’inspiration

Le choix de produire un court-métrage pour les fans revêt une certaine complexité par rapport aux autres formes de fan fiction, comme la littérature. En plus de construire une histoire qui s’inspire de l’univers, la narration doit aussi être soutenue par une atmosphère visuelle cohérente. De fait, on peut se demander qu’elle est l’influence des adaptations cinématographiques dans la conception de cette fan fiction. Parmi les indices visuels énoncés plus haut, nous avons pu remarquer que certains d’entre eux renvoient à des scènes précises qui proviennent également des adaptations cinématographiques.

²⁰ Ces trois sortilèges appartiennent à la magie noire. Ils enfreignent les lois qui régissent le monde des sorcières et sorciers et sont passibles d’emprisonnement à vie à la prison d’Azkaban. On en parle pour la première fois dans *Harry Potter et la Coupe de feu* (2014c [2000]).

À quatre reprises, on remarque que la composition des plans et des scènes est similaire à certains passages issus des films de la saga. Le choix de ces compositions apporte donc un autre niveau de signification. De par ces similitudes, la fan fiction résonne avec les adaptations cinématographiques et il est intéressant de considérer les séquences originales dans l'analyse de ces plans dans *Le Maître de la Mort*.

Tableau 4.4. Captures d'écran comparatives entre les adaptations cinématographiques et *Le Maître de la Mort*

Capture d'écran d'origine	Capture d'écran de la fan fiction
 (<i>Harry Potter et les Reliques de la Mort : 2^{ème} partie</i>, 2011)	 (Scène 3)
 (<i>Harry Potter et l'Ordre du Phénix</i>, 2007)	 (Scène 4)
 (<i>Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban</i>, 2004)	 (Scène 5)



Dans le cas de la scène 3, l'effet de ressemblance illustre bien le lien qui unit les deux conversations qui ont lieu dans ces deux scènes. On peut voir que le fantôme est au premier plan avec l'autre personnage en arrière. La colonne dans le décor rappelle également les murs de Poudlard de la scène originale. Dans les deux passages, Jedusor et Potter tentent de convaincre Helena Serdaigle de leur révéler le lieu où se trouve le diadème perdu de sa famille. On peut même dire que ces deux conversations se reflètent comme dans un miroir. Une similitude d'autant plus intéressante, puisque dans la version *canon*, Helena Serdaigle, mentionne à Potter à quel point il lui rappelle Jedusor. La scène 4 renvoie, quant à elle, aux moyens de communication utilisés par Sirius Black dans *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* (2007). De la même manière que la scène d'origine, on peut voir des visages apparaître dans les flammes du feu. Les aurors comme Sirius Black ont choisi ce moyen de communication pour sa discrétion et pour ne pas que le message soit interrompu par d'autres personnes. Comme avec la scène originale, le public comprend l'importance du message et son caractère secret. Lors de la mort d'Hepzibah Smith (Scène 5), on remarque qu'une bille de lumière sort de son corps pour signifier l'âme de la personne. Cette métaphore de l'âme apparaît également dans *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban* (2004). Dans cette scène, Sirius Black est sur le point de subir le Baiser des détraqueurs²¹. Il s'agit en quelque sorte de la peine

²¹ Les détraqueurs sont des créatures des ténèbres qui se nourrissent de la joie humaine, provoquant par la même occasion désespoir et tristesse. Ils sont utilisés par le Ministère de la magie pour surveiller la

de mort du monde magique, où ces créatures absorbent l'âme d'une personne. Par son utilisation, les créateurs nous permettent de mieux comprendre le processus magique derrière la création d'un Horcruxe. Selon leur représentation, une part de l'âme de Jedusor et l'âme de la personne qu'il vient d'assassiner doivent se retrouver dans le même objet pour créer un Horcruxe. Enfin, lors de la scène finale, on peut voir les personnages de James et Lily Potter danser. Un rappel fort à *Harry Potter et les Reliques de la Mort : 1^{ère} partie* (2011), dans lequel Harry et Hermione Granger se mettent à danser pendant un moment de répit. En plus de leur composition, ces deux scènes se ressemblent par les émotions qu'elles souhaitent transmettre. D'un côté, Hermione et Harry profitent d'une pause alors qu'ils se cachent de Voldemort et recherchent ses Horcruxes. De l'autre, James et Lily, après avoir longtemps fui Voldemort, s'installent dans une maison dans laquelle ils semblent être en sécurité. Dans les deux cas, les danses représentent un moment de répit face à leur lutte contre le même vilain.

Ces parallèles montrent l'influence des adaptations cinématographiques sur le processus créatif de cette fan fiction. On peut voir au travers des scènes présentées, mais aussi des indices visuels énoncés plus haut, que les films ont inspiré les créateurs dans la construction visuelle de leur court-métrage. L'équipe revendique se détacher des films pour se concentrer sur les événements qui sont mentionnés dans les livres. Néanmoins, cette analyse sémiotique nous montre que les adaptations cinématographiques ont tout de même joué un rôle dans la conception de leur fan fiction.

prison d'Azkaban. Ils apparaissent pour la première fois dans *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban* (2014g [1999]).

4.1.5 Des symboles au cœur de la narration

Nous avons évoqué jusqu'à présent les indices qui renvoient à des éléments de l'univers *canon*. Mais les créateurs du *Maitre de la Mort* ont également inclus de nombreux symboles dans leur fan fiction. Selon Peirce (1978), les symboles sont des signes qui sont attribués à des objets de manière consensuelle et arbitraire, qu'ils soient établis par des lois ou par habitude.

L'univers *canon* d'*Harry Potter* est lui-même marqué par des symboles qui ont été établis par l'autrice dans sa série de romans et réutilisés au travers des autres productions qui ont suivis. Les lieux, les institutions ou encore les événements du monde magique sont donc représentés par des symboles qui ont été attribués par J.K. Rowling. Comme *Le Maitre de la Mort* s'inspire de l'univers, on peut s'attendre à y retrouver les mêmes symboles.

En retraçant le passé de Jedusor, cette fan fiction nous ramène à l'époque où il était un étudiant de l'école de Poudlard. Cette institution scolaire est un lieu d'où proviennent de nombreux symboles de l'univers. Des blasons, couleurs et animaux représentent l'école et les quatre maisons d'élèves qui la constituent. Comme des scènes du court-métrage ont lieu dans les murs de l'école, on retrouve ces symboles qui permettent au public de l'identifier. Ainsi, dans cette production on retrouve les couleurs de Poudlard, et plus particulièrement de la maison de Serpentard à laquelle Jedusor appartenait. On peut voir les uniformes de l'école, composés de robes noires, de pantalons noirs, de chemises blanches et de cravates rayées de vert et d'argent pour la maison de Serpentard. Une autre institution est représentée dans ce court-métrage par un symbole. Il s'agit du Ministère de la Magie britannique que l'on peut identifier avec son logo : un M avec une baguette magique en son centre.



Figure 4.2. Exemple de plan avec les symboles de Poudlard

Hormis ceux liés à l'école de Poudlard, d'autres signes avec un caractère symbolique font leur apparition dans la fan fiction. Contrairement à ceux présentés plus haut, il ne s'agit pas de symboles attribués à des objets par le biais de lois définies par l'autrice. Ce sont plutôt des signes qui ont acquis leur caractère symbolique par l'habitude, comme le définirait Peirce (1978). Grâce à leur présence dans les différentes productions canoniques et à la réappropriation des fans, ces signes sont devenus des symboles au sein de la communauté. Dans le cas du *Maitre de la Mort*, ces symboles correspondent au sujet principal de cette fan fiction, les Horcruxes. Ces objets dans lesquels se trouve une partie de l'âme de Jedusor sont aussi une part importante de la narration de la série de romans de Rowling. C'est pourquoi, malgré que le terme ne soit mentionné qu'une fois lors de la scène 2, une personne ayant déjà consommé des productions *Harry Potter* sera en mesure de reconnaître les cinq des sept Horcruxes présents dans le court-métrage. Il est d'autant plus intéressant de voir que les objets présents dans la production sont similaires à ceux que l'on peut retrouver dans les adaptations cinématographiques. On peut s'imaginer qu'il s'agit de produits dérivés.

Tableau 4.5. Liste des symboles Hocruxes

Liste des symboles	Apparition	Référence
Journal de Tom Jedusor	Scène 2 05:02	Le journal de Tom Jedusor. Lors de sa sixième année, il en fera son premier Horcruxe. Il apparaît pour la première fois dans <i>Harry Potter et la chambre des secrets</i> (2014a [1998])
Bague	Scène 2 05:07	La bague de la famille de la mère de Tom Jedusor : Merope Gaunt. Elle apparaît pour la première fois dans <i>Harry Potter et le Prince de sang-mêlé</i> (2014d [2005])
Coupe de Poufsouffle	Scène 5 12:46	Cette coupe est un trésor de famille des Poufsouffle, dont une des membres est aussi fondatrice de Poudlard. Elle apparaît aussi dans <i>Harry Potter et le Prince de sang-mêlé</i> (2014d [2005])
Le médaillon de Serpentard	Scène 5 13:41	Le médaillon est un héritage de la famille Serpentard, dont Jedusor est le descendant. Il a été mentionné dans <i>Harry Potter et l'Ordre du Phénix</i> (2014e [2003])
Le diadème de Serdaigle	Scène 7 24:18	Aussi appelé le diadème perdu de Serdaigle, il s'agit d'un trésor d'une autre famille fondatrice de Poudlard. Il apparaît pour la première fois dans <i>Harry Potter et le Prince de sang-mêlé</i> (2014d [2005])

En résumé, l'analyse sémiotique du *Maitre de la Mort* montre une construction riche en indices et symboles qui créent un lien fort entre l'univers et la production. L'utilisation de ces signes, peu importe leur position dans la trichotomie de l'objet (Peirce, 1978), se démarque par la précision avec laquelle ils renvoient à l'univers et la qualité avec laquelle ils permettent de reproduire l'univers d'*Harry Potter*. En effet, on peut voir des indices sous forme d'objet dont le but est seulement de créer un décor ou une atmosphère similaire, des passages qui reproduisent des scènes vues dans les films,

ou encore des symboles comme les Horcruxes qui utilisent des produits dérivés. Par ces indices et ces symboles, le public peut reconnaître plus facilement les codes de l'univers, mais aussi intégrer les interprétations et les inventions narratives proposées par l'équipe. Cette minutie dans la restitution de l'univers est donc essentielle pour répondre aux objectifs des créateurs : de produire un court-métrage qui s'inscrit dans la continuité de la narration *canon*.

4.2 Analyse de Voldemort : Origins of the Heir

4.2.1 Présentation de la fan fiction

Dans cette deuxième partie du chapitre, nous étudierons la plus récente des deux productions : *Voldemort : Origins of the Heir* (2018). Cette fan fiction, qui atteint plus de 16 millions de visionnements sur YouTube²², a pour objectif d'explorer cette période de la vie du vilain d'*Harry Potter*. Cet objectif est par ailleurs clairement énoncé sur le site Internet de l'équipe de production du court-métrage.

We wondered: What made Tom Riddle²³ become Voldemort? What happened in those years, and what really went down at Hogwarts when he came back? There are some clues in the books which have not been transposed at all in the movies, but a lot goes unspoken. This is the story we want to tell: the rise of the Dark Lord before Harry Potter and his first demise. ((S.d.). Tryangle Films. Récupéré le 28 janvier 2020 de <http://www.tryanglefilms.com/#vooth>)

Cette description nous donne une idée des ambitions derrière ce projet. Pour réaliser leur court-métrage, les producteurs Gianmaria Pezzato et Stefano Prestia ont lancé une

²² Plus précisément, 16 773 768 visionnements en date du 27 août 2020.

²³ Tom Riddle est le nom anglophone du personnage de Tom Jedusor.

campagne de sociofinancement sur la plateforme Kickstarter en 2016. Après un premier essai bloqué par Warner Bros. Pictures pour violation des droits d'auteurs, un accord fut négocié pour reprendre le projet. À condition de ne pas faire de profit sur leur court-métrage, l'équipe a été autorisée à rouvrir sa campagne de financement. C'est avec un budget de 15 000 € que la fan fiction fut réalisée et publiée sur la plateforme YouTube.

L'histoire de ce court-métrage se base donc sur la jeunesse de Voldemort, au moment où son entourage l'appelait encore par son nom de naissance, Tom Jedusor. C'est grâce au personnage de Grisha McLaggen que nous allons revenir dans le passé du personnage. Cette auror, membre de l'élite spéciale du ministère de la magie britannique, est sur les traces de Tom Jedusor. Pour conduire sa recherche, elle tente de retrouver les objets qui lui ont appartenu, dont son journal intime. Cette quête la mène jusqu'en Union soviétique où elle est interceptée et interrogée par des sorciers russes. C'est durant cet interrogatoire, par le biais d'analepses²⁴, que Grisha McLaggen²⁵ va nous emmener dans le passé de Tom Jedusor, à Poudlard et quelque temps après sa sortie de l'école. On voit alors un jeune homme ambitieux qui souhaite laisser sa marque sur le monde des sorcières et sorciers.

Ces retours dans le passé vont nous permettre de suivre une histoire secondaire : celle des héritiers de Poudlard. En effet, les quatre maisons dans lesquelles sont divisés les

²⁴ Le terme analepses, et plus particulièrement ici les analepses *internes complétives* selon Genette (1972). Il s'agit de : « segments rétrospectifs qui viennent combler après coup une lacune antérieure du récit » (*ibid*, p. 92).

²⁵ Grisha McLaggen est un personnage inventée par les créatrices et créateurs de la fan fictions. Néanmoins, ce nom de famille a déjà été utilisé dans le récit *canon*, pour Cormac McLaggen. Cet étudiant de Poudlard apparaît dans *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé* (2014d [2005]). Le lien de parenté entre les deux n'est pas certain.

élèves tiennent leur nom de grandes familles de sorcières et sorciers. McLaggen, elle-même, est l'héritière de Godric Griffondor. Son interrogatoire nous permet de connaître également Lazarus Smith, de la famille Poufsouffle, et Wiglaf Sigurdsson, héritier de Serdaigle. Tom Jedusor complète le quatuor en descendant de la famille Serpentard. Ce groupe se réunissait à Poudlard pour s'entraîner et discuter des enjeux auxquels ils seraient confrontés une fois leur scolarité terminée. Ils s'étaient promis de travailler à vaincre les forces du mal du monde magique ensemble. Un objectif remis en cause par leurs relations tumultueuses et les désirs de Jedusor.

La construction narrative de cette fan fiction amène le public à se concentrer sur le passage à Poudlard de Jedusor et les quelques années qui ont suivies. Nous le suivons donc dans sa transition dans le monde magique en dehors de l'école. À ce moment, Voldemort n'est pas encore à son apogée. Il commence à utiliser la magie noire, à commettre des crimes, mais n'a pas encore complètement installé son idéologie. Cette période de la vie de Jedusor semble donc être pertinente aux yeux de l'équipe pour répondre aux questions énoncées sur leur site Internet. Cette première description globale du scénario nous permet d'ores et déjà d'émettre des hypothèses sur les choix effectués par les créatrices et créateurs.

4.2.2 Une fan fiction concentrée sur l'invention

De la même manière que pour *Le Maître de la Mort*, nous avons en premier lieu effectué un découpage du court-métrage scène par scène. Nous avons ensuite disposé les scènes dans un tableau récapitulatif. L'objectif est de mieux comprendre la structure narrative de la fan fiction et de mettre de l'avant les scènes clés.

Voldemort : Origins of the Heir est donc une fan fiction de 52 minutes dont la construction narrative joue sur une temporalité éclatée. Les scènes s'entremêlent entre le présent et les retours dans le passé, ce qui donne une construction dynamique. Ce court-métrage se découpe en 11 scènes de longueurs variées. Le découpage (voir

tableau ci-dessous) de cette production révèle des détails intéressants en lien avec le type de scène choisi. En effet, nous avons appliqué la même typologie présentée précédemment. Pour rappel, les 4 catégories sont les suivantes : 1) Invention, 2) Utilisation de faits connus, 3) Interprétation de faits connus et 4) Adaptation et interprétation. Cette typologie nous permet de catégoriser les scènes des plus inventives aux plus fidèles à la narration canonique.

Tableau 4.6. Découpage de *Voldemort : Origins of the Heir*

N°	Nom	Time code		Type
#1	Introduction de Jedusor et McLaggen	00'00"	06'01"	1
#2	Souvenir de Poudlard	06'01"	08'09"	2
#3	Interrogatoire	08'09"	14'43"	2
#4	Les 4 héritiers	14'43"	23'30"	2
#5	Interrogatoire	23'30"	26'41"	2
#6	Meurtre Hepzibah Smith	26'41"	35'52"	4
#7	Explication des Horcruxes	35'52"	39'06"	2
#8	Discussion avec Wiglaf Sirgursonn	39'06"	42'05"	2
#9	Départ de Poudlard	42'05"	44'53"	2
#10	Transformation en Voldemort	44'53"	49'39"	2
#11	Découverte des corps par des Aurors	49'39"	52'40"	1

Trois types de scènes sont présents dans la composition du court-métrage, mais pas en proportions équivalentes. Tout d'abord, les scènes qui utilisent des faits connus (type 2) sont majoritaires avec 8 scènes sur les 11 au total. Les inventions (type 1) sont moins

nombreuses à raison 2 sur 11 scènes. Enfin, seulement une scène correspond à la catégorie 4, c'est-à-dire celles entre adaptation et interprétation. Cependant, cette scène que l'on a nommée « Meurtre d'Hepzibah Smith » est centrale et dure plus de 9 minutes. À première vue, ces éléments indiquent que cette scène est dotée d'une certaine importance narrative aux yeux des créatrices et créateurs ; nous y reviendrons.

Globalement, la décomposition de *Voldemort : Origins of the heir* permet de mettre en lumière une construction dynamique qui joue sur une temporalité éclatée. Les inventions (type 1) prennent le rôle de fil rouge autour duquel s'articulent les scènes de type 2. Les inventions sont principalement des scènes qui se déroulent dans le présent. On y suit le personnage de Grisha McLaggen qui se fait interroger par un sorcier soviétique. On a d'ailleurs nommé certaines de ces scènes « Interrogatoire ». Quant à celles du type 2, elles évoquent une série d'événements multiples dans lesquels Tom Jedusor et Grisha McLaggen apparaissent. Il s'agit d'analepses qui ont lieu à différentes périodes et lieux qui nous permettent de comprendre où se place l'histoire au moment présent. La scène de type 4, « Meurtre de Hepzibah Smith », fait aussi partie de ces analepses, mais elle revêt un caractère particulier. En effet, elle ne fait pas que mentionner des faits de l'univers *canon*. Dans cette scène, on retrouve l'adaptation d'une des scènes issue d'*Harry Potter et le Prince de Sang-mêlé* (2005), tout en l'amplifiant avec une interprétation de la suite des événements.

Ce qui émerge de cette analyse préliminaire est l'utilisation importante d'analepses. Ce procédé narratif permet de faire une sélection des moments passés que l'on souhaite montrer dans le but d'éclairer la situation présente. Dans le cadre de *Voldemort : Origins of the Heir*, les retours dans le passé choisis tendent à montrer l'adolescence de Tom Jedusor. L'objectif est ainsi de nous montrer l'évolution de ce personnage et

comment il est devenu un meurtrier en pleine construction d'une idéologie eugéniste²⁶. Cette idée est renforcée par le fait qu'à l'acmé du court-métrage, on découvre que c'est Jedusor lui-même qui s'était métamorphosé en McLaggen et qui racontait depuis le début des moments de sa jeunesse. De fait, ce sont des moments que le personnage a vécus et que lui-même juge important pour comprendre d'où il vient. Ce retournement final est aussi intéressant d'un point de vue métatextuel puisqu'on assiste à une refocalisation de la narration sur le personnage de Voldemort. Dans cette fan fiction, les créateurs ont donné la parole à un personnage qu'on ne connaît, dans l'univers *canon*, qu'au travers les yeux d'*Harry Potter*.

À la suite de ce découpage, nous avons donc une meilleure compréhension de la structure narrative de la fan fiction. L'analyse sémiotique approfondie nous permettra de mettre en lumière les signes de l'univers d'*Harry Potter* qui ont été utilisés pour supporter les inventions que les créatrices et créateurs ont proposées dans leur court-métrage.

4.2.3 La place du dialogue dans l'introduction de signes

De la même manière que dans *Le Maître de la mort*, on remarque une utilisation importante d'indices. Le format court-métrage permet de mettre en lumière plus facilement les signes visuels. On peut les retrouver sous forme d'objets ou d'éléments de décors tout au long de la production. Certains vont servir uniquement à participer à la création de l'atmosphère, tandis que d'autres vont être utilisés dans des actions.

²⁶ L'idéologie eugéniste de Voldemort se base sur la pureté du sang des sorcières et sorciers. Une personne de Sang-Pur n'a aucun moldu ou né-moldu parmi ses parents ou ses grands-parents. Les personnes de Sang-mêlé, comme Jedusor ou Potter, ont du sang moldu dans leur généalogie. Enfin, les personnes nées-moldus sont des sorcières et sorciers de première génération. Voldemort désire un monde magique dépourvu de personnes nées-moldus, vulgairement appelées les Sang-de-bourbe, dans le but de favoriser le Sang-pur.

Ainsi, parmi les indices visuels on retrouve des parchemins, des plumes, des baguettes, des sortilèges, des chouettes, une boîte de bonbons ou encore des affiches de personnes recherchées.

Néanmoins, dans le cas de *Voldemort : Origins of the Heir* et de ses nombreux éléments narratifs inédits, ce sont les indices audibles qui créent des liens avec le *canon*. Contrairement à la fan fiction précédente, la plupart des indices présents dans *Voldemort : Origins of the Heir* se retrouvent dans les dialogues. Alors que certains indices visuels ont pour unique rôle de participer à la création d'une atmosphère semblable au monde magique, ces mots ou expressions jouent un rôle narratif plus important. Ils contribuent au développement de l'histoire et la compréhension de l'intrigue. Afin de mieux comprendre leur rôle narratif, les indices ont été regroupés sous 4 catégories différentes.

Tableau 4.7. Catégories d'indices audibles dans *Voldemort : Origins of the Heir*

Catégories d'indices audibles mentionnés	Les indices
Personnages	Grindelwald, Hepzibah Smith, les fondateurs de Poudlard, Professeur Dippet, Hokey, Dumbledore.
Types de personnes	Moldu, Auror, Mangemorts, Préfets.
Lieux	Poudlard, Salle sur demande, Allée des Embrumes, Barjow et Beurk, Gringott, Chambre des secrets.
Objets, activités ou idées	Quidditch, Sortilèges, les trésors de famille, Gallions, Fourchelang, Portoloin, Choixpeau, Duel, Véritasérum.

La première catégorie se compose des noms de personnages issus de l'univers. Ces noms correspondent à des personnages qui ont croisé la route de Jedusor (Hepzibah Smith, Dippet, Hokey et Dumbledore). Ils sont nommés dans les dialogues, car ils ont

fait partie de la vie de Jedusor, et notamment la période dépeinte dans cette fan fiction. Les nommer permet donc de ne pas nécessairement les présenter à l'écran, tout en servant de repère narratif, afin de mieux situer les événements de la fan fiction dans la chronologie du *canon*. Les autres personnages nommés sont des individus qui ont marqué l'histoire du monde de la magie (Grindelwald et les fondateurs de Poudlard). Si Jedusor ne les a pas croisés lors de son existence, leur mention indique que ces personnages ont tout de même eu une influence sur lui. En effet, Jedusor est l'un des héritiers des fondateurs, a retrouvé 3 des 4 trésors de ses familles de sorciers et a été à l'école de Poudlard. Grindelwald²⁷, quant à lui, est un des premiers mages noirs avant lui à avoir déclenché un conflit important, basé sur une idéologie eugéniste, au sein de la communauté magique. Des parallèles peuvent être effectués entre les deux personnages. Ces indices présents dans les dialogues permettent donc de créer des liens avec l'univers *canon*, en évitant d'introduire d'autres personnages dans le court-métrage.

Les indices qui représentent certains types ou catégories de personnes sont semblables aux indices de personnages. En effet, les moldus, les aurors, les mangemorts ou les préfets²⁸ désignent des individus par leurs caractéristiques. Ce sont des termes qui font partie du vocabulaire des sorcières et sorciers, et donc de la vie de Jedusor. En effet, il a vécu dans un orphelinat moldu, des aurors sont à sa recherche, les mangemorts sont ses fidèles, et il a été préfet durant ses études à Poudlard. Il y a également deux types d'indices de lieux qui sont mentionnés dans les dialogues. Poudlard, la Salle sur

²⁷ Gellert Grindewald est un mage noir qui souhaitait la fin du statut secret des sorcières et sorciers, et voulait dominer les moldus. Il est le vilain principal des films *Animaux Fantastiques*.

²⁸ Les préfets sont des élèves de chaque maison de Poudlard, à qui on donne des responsabilités et qui s'occupent des élèves de leur maisons respectives.

demande, l'Allée des Embrumes et la boutique Barjow et Beurk apparaissent dans la fan fiction, tandis que Gringott et la Chambre des secrets ne sont juste mentionnés. Ce sont tous des lieux qui font partie du *canon* de l'univers. De la même manière, la dernière catégorie d'objets, d'activités ou d'idées inclut également des signes qui réfèrent à l'univers de manière général. Ils évoquent des éléments présents dans la fan fiction comme les sortilèges, le duel, les trésors de famille ou encore le Fourchelang²⁹, et qui appartiennent au quotidien des sorcières et sorciers.

De ce fait, on peut dire que les signes présents sous forme d'indices dans les dialogues du court-métrage représentent des éléments courants de l'univers. Ils n'ont pas pour vocation de renvoyer à des séquences précises du canon. Ainsi de la même manière que les indices visuels, ces signes présents dans les dialogues participent à la création d'une atmosphère semblable à l'univers. Le public comprend ainsi que les personnages qui mentionnent ces indices font donc bel et bien partie de l'univers.

Ces indices audibles se retrouvent dans les trois types de scènes présentes dans la fan fiction. Néanmoins, il est intéressant de voir qu'une majeure partie d'entre eux (20 sur 25) se retrouvent dans les scènes de type 2, c'est-à-dire celles qui utilisent des faits connus. Plus particulièrement, on peut voir que les séquences dans lesquelles le personnage de Grisha McLaggen se fait interroger par un aurore soviétique comprennent de nombreux indices audibles. Ces séquences qui appartiennent généralement à des scènes de type 2 incluent beaucoup d'éléments narratifs nouveaux, que ce soit des personnages ou des lieux. Les indices audibles ont donc pour objectif de créer les liens avec le *canon*. De plus, on remarque que ces séquences correspondent au fil rouge de la fan fiction et les dialogues qui s'y déroulent permettent d'introduire les différentes

²⁹ Le Fourchelang est la langue dans laquelle conversent les serpents. Seule une poignée de sorcières et sorciers sont capables de la parler. Cette capacité innée est souvent associée aux Forces du mal.

analepses. Ainsi, dans ces séquences, le personnage de Mclaggen joue le rôle de narratrice et nous parle du passé de Jedusor en introduisant des analepses ou en évoquant des événements qui ne seront pas montrés dans la fan fiction. En plus d'utiliser un vocabulaire similaire au *canon*, les indices audibles ont donc un rôle narratif important.

4.2.4 Des symboles au service de l'acmé

Jusqu'à présent nous avons évoqué les indices qui ont été mis à jour par notre analyse. Cependant, on remarque cette fan fiction regroupe également des symboles. Il s'agit d'objets qui sont définis par des signes attribués de manière arbitraire par J.K. Rowling ou par habitude. À l'aide de notre grille d'analyse, nous avons pu relever que ces symboles représentent des institutions ou des idées qui touchent de près l'histoire du personnage de Jedusor. Nous allons donc aborder la manière dont ils ont été introduits. Nous reviendrons ensuite sur les similarités qui existent avec les symboles présents dans la fan fiction étudiée précédemment.

Dans *Voldemort :Origins of the Heir*, trois séquences ont lieu à l'école de Poudlard. Tel que nous l'avons montré, J.K. Rowling a utilisé beaucoup de symboles pour représenter cette école et les maisons d'élèves qui la constituent. Des blasons, couleurs et animaux sont utilisés comme symboles et sont déclinés sous différents formats. La scène que l'on nomme « Les 4 héritiers » regroupe une grande partie des symboles liés à l'école.



Figure 4.3. Capture d'écran de la scène 4 de *Voldemort: Origins of the Heir*

Ce plan est représentatif de la densité de symboles présents dans cette séquence. Premièrement, on peut noter les uniformes des élèves. Ils se différencient par les couleurs de l'intérieur de leur robe et de leur cravate. Sur ce plan d'ensemble, on peut voir que quatre couleurs sont représentées : vert, jaune, bleu et rouge. Ces couleurs rappellent bien entendu les quatre maisons de Poudlard dans lesquelles sont répartis les élèves. Dans le cas présent, nous avons donc un représentant de chaque maison. Un détail cohérent puisque les protagonistes sont des héritiers des fondateurs de Poudlard, et par extension des quatre maisons. Deux bannières arborent les murs de la salle : une rouge avec un sigle composé d'un lion et une bleue avec un aigle en son centre. Les animaux sont également des symboles qui représentent chaque maison de l'école (le lion pour Griffondor, l'aigle pour Serdaigle, le serpent pour Serpentard et le blaireau pour Poufsouffle). On peut voir que les mots « serpent » et « aigle³⁰ » sont utilisés dans le dialogue pour représenter Jedusor et Sigurdsson par leur maison respective. Jedusor

³⁰ Dans le dialogue Jedusor dit le mot « corbeau » pour définir l'élève de Serdaigle. En anglais, il s'agit de la maison « Ravenclaw ». C'est pourquoi son animal symbole est souvent confondu avec le corbeau, alors qu'il s'agit bien de l'aigle.

utilise donc les symboles de leur maison pour exprimer la tension entre les deux personnages.

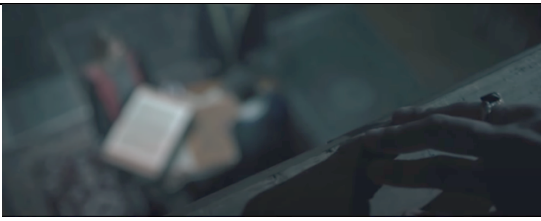
Deux autres signes de la même catégorie de symboles que ceux de Poudlard apparaissent également dans la fan fiction. Cependant, au lieu de représenter une institution, ils représentent une idéologie ou un concept. D'abord, nous avons les Reliques de la mort. Ce symbole est composé d'un triangle avec en son centre un cercle et une ligne verticale. Il représente les trois artefacts magiques (la Baguette de Sureau, la Pierre de Résurrection et la Cape d'Invisibilité) qui, réunis ensemble, donnent le contrôle sur la mort. Ce symbole est utilisé à plusieurs reprises dans l'univers, particulièrement par Gellert Grindelwald qui en fait sa signature. Dans le court-métrage, elle apparaît d'ailleurs à l'écran quand l'auror russe mentionne son nom (scène 3). Deuxièmement, nous avons la marque des ténèbres qui est représentée par une tête-de-mort avec un serpent qui sort de sa bouche. Dans la production, on voit cette marque dans un ciel nuageux dans la scène 3. Il s'agit d'une marque qui représente Voldemort, son idéologie et ses fidèles, qui a été choisi par Jedusor lui-même.

Comme nous l'avons vu précédemment, une catégorie de signes fait également partie de la définition de Peirce (1978). Il s'agit des signes qui acquièrent leur caractère symbolique par habitude. Dans le cas de l'univers d'*Harry Potter*, ces signes deviennent des symboles au fur et à mesure de leurs apparitions dans les productions et de leur réappropriation par les fans. Une partie de la narration de notre fan fiction se concentrent sur les Horcruxes créés par Jedusor. On peut voir que ces objets dans lesquels il a placé une partie de son âme occupent une place importante dans la construction du personnage. Dans cette production, on se concentre plus sur la place et le lien que ces objets entretiennent avec le personnage, plus que sur la construction même des Horcruxes.

Seuls 4 des 7 Horcruxes sont représentés dans *Voldemort : Origins of the Heir*. On peut voir que Jedusor porte la Bague de Gaunt, récupère la coupe de Poufsouffle et le médaillon de Serpentard en tuant Hepzibah Smith et enfin il retrouve son journal après avoir dupé l'auror russe. Le diadème de Serdaigle quant à lui est uniquement mentionné dans la scène 5 par McLaggen. Les Horcruxes apparaissent dès la première scène de la fan fiction. Le public peut les reconnaître, car leur représentation est semblable à ceux présentés dans les autres productions de l'univers. En effet, ces objets particuliers sont présents dans les livres, mais c'est dans les adaptations cinématographiques que le public peut enfin mettre une image sur les Horcruxes. On remarque que la similarité entre les Horcruxes des films et de la fan fiction est flagrante. Si nous n'avons pas de précisions sur l'origine de ses objets, on peut s'imaginer qu'il s'agit de produits dérivés de l'univers d'*Harry Potter* acquis par l'équipe de création.

Tableau 4.8. Comparaison des Horcruxes de la fan fiction et des adaptations cinématographiques

Horcruxes dans <i>Voldemort : Origins of the Heir</i>	Horcruxes dans les adaptations cinématographiques
 (Scène 1)	 (<i>Harry Potter et l'Ordre du Phénix</i>, 2005)
 (Scène 2)	 (<i>Harry Potter et la Chambre des secrets</i>, 2002)

	
(Scène 6)	(Harry Potter et les Reliques de la mort : 2ème partie, 2011)
	
(Scène 4)	(Harry Potter et le Prince de Sang-mêlé, 2009)

Les symboles présentés ici se retrouvent dans les scènes qui correspondent à des analepses. En effet, ces signes sont reliés à des souvenirs de Jedusor et c'est pourquoi ils n'apparaissent pas lors de l'interrogatoire de McLaggen. Néanmoins, à la fin de cet interrogatoire lors du retournement final dans la scène 10, nous pouvons apercevoir un certain nombre de symboles liés à Jedusor apparaître. L'auror Makarov décide de faire confiance à McLaggen et lui donne le Journal de Jedusor, un des Horcruxe et donc un symbole. Une fois libre, on peut voir qu'elle se transforme et qu'il s'agissait en réalité de Jedusor. L'acmé est alors amplifié par la présence de symboles qui représentent Voldemort. Une aura verte, couleur de la maison Serpentard, entoure le personnage. Il tient la baguette blanche et sculptée qui appartient à Voldemort. Enfin, la scène se termine par la phrase « Enemis de l'héritier, prenez garde³¹ » qui représente l'idéologie de Voldemort depuis *Harry Potter et la Chambre des secrets* (2014a [1998]). Dans

³¹ Traduit de l'anglais : « Enemies of the Heir, beware. »

cette scène, on remarque donc une concentration de symboles qui va de pair avec l'acmé de la fan fiction.

À la suite de la rescension des symboles présentés, nous pouvons voir ici un autre point commun entre les deux productions de notre corpus. En plus d'aborder le même sujet, elles utilisent également des symboles communs. On retrouve dans les fan fictions des symboles en lien avec l'école de Poudlard ainsi que les Horcruxes. Ces symboles ne jouent pas nécessairement le même rôle narratif dans les deux courts-métrages. Dans *Le Maître de la Mort*, l'histoire se concentre sur le processus de création des Horcruxes et Poudlard est le lieu d'apprentissage de ce processus. Tandis que dans *Voldemort : Origins of the Heir*, Poudlard est un lieu important de la construction de son idéologie eugéniste et les Horcruxes un moyen d'ascension au pouvoir. On remarque également des similarités dans la représentation de ces symboles. Dans les deux cas, ces symboles sont très fidèles à la manière dont ils sont représentés dans les adaptations cinématographiques. Ce qui nous laisse penser que les deux équipes ont eu recours à des produits dérivés de l'univers dans leur production. Ainsi, malgré les différences narratives des productions, il existe des éléments qui les rapprochent. C'est ce que nous souhaitons explorer plus en profondeur avec l'analyse d'une scène commune.

4.3 Analyse d'une scène commune

4.3.1 Adaptation de « La requête de Voldemort » (Rowling, 2014d [2005])

À l'issue de l'analyse sémiotique des fan fictions, une scène s'est démarquée dans chaque production. Il s'agit d'une scène qui a pour objet le meurtre d'Hepzibah Smith par Tom Jedusor. Cet événement présent dans les deux productions nous a permis d'avoir un point de comparaison tangible entre *Le Maître de la Mort* et *Voldemort : Origins of the Heir*. En effet, en plus d'évoquer le même événement, les scènes sont toutes les deux de type 4, soit des scènes entre l'adaptation et l'interprétation. De ce

fait, nous allons voir à travers leur analyse comment le style narratif des deux fan fictions influence le traitement de ce passage. Nous verrons également quels signes ont été employés et comment ils permettent d'introduire les nouveaux éléments narratifs apportés par les créatrices et créateurs.

Les deux scènes étudiées ont beaucoup de points communs. Elles appartiennent toutes deux à la même catégorie de scène, soit celle de type 4, entre adaptation et interprétation. Elles occupent également une place considérable dans la narration des deux productions. En effet, cette scène dure 8 minutes dans *Le Maître de la Mort*, et 9 minutes pour *Voldemort : Origins of the Heir*. La place centrale qui leur est accordée indique l'importance qu'elles ont sur la narration globale des deux courts-métrages.

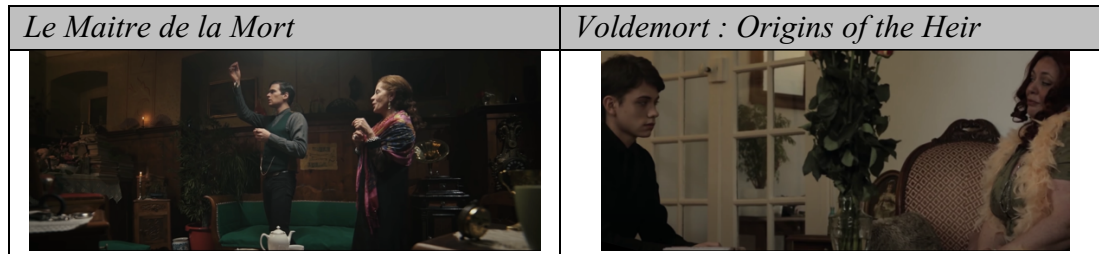
Hormis ces aspects techniques, le critère qui les rapproche le plus est le fait qu'une partie de ces scènes adaptent de manière littérale un passage issu du chapitre 20 du livre *Harry Potter et le Prince de sang-mêlé* (Rowling, 2014d [2005]). Dans ce chapitre, Harry Potter rejoint Albus Dumbledore dans son bureau pour une leçon privée³². Lors cette leçon, Dumbledore décide de lui montrer deux souvenirs du passé de Jedusor qu'il a récolté. Le premier, et celui qui nous intéresse ici, est celui d'un elfe de maison qui aurait assassiné sa propriétaire, Hepzibah Smith. Avant de se plonger dans le souvenir, Dumbledore explique à Potter que Jedusor a commencé à travailler à Barjow et Beurk après sa sortie de Poudlard. Les événements de ce souvenir de l'elfe de maison ont lieu peu de temps après le début de son premier emploi. On découvre alors que Jedusor a rendu visite à Hepzibah Smith pour affaires, et que cette dernière lui a montré certains des artefacts qu'elle possédait, soit la Coupe de Poufsouffle et le médaillon de

³² Ces leçons privées ont eu lieu durant la sixième année d'Harry Potter à Poudlard. L'objectif de ces leçons pour Dumbledore était d'enseigner à Potter toutes ses connaissances sur Voldemort dans le but de le vaincre.

Serpentard. Le souvenir se conclut avec le départ de Jedusor et Hepzibah Smith en pleine santé. Dumbledore précise que deux jours plus tard la femme a été retrouvée morte à son domicile et qu'Hokey, l'elfe de maison, a avoué l'avoir empoisonné. Seulement, le directeur et son élève ne croient pas en cette version des faits, et pensent que Jedusor serait le meurtrier et aurait manipulé l'esprit de Hokey afin qu'elle avoue.

Face à cette incertitude, les deux équipes de création ont décidé d'inclure ce passage dans leur fan fiction et de proposer leur version des faits. On remarque que les deux scènes débutent de la même manière que ce qui est mentionné dans le souvenir de Hokey. On débute ainsi avec les images de Tom Jedusor se rendant à la demeure de Hepzibah Smith. Et le reste de la séquence suit les actions mentionnées dans le livre dans les moindres détails, jusqu'au moment où la collectionneuse présente à Jedusor la Coupe de Poufsouffle et le médaillon.

On peut remarquer que les deux fan fictions ont reproduit à la lettre les dialogues entre les deux personnages. Pour une personne lectrice du livre, c'est donc un élément d'identification clair. Cependant, l'adaptation ne s'arrête pas aux dialogues. Les créatrices et créateurs ont tenté de reproduire les décors, costumes ou objets tels qu'ils étaient décrits dans le chapitre. On peut lire par exemple qu'Hepzibah Smith est une « énorme vieille dame coiffée d'une perruque rousse » (*ibid*, p. 360 [Notre traduction]) et qu'elle rencontre Jedusor, alors vêtu « d'un costume noir de coupe classique » (*ibid*, p. 361 [Notre traduction]) dans une « pièce à la décoration tellement surchargée » (*ibid*, p. 361 [Notre traduction]).

Tableau 4.9. Captures d'écran des scènes appelées « Meurtre d'Hepzibah Smith »

Si les éléments visuels ne sont pas totalement identiques à leur description, les deux productions ont cherché à reproduire une atmosphère semblable. Néanmoins, les deux éléments visuels qui ont le plus marqué les adaptations ce sont les deux artefacts que Smith a montrés à Jedusor. En effet, comme nous l'avons mentionné plus haut ces symboles semblent quant à eux être identiques à leur description présente dans les livres, mais également à leur représentation dans les adaptations cinématographiques. Ces symboles font d'ailleurs leur apparition à un moment clé de ces scènes, lors de la transition entre l'adaptation et l'interprétation.

4.3.2 Le médaillon : élément déclencheur des transitions

Dans la version présentée dans le tome 6 des romans, le souvenir s'arrête donc à l'apparition des deux artefacts qui est suivie du départ de Jedusor. Une version des faits contestée par Dumbledore, Potter et les créatrices et créateurs de nos deux fan fictions. Avant de montrer au public leur interprétation des événements, on peut voir des éléments indiquant une transition entre l'adaptation et l'interprétation. Cependant, elles ne se présentent pas de la même manière dans les deux cas.

Tout d'abord, dans *Le Maître de la Mort*, cette transition s'effectue dans la continuité de la scène. Au moment où la collectionneuse tend à Jedusor le médaillon de Serpentard, Hepzibah Smith parle et évoque comment elle est entrée en possession de cet objet.

Cependant, son monologue se fond avec la musique extradiégétique³³. Ce procédé signifie que le sorcier n'écoute plus la femme et se concentre sur l'objet qu'il a en main. Alors que son visage se crispe, une musique de suspense apparaît. En se concentrant sur cette musique, on remarque d'ailleurs qu'elle ressemble ou reprend les mêmes sonorités du thème de Voldemort que l'on retrouve dans les films. On l'entend pour la première fois dans l'adaptation d'*Harry Potter à l'école des sorcières* (2001), notamment dans *Le Visage de Voldemort* (Williams, 2001). Le choix de cette musique est également un indicateur de la transition, et plus particulièrement de la transition entre Jedusor et Voldemort. Globalement, le passage de l'adaptation à l'interprétation s'effectue dans la continuité avec la scène, mais on peut la percevoir grâce aux éléments audibles.

Dans le cas de *Voldemort : Origins of the Heir*, nous sommes face à une transition plus distincte entre les deux parties de la scène. Pour rappel, cette séquence est un des souvenirs de Voldemort que McLaggen partage à l'auror russe. De fait la séquence est interrompue par des moments issus de l'interrogatoire, qui apportent des informations complémentaires sur le contexte de ce souvenir. Peu avant la transition, on remarque un bruit d'horloge en fond. Lorsque le médaillon pend, l'image et le son se ralentissent. Ces éléments annoncent la transition qui se déclenche quelques secondes plus tard, lorsque Smith mentionne que le médaillon appartenait à une femme qui semblait l'avoir volé. À la suite de cette phrase, une image d'une horloge suivie d'un plan d'une femme avec le médaillon et un bébé apparaissent. McLaggen réapparaît à l'écran pour expliquer que la femme dont parlait Smith était en réalité la mère de Jedusor. La transition se termine sur un autre plan de la mère et de l'enfant avant de revenir sur

³³ Le son intradiégétique correspond au son dont l'origine provient de l'action filmée (que ce soit en champ ou hors-champ). Le son extradiégétique quant à lui est extérieur à l'action filmée, comme la bande originale.

Jedusor dont les pupilles sont désormais rouges. Dans ce court passage, on comprend que les mots prononcés par Smith ont déclenché une forte réaction chez Jedusor. À la mention de sa mère, l'horloge nous indique que Jedusor revient en arrière dans sa tête et s'imagine sa mère, lui et le médaillon. Les transitions entre les plans sont abruptes et les bruits stridents, suggérant que le fait de penser à sa mère génère une émotion douloureuse pour Jedusor. Contrairement, à la transition précédente, on peut voir une distinction plus claire entre l'adaptation et l'interprétation. Cette fois-ci, la transition veut amener le public à comprendre la réaction et les sentiments vécus par Jedusor. Cependant, dans les deux cas, l'élément déclencheur de la transition est similaire. C'est lorsqu'Hepzibah Smith mentionne la mère de Jedusor que la version des événements diffère de celle présentée dans *Harry Potter et le Prince de sang-mêlé* (2005).

4.3.3 Une interprétation attendue

Une fois les transitions effectuées, les deux fan fictions proposent une interprétation narrative globalement semblable. En effet, dans les deux versions, Jedusor décide d'assassiner Hepzibah Smith dans le but de récupérer ses artefacts. Cependant, l'angle choisi pour aborder ces séquences et les détails qui les composent sont propres à chacune des productions.

L'interprétation proposée dans *Le Maître de la Mort* se concentre sur l'action. On y voit Jedusor sortir sa baguette craquelée³⁴, tuer Smith et procéder à la création d'un Horcruxe dans la Coupe de Poufsouffle. Aucun mot n'est prononcé, les actions sont au cœur de la séquence. Elle s'arrête ensuite sur un gros plan sur le visage mort de la

³⁴ Dans la fan fiction, la baguette de Jedusor se transforme au fur et à mesure des meurtres commis par le personnage. À la fin de son évolution dans le court-métrage, la baguette est entièrement blanche et correspond à celle utilisée par Voldemort dans les adaptations cinématographiques. On peut s'imaginer que la transformation de la baguette indique l'évolution du personnage de Jedusor à Voldemort.

collectionneuse et les bruits de pas suggèrent que Jedusor quitte la pièce. La création de l'Horcruxe est l'élément clé de cette séquence. On peut y voir le processus complet de cet acte de magie noire. Comme nous l'avons décrit plus haut, des billes blanches signifiant l'âme des personnages sortent de leur bouche et se rejoignent dans l'objet. Un choix qui coïncide avec les intentions des créateurs qui souhaitaient mettre en avant la création des Horcruxes dans leur production.

Voldemort : Origins of the Heir propose une interprétation plus centrée sur le dialogue entre les deux personnages. Après la transition, Jedusor retient le médaillon de Serpentard et commence à menacer son interlocutrice. Ce dialogue permet au public d'en apprendre plus sur les intentions du personnage. On apprend qu'il a assassiné Lazarus Smith, nouveau personnage introduit dans la fan fiction et l'héritier de la famille Poufsouffle. Il explique également qu'il est à la recherche des trésors de famille des quatre fondateurs de Poudlard. Ce dernier effraie alors Hepzibah Smith en parlant le Fourchelang et en prononçant la phrase emblématique : « Enemis de l'héritier, prenez garde », avant de la tuer. Pendant tout ce temps on peut voir par intervalle Hokey l'elfe de maison dans le cadre de porte, observant la scène. Certains plans suggèrent par leur composition que l'on observe même la scène du point de vue de l'elfe de maison. On voit les personnages parler au travers du cadre de la porte en contre-plongée. Comme McLaggen l'explique dans son introduction de la scène, l'interprétation est construite comme si nous suivions le souvenir de l'elfe de maison. Contrairement à la fan fiction précédente, la séquence se concentre sur le dialogue qui apportent des informations supplémentaires sur l'arc narratif du personnage de Lazarus Smith ou encore sur les motivations de Jedusor.

Les différences peuvent s'expliquer par le style narratif de chaque production. La linéarité du *Maitre de la Mort* s'illustre dans cette partie interprétative qui est dans la continuité de la narration et qui se concentre sur l'action. La chronologie éclatée de *Voldemort : Origins of the Heir* s'appuie sur des dialogues riches en indices et en

explications. Un style qui se reflète dans cette interprétation construite autour du dialogue entre Jedusor et Hepzibah Smith.

Malgré leurs différences apparentes, les deux scènes arrivent toutes deux à la même conclusion. Dans les deux cas, Jedusor est bien le meurtrier d'Hepzibah Smith contrairement à la version officielle énoncée dans *Harry Potter et le Prince de sang-mêlé* (Rowling, 2014d [2005]) dans laquelle Hokey aurait empoisonné sa maîtresse. Avec ces interprétations, les créatrices et créateurs rejettent cette version des faits, se rapprochant ainsi des soupçons énoncés par Dumbledore et Potter après avoir vu le souvenir de l'elfe de maison. C'est donc sur cette partie que se basent les deux interprétations. Si l'issue était attendue, les deux équipes de création ont néanmoins interprété cette information à leur manière pour proposer leur propre version des faits.

4.4 Synthèse de l'analyse socio-sémiotique

Les deux fan fictions ont été choisies parce qu'elles évoquent le même sujet, le passé de Voldemort. Néanmoins, on remarque qu'elles diffèrent par l'angle dont elles abordent ce sujet et le style narratif utilisé. Pourtant, les deux présentent certaines similitudes dans les signes utilisés pour référer à l'univers d'*Harry Potter*. Tout d'abord, la quantité importante d'indices utilisés dans les deux productions a été mise en lumière dans les deux analyses. Ils participent à l'inclusion des fan fictions dans l'univers. *Le Maître de la Mort* (2016) utilise des indices visuels pour construire une atmosphère semblable au monde de la magie. *Voldemort : Origins of the Heir* (2018), quant à elle, a davantage recours à des indices audibles pour introduire ses analepses. Une différence qui peut donc s'expliquer par les styles narratifs choisis.

On remarque que les deux courts-métrages emploient également les mêmes symboles. Il s'agit des symboles liés à l'école de Poudlard ou aux Horcruxes. Ces symboles sont représentés dans les fan fictions par des objets, vêtements ou accessoires. On remarque

d'ailleurs que les objets utilisés pour ces symboles sont semblables à ceux utilisés dans les adaptations cinématographiques d'*Harry Potter*. On peut s'imaginer que des produits dérivés ont été utilisés dans les deux productions étudiées.

L'analyse de ces signes nous a permis de révéler une certaine contradiction entre les intentions énoncées dans le paratexte et les résultats récoltés. En effet, les deux équipes de création ont annoncé qu'elles s'inspiraient principalement de la série de romans puisque les films n'apportaient pas d'informations supplémentaires. En revanche, à la suite de notre analyse socio-sémiotique, nous pouvons dire que les adaptations cinématographiques ont définitivement influencé le processus créatif des fans. Que ce soit avec les indices environnementaux ou encore les reproductions de scènes du *canon*, les fans ont tenté de s'approcher de l'atmosphère visuelle produite dans les films *Harry Potter*.

Ainsi, l'utilisation de ces indices et symboles répond à un objectif précis dans le processus narratif des fan fictions. Les signes et la manière dont ils sont introduits permettent de créer un ancrage dans l'univers *canon* par la reprise de plusieurs éléments fictifs. Cet ancrage se décline sous trois aspects. Dans un premier temps, on remarque un ancrage temporel qui s'effectue grâce à la reprise de personnages ou d'événements. Ces éléments permettent de situer les fan fictions sur la ligne temporelle de l'univers. Deuxièmement, en réutilisant des lieux connus de l'univers, comme Poudlard, les courts-métrages s'ancrent également au niveau spatial. Enfin, les éléments narratifs nouveaux que les créatrices et créateurs apportent ne dénotent pas avec l'univers puisqu'ils s'ancrent également au niveau culturel. En effet, comme n'importe quelle société, le monde magique a ses propres normes et codes. Les fans ont repris ces codes de la société magique au travers d'éléments comme les indices environnementaux pour que le public identifie les productions comme des histoires appartenant à l'univers d'*Harry Potter*.

Au cours du chapitre suivant, nous reviendrons sur les résultats de notre analyse pour les confronter aux concepts que nous avons mobilisés dans le chapitre II. Cette discussion révélera quels mécanismes narratifs sont à l'œuvre dans les fan fictions du corpus. Nous serons ainsi en mesure de comprendre comment s'articule le processus co-création.

CHAPITRE V

DISCUSSION

Dans le chapitre précédent, nous avons présenté les résultats de l'analyse socio-sémiotique des fan fictions de notre corpus. Les éléments qui sont ressortis nous ont montré la richesse significative des deux productions étudiées. Les stratégies narratives et les signes utilisés indiquent clairement les liens qui unissent les courts-métrages à l'univers dont les créatrices et créateurs se sont inspirés. Que ce soit par la reprise de certains dialogues ou encore l'utilisation d'objets semblables aux adaptations cinématographiques, chaque production tente d'être le plus fidèle possible au *canon*. Cette analyse a permis de mettre à jour les mécaniques et les outils narratifs mis en place pour ancrer les fan fictions dans le monde magique d'*Harry Potter*. Ce chapitre vise à penser les résultats de notre analyse à l'aune des concepts qui constituent notre cadre théorique. Nous reviendrons sur les aspects saillants de notre analyse afin de les approfondir, de comprendre la co-crédation et la manière dont elle prend forme dans le cadre de notre étude.

5.1 Le *canon* et ses espaces blancs

5.1.1 Les espaces blancs et lecteurs modèles

Dans le cadre de notre problématique, nous nous intéressons aux fan fictions et particulièrement celles qui appartiennent au style narratif appelé la recontextualisation.

Ces créations émanent des frustrations des fans face au récit *canon* qui s'expliquent par la présence d'« espaces blancs » tels que définis par Umberto Eco (1989).

Le concept d'espace blanc s'inscrit dans la théorie du lecteur modèle développée par Eco dans l'ouvrage *Lector in fabula* (1989). Il y explore les mécanismes qui entourent l'acte de lecture et l'interprétation des textes. Il développe ainsi le concept de la lectrice ou lecteur modèle, en opposition avec la lectrice ou le lecteur empirique. Alors que ces derniers envisagent le texte de manière pragmatique, le lectorat modèle utilise ses connaissances tant sociales qu'encyclopédiques pour interpréter le texte.

L'existence de cette lectrice ou ce lecteur modèle se justifie par le fait qu'un texte est « un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir » (*ibid*, p. 62). En effet, selon lui un texte est incomplet et c'est au lectorat de « l'actualiser » avec ses compétences. Les émettrices et émetteurs du texte ont volontairement laissé ces espaces blancs pour deux raisons (*ibid*, p. 64). La première est une préoccupation dialectique qui permet d'éviter des redondances et de favoriser la fluidité de lecture. La deuxième est esthétique et se base sur la coopération des lectrices et des lecteurs. Les espaces blancs existent pour laisser place à « l'initiative interprétative » du lectorat. Si le nombre d'interprétations est potentiellement illimité, les autrices et les auteurs lors de la conception de leur œuvre ont en tête une idée bien précise du message qu'elles ou ils souhaitent passer. Les espaces blancs sont pensés en fonction d'une ou d'un lecteur modèle qui grâce à ses capacités pourra lui-même interpréter le sens caché derrière ces vides. Selon cette théorie, la signification d'un texte se donc construit grâce à la coopération de ses lectrices et lecteurs.

Dans le cadre de notre recherche, nous nous intéressons aux fan fictions et à leur processus de création. Ainsi, en appliquant cette théorie de la lectrice et du lecteur modèle, nous souhaitons mieux comprendre l'acte de lecture et mettre en lumière son influence sur le processus créatif des productions analysées. En effet, les espaces blancs

présents dans le récit canon d'*Harry Potter* ont été des éléments déclencheurs de la créativité. La frustration engendrée par ces béances narratives a suscité chez les fans un désir de s'approprier l'histoire et de proposer leurs propres versions des faits. Dans notre cas, l'adolescence de Voldemort correspond à l'espace blanc qui a mené au développement des deux courts-métrages. Cette théorie permet de penser la réception au travers des mécanismes narratifs mis en place dans les fan fictions.

5.1.2 Une interprétation guidée ?

Au cours de notre analyse, une scène présente dans les deux productions illustre de manière éloquente le concept d'« espace blanc ». Après avoir présenté le sujet de la scène et son lien avec la narration canon, nous verrons comment les deux interprétations similaires démontrent l'utilisation du concept du lectorat modèle dans sa conception de l'espace blanc.

Alors que les deux courts-métrages explorent le passé du personnage de Tom Jedusor de manière assez différente, un événement clé se retrouve dans chacune des fan fictions. Comme nous avons pu le voir dans le chapitre précédent, il s'agit de la scène nommée « Meurtre d'Hepzibah Smith », appartenant la catégorie 4 soit « Adaptation et interprétation ». Dans cette scène, une séquence évoque une rencontre entre Jedusor et la collectionneuse d'artefacts magiques Hepzibah Smith. Cette séquence est caractérisée par la séparation claire de sa narration en deux parties. Elle débute avec une adaptation littérale d'un passage d'*Harry Potter et le Prince de sang-mêlé* (Rowling, 2005), et se poursuit avec l'interprétation que les deux équipes de création se font de la suite des événements mentionnés dans le roman.

Dans le canon, nous accédons à cette séquence de la vie de Jedusor par le biais d'un souvenir. Nous avons montré que les événements qui se déroulent dans ce souvenir sont adaptés de manière littérale dans les fan fictions étudiées. Dans le récit canon, lorsque Dumbledore et Potter quittent ce souvenir, le directeur explique la version

officielle de la mort d'Hepzibah Smith. Cependant, les deux personnages soupçonnent Jedusor d'avoir lui-même assassiné la femme. Les deux fan fictions se sont basées sur cette hypothèse pour construire leur propre version de la mort de la collectionneuse. Comme nous l'avons expliqué précédemment, les interprétations présentées sont semblables ; dans les deux cas Jedusor élimine Hepzibah Smith. C'est ici qu'intervient le concept d'espace blanc et du lectorat modèle.

En laissant le doute planer quant aux circonstances de la mort d'Hepzibah Smith, Rowling a créé un espace blanc. Le lectorat se retrouve ainsi face à plusieurs solutions possibles : la version officielle ou l'hypothèse de Dumbledore et Potter, mais aussi toutes autres circonstances amenant la mort du personnage. L'autrice ne vient préciser laquelle est vraie. Selon le concept d'espace blanc, on peut alors s'imaginer que les personnes lisant ce passage sont face à nombre potentiellement illimité d'interprétations. Cependant, pourquoi les deux équipes de création ont choisi la même issue à cette séquence ? La réponse se trouve dans le concept du « lecteur modèle ». En effet, malgré le fait que cet espace blanc puisse offrir de multiples possibilités, on peut envisager que l'autrice l'a en réalité conçu pour qu'une seule soit retenue. Elle s'est imaginé une ou un lecteur modèle tout au long de l'écriture de son œuvre qui une fois face à cet interstice serait *a priori* en mesure de le remplir. C'est alors à la lectrice ou au lecteur de le remplir en fonction de ses capacités et de ses connaissances.

Dans le cas présent, on peut s'imaginer que les capacités nécessaires pour obtenir une interprétation semblable à celles des créatrices et créateurs des deux fan fictions résident dans la compréhension du chapitre et plus largement de l'univers. Premièrement, ce chapitre se concentre sur les leçons de Dumbledore à Potter durant lesquelles il transmet ses connaissances sur Jedusor. De fait, ces pages permettent au lectorat d'en apprendre plus sur le personnage et ses comportements. Deuxièmement, le personnage Voldemort/Jedusor apparaît dans chaque tome de la série originale. Au fur et à mesure, le public en apprend plus sur lui, même s'il reste beaucoup d'éléments

encore inconnus. On peut s'imaginer que c'est sur ces indices que Rowling s'est basé pour construire ou laisser cet espace blanc dans son récit. Son lectorat modèle, qui a lu les précédents tomes, serait alors en mesure de discerner le caractère manipulateur et déterminé du personnage. L'hypothèse présentée par Dumbledore et Potter est donc suffisamment plausible pour que sa lectrice ou son lecteur modèle reconnaisse le comportement du vilain dans cette version des faits. Cette reconnaissance peut expliquer les interprétations similaires proposées dans les fan fictions. Si les concepts d'« espace blanc » et du « lecteur modèle » s'illustrent dans cette scène, il sont aussi présents dans la construction narrative globale des deux productions.

5.1.3 Les fan fictions : productions remplissant des espaces blancs

La théorie de la lectrice ou du lecteur modèle nous a permis de discuter des mécanismes derrière la conception d'une séquence commune aux deux productions de notre corpus. Cette théorie explique que leurs similitudes résultent de la construction de l'œuvre originale, et par extension de sa réception par les créatrices et créateurs. À l'instar de l'étude de cette séquence, ce mécanisme se retrouve dans la construction narrative globale des deux courts-métrages.

Le concept d'espace blanc permet de comprendre le choix du sujet des fan fictions étudiées. En effet, le corpus se compose de deux productions dont le thème principal se concentre sur le passé de Tom Jedusor. Dans les deux cas, les fans souhaitent explorer cette partie de la vie du personnage qu'elles ou ils considéraient inexpliquée ou inexploitée. D'une part, l'équipe du *Maitre de la Mort* se questionnait sur le processus de création des sept Horcruxes. De l'autre, avec *Voldemort : Origins of the Heir*, l'équipe voulait traiter de la transformation de Jedusor en Voldemort. Malgré une approche différente, les intentions des deux groupes de fans se rapprochent. Une frustration les a poussés à produire ce contenu dans le but de combler le vide narratif de la jeunesse du vilain dans le canon.

Ainsi, il est intéressant de prendre du recul et de considérer le personnage de Jedusor et sa présence dans l'ensemble de la saga *Harry Potter*. Tom Jedusor est le personnage antagoniste de la série. Son combat face à Harry Potter correspond à l'arc narratif principal des 7 romans et 8 films qui composent l'œuvre principale de l'univers. Tout au long des productions on peut suivre ses actions et son cheminement jusqu'à la bataille de Poudlard³⁵. Néanmoins, les informations concernant son passé sont clairsemées et dispersées dans les différents tomes. Elles relatent des moments ou événements qui ont pu marquer son ascension en tant que Voldemort et qui permettent de préparer les protagonistes à leur affrontement final. Cependant, comme l'histoire ne se focalise pas sur ce personnage, le récit de ses origines ressemble à un puzzle dont il manque des pièces.

La construction du personnage de Jedusor reprend ainsi les principes du concept d'espace blanc. Le public, comme Harry Potter, recueille au fur et à mesure des informations (ou des pièces) sur son passé. Hormis ces moments que le public découvre, le reste de la vie de Jedusor est une suite d'espaces blancs. On peut expliquer la présence de ces espaces blancs de plusieurs manières. D'une part, ces vides permettent de ne pas surcharger le texte de passages qui ne concernent pas le protagoniste principal, ce qui répond au principe dialectique du concept. De l'autre, ces interstices laissent le public s'imaginer les événements ou actions qui ont pu mener le personnage de Jedusor à devenir Voldemort. Enfin, ces espaces blancs peuvent également être non intentionnels, tels des angles morts du récit que l'autrice n'aurait pas vus. Quelles que soient les raisons de la présence de ces espaces blancs, il s'agit de

³⁵ Bataille finale entre les forces de Voldemort et Harry Potter et ses alliés dans la nuit de 1^{er} au 2 mai 1998 à Poudlard. Il s'agit de la résolution d'*Harry Potter et les Reliques de la mort* (2007), et par extension de la saga *Harry Potter*.

béances narratives dans lesquels les lectrices et lecteurs viennent se plonger et qui peuvent susciter leur créativité.

Toutefois, dès lors qu'une fan fiction entreprend explorer les origines de l'antagoniste de la saga, elle s'apprête à jouer avec ce puzzle incomplet qu'est la vie de ce personnage. Comme nous l'avons montré précédemment, il s'agissait de l'objectif des deux productions étudiées. Par le choix du sujet de leur court-métrage, les équipes de création laissent donc place à leur interprétation du passé de Jedusor, plus au moins inspirées du canon. En effet, certaines scènes sont basées sur des événements mentionnés dans le canon (notamment les scènes de type 3 et 4) tandis que d'autres remplissent les espaces blancs en inventant des moments de la vie de Jedusor (présent pour les scènes de type 2, et particulièrement du type 1). Quel que soit le degré d'invention, le thème des productions nous indique que les fans ont voulu s'emparer de ces espaces blancs et les remplir à leur manière.

En apportant ces nouveaux éléments narratifs, on peut considérer que les fan fictions créent du sens aux espaces blancs et contribuent à l'univers. Néanmoins comme nous l'avons vu dans le cas de la scène « Meurtre d'Hepzibah Smith », ces interprétations peuvent être guidées par la manière dont l'autrice a créé les espaces blancs. Dans le cas du passé de Jedusor, nous avons vu que des bribes de son passé sont dispersées tout au long de la saga *Harry Potter*. Le reste de sa vie est une suite d'espaces blancs que le lectorat tente de combler grâce aux souvenirs récoltés par Dumbledore et Potter. Pour créer la narration des deux productions, on peut donc en déduire que les fans se sont fortement basés sur les informations récoltées dans le *canon*. Ces informations jointes à leurs connaissances de l'univers en général rendent donc le nombre d'interprétations possibles limitées, expliquant ainsi que l'on retrouve des séquences semblables dans les deux productions.

L'espace blanc s'est immiscé au cœur du processus créatif des productions de notre corpus. On le remarque dans le choix du style narratif des fan fictions. En effet, selon la catégorisation présentée par Jenkins (1992), le style principal des courts-métrages correspond à la recontextualisation. Il s'agit d'« histoires courtes qui remplissent les blancs ou béances sémantiques entre les productions ou apportent des explications sur des détails ». On remarque qu'on peut associer les productions à des styles complémentaires : l'extension de la chronologie qui explore « le passé et le futur des personnages » ou la refocalisation qui se concentre « sur des personnages non principaux ». Par définition ces styles permettent d'ajouter du sens au *canon* en remplissant des espaces blancs.

5.2 Les signes : outils pour la reconnaissance

Les fan fictions étudiées ont pour volonté de s'inscrire dans la continuité de la narration *canon* en explorant les espaces blancs laissés par l'autrice. Néanmoins, comment peut-on créer cette continuité narrative ? Les interprétations des espaces blancs et les éléments narratifs nouveaux doivent alors s'intégrer dans l'univers et ses codes. À l'aide de la notion de reconnaissance d'Umberto Eco (1989), nous allons voir que les signes utilisés facilitent la reconnaissance des codes de l'univers au sein des fan fictions.

Nous avons également eu recours la sémiotique comme outil pour faire ressortir, au travers des signes présents dans les productions, les processus et dynamiques de création de sens. C'est pourquoi nous avons repris la théorie triadique de Peirce (1978) et particulièrement la trichotomie de l'objet. Dans cette trichotomie, un signe renvoie à un objet de trois façons : iconique, indicielle et symbolique. Nous nous sommes surtout concentrées sur les deux derniers niveaux de significations. Les indices font référence à un objet par la manière dont l'objet est affecté par l'indice qui le représente. Le symbole quant à lui est attribué de manière arbitraire et consensuelle à un objet en

vertu de la loi ou de l'habitude. Cette distinction nous a permis de repérer et de classer les différents signes présents dans les courts-métrages. Nous avons mis l'emphasis sur les indices et les symboles qui nous renvoient de fait à l'univers d'*Harry Potter*. Dans un premier temps, cela nous a permis de mieux comprendre la construction narrative des productions, révélant ainsi les 4 catégories de scènes. Dans un second temps, nous avons pu dégager les différents indices et symboles et ce à quoi ils renvoient. En somme, ces signes contribuent à l'objectif de créer un effet de continuité avec le *canon*. Le public peut ainsi reconnaître les codes de l'univers et accepter les nouveaux éléments narratifs qui lui sont présentés.

5.2.1 Les signes : marqueurs de relations avec l'univers transmédiatique.

Les deux productions de notre corpus se démarquent ainsi par la quantité et la diversité des signes qu'elles présentent. Derrière cette abondance, nous avons pu remarquer l'influence du style narratif des productions sur le choix et l'utilisation des indices. D'une part, *Le Maître de la Mort* se présente comme un antépisode qui cherche à s'installer dans la continuité directe de la saga *Harry Potter*. De l'autre, *Voldemort : Origins of the Heir* laisse plus de place à l'invention grâce au nouveau personnage de Grisha McLaggen qui nous guide au travers des analepses du passé de Jedusor. Par conséquent, les indices que les équipes de création ont choisi d'intégrer ont des objectifs différents. La fan fiction française utilise un grand nombre d'indices visuels tout au long de son histoire dans ces décors, accessoires ou actions. Ils renvoient soit à des éléments de la vie quotidienne du monde magique ou à des événements précis du *canon*. L'objectif est de créer une continuité avec l'univers et particulièrement l'univers graphique d'*Harry Potter*. Contrairement à la narration linéaire du *Maître de la Mort*, la production italienne se démarque par sa construction narrative éclatée. Une grande partie des indices sont présents dans les scènes de l'action principale, c'est-à-dire lors de l'interrogatoire de McLaggen. Il s'agit d'indices audibles qui créent des liens à la fois entre l'action principale et les analepses, mais aussi avec l'univers. De

fait, dans les deux cas nous sommes face à des indices qui servent à ancrer les fan fictions dans l'univers *canon*.

En plus des indices, les équipes des deux fan fictions ont également fait usage des symboles qui jouent ce rôle de marqueur de relation. Tel que le définit Peirce dans sa trichotomie de l'objet (1978), les signes qui renvoient à des objets en vertu d'une loi, convention ou même *a posteriori* par habitude sont des symboles. Comme nous l'avons vu, l'univers est marqué par une multitude de symboles, mais ceux que l'on retrouve dans les productions de notre corpus sont semblables. Premièrement, les symboles liés à l'institution de Poudlard et aux quatre maisons d'élèves qui la composent sont présents. Étant donné que Jedusor a parcouru les couloirs de Poudlard durant sa jeunesse et que les deux productions souhaitent évoquer le passé du personnage, il n'est pas étonnant de retrouver ces signes choisis de manière arbitraire par l'autrice pour représenter l'école. Deuxièmement, on retrouve des symboles qui marquent l'idéologie de Voldemort et ses crimes. Dans notre cas, il s'agit des majoritairement des Horcruxes. La représentation de ces artefacts magiques et par extension des crimes qui ont permis leur création est intéressante puisqu'ils se sont construits dans le *canon* au fur et à mesure des productions. Leur appropriation par la communauté et dans les productions de fans comme celles de notre corpus poursuit l'établissement de ces signes en tant que symboles de Voldemort et de son idéologie.

Pour créer des liens avec l'univers transmédiatique, les indices et les symboles permettent d'ancrer les fan fictions dans le *canon*. Alors que les équipes des productions expliquaient baser leurs histoires sur la saga de romans, nous avons pu voir qu'elles s'inspirent également de l'univers graphique développé dans les adaptations cinématographiques. On remarque qu'il y a des similitudes dans certains accessoires utilisés ou encore dans la composition de certains plans. Contrairement aux intentions énoncées par les créatrices et créateurs dans leur paratexte, ces signes indiquent que les films influencent tout de même le processus créatif des fans par leur apport visuel.

Cela nous pousse à repenser la place des adaptations cinématographiques dans l'univers. Pour rappel, le cross-média vise à déployer un même récit sur plusieurs plateformes médiatiques, tandis que le transmedia storytelling consiste à développer un univers sur plusieurs plateformes médiatiques. De prime abord, les huit films peuvent être considérés comme des productions cross-médiatiques ou multiplateformes (Millette, 2013) puisqu'il s'agit d'adaptations plus ou moins fidèles du récit original. Néanmoins, l'influence narrative des adaptations cinématographiques sur les fan fictions brouille la distinction entre le cross-média et le transmedia storytelling.

À leur manière, les films sont donc des productions transmédiatiques puisqu'ils apportent une contribution distincte à la compréhension de l'univers, tel qu'expliqué dans la définition de Jenkins (2006, p. 293). Sans nier l'existence de productions cross-médiatiques, l'étude de cas de ce mémoire nous pousse à approfondir la notion de transmedia storytelling. Ainsi, les adaptations, d'une ou plusieurs productions de l'univers, peu importe le média qu'elles utilisent, doivent être considérées comme partie intégrante de l'univers transmédiatique tant qu'elles ajoutent et participent à une meilleure compréhension de l'ensemble par le public. Dans le cas présent, les adaptations cinématographiques, par leur apport visuel, ont permis d'apporter un nouveau niveau de signification à la saga et ont été une grande source d'inspiration pour les fan fictions étudiées, d'autant plus qu'il s'agit de courts-métrages.

Nous avons alors vu comment les signes jouent le rôle de marqueurs de relation et permettent d'ancrer les fan fictions dans l'univers. Ces signes s'inspirent à la fois de la saga de romans et de ces adaptations cinématographiques. De fait, on peut dire que les fan fictions se basent sur le concept de reconnaissance d'Eco pour créer une cohérence avec le *canon*.

5.2.2 Le plaisir de reconnaissance : à la base des productions de fans

Dans la même lignée que la théorie du lectorat modèle, une autre théorie d'Eco nous permet de mieux comprendre l'abondance d'indices et de symboles présents dans les fan fictions. Nous avons remarqué que la continuité narrative pouvait également avoir comme objectif de participer au plaisir de reconnaissance.

Dans le cadre de ce mémoire, nous abordons cette notion de plaisir de reconnaissance selon la définition d'Eco dans *De Superman au surhomme* (Eco, 2012). C'est dans cet ouvrage dans lequel il traite des romans-feuilletons qu'il propose les bases pour une typologie de la reconnaissance. Selon lui, cette notion est « un ressort essentiel de l'intrigue » (*ibid*, p. 29). Elle permet de captiver le lectorat et de le pousser à continuer sa consommation du roman-feuilleton. Grâce à son étude, Eco distingue deux types de reconnaissance : la reconnaissance réelle et contrefaite. La première joue sur la relation mise en place entre la lectrice ou le lecteur avec le personnage principal. La personne qui lit s'identifie au personnage, à ses réactions et à ses comportements. De fait, les révélations narratives sont vécues par le public comme elles sont vécues par le personnage. Le deuxième type de reconnaissance concerne l'intrigue et sa construction, et joue sur la projection. Par exemple, la narration va informer le public d'éléments du récit que le personnage principal ne connaît pas encore. De fait, le lectorat, par sa compréhension ou maîtrise du style ou genre narratif, sera en mesure de se projeter et donc d'anticiper les révélations ou coups de théâtre. Cette reconnaissance, qu'elle soit réelle ou contrefaite, génère alors un plaisir qui va pousser le lectorat à suivre les histoires qui se développent dans les romans-feuilletons.

Il est possible d'envisager cette notion dans le contexte des univers transmédiatiques. Les productions d'un univers transmédiatique ne sont pas nécessairement réfléchies de manière linéaire telle qu'une série de romans, mais elles créent tout de même un ensemble cohérent. De plus, l'objectif principal de cette stratégie est de créer un investissement sur le long terme du public. Dans le cas d'*Harry Potter*, les productions

sont liées entre elles par des personnages en commun, des lieux ou encore les caractéristiques du monde magique. On peut alors imaginer que l'autrice ou les productrices et producteurs de l'univers cherchent à susciter ce plaisir de reconnaissance chez le public pour les pousser à consommer les différentes productions. Prenons l'exemple de la saga de romans. Il s'agit d'un roman-feuilleton qui s'étale sur 7 tomes dans laquelle nous suivons la rivalité entre Harry Potter et Voldemort. Cet arc narratif et les éléments que nous apprenons à chaque tome permettent au lectorat de se projeter dans le combat entre les deux personnages. On voit ici un exemple de reconnaissance contrefaite dont le but est de susciter le plaisir de reconnaissance du public pour leur donner envie de découvrir le dénouement de cet arc narratif.

De la même manière que pour les productions de l'univers, peut-on également retrouver le concept du plaisir de reconnaissance avec les fan fictions de notre corpus ? Nous allons ici aborder la reconnaissance contrefaite puisque la reconnaissance réelle se base sur un aspect plus personnel de la relation entre la lectrice ou le lecteur et les personnages des productions. Pour générer la reconnaissance contrefaite, les fan fictions doivent reprendre les codes de l'univers dans le but de créer une cohérence avec l'univers. Cette cohérence permet également au public de mieux se projeter dans l'univers. Dans le cas des fan fictions étudiées, nous avons vu qu'elles ont mobilisé des outils pour s'ancrer dans le monde magique en remplissant l'espace blanc du passé de Jedusor. Le public est alors en mesure de reconnaître au sein des fan fictions les codes du monde magique. Si les fan fictions parviennent à créer cette reconnaissance contrefaite, elles peuvent attirer un public qui connaît *Harry Potter* et qui désire consommer ces courts-métrages comme d'autres épisodes d'un roman-feuilleton. En l'occurrence, il s'agirait d'autres épisodes de l'univers transmédiatique sur le personnage de Jedusor. Le public visionnerait alors ces courts-métrages dans l'attente d'éprouver un plaisir de reconnaissance de retrouver le monde magique dans leur écran.

On peut également s'imaginer que le plaisir de reconnaissance n'est pas uniquement destiné aux publics des fan fictions mais à leurs créatrices et créateurs eux-mêmes. En effet, le travail créatif derrière la production de ces courts-métrages peut aller au-delà du simple but de combler un espace blanc. Nous pouvons envisager que les équipes de création ont recours à la reconnaissance également pour leur propre plaisir. Ce processus de création peut permettre aux fans de prolonger leur expérience de l'univers en interprétant, en modifiant et en jouant avec la narration *canon*. Dans le cadre des fan fictions de notre corpus, le terme jouer est d'autant plus éloquent. En effet, par le biais des courts-métrages, les fans s'offrent également une opportunité de « jouer » ou de s'immerger dans l'univers qu'elles ou ils apprécient. La dimension de plaisir de reconnaissance prendrait alors également en compte les propres créatrices et créateurs des fan fictions.

La méthodologie ne permet pas d'évaluer si les fan fictions du corpus parviennent à susciter un plaisir de reconnaissance chez les personnes qui les créent ou qui les visionnent. Néanmoins, notre analyse montre que les courts-métrages ont le potentiel de générer cette reconnaissance et le plaisir qui y est associé. Ce travail apporte donc une réflexion sur la notion de plaisir de reconnaissance développée par Eco (1989). En effet, alors qu'elle concernait à l'origine les romans-feuilletons, il est évident qu'elle est à actualiser avec les productions culturelles d'aujourd'hui, et notamment avec le transmedia storytelling. Alors que cette stratégie n'implique pas nécessairement la notion de sérialité dans les productions qui composent un univers, la reconnaissance est une notion qui peut permettre de créer des liens entre les productions, et par extension cet aspect de cohérence dont parlait Jenkins (2006) et Evans (2012) dans leur définition.

5.3 La transfictionnalité au service de la co-création

5.3.1 Intégrer la narration transfictionnelle

Les univers transmédiatiques doivent créer un ensemble cohérent pour que le public soit en mesure d'identifier les liens entre leurs productions. L'idée de cohérence est au cœur de la narration transfictionnelle. Après avoir rappelé la définition de Saint-Gelais (2011), nous verrons quelle est la place des fan fictions étudiées face à cette narration transfictionnelle. La transfictionnalité s'inspire de la notion de transtextualité de Genette (1992). Il s'agit de « tout ce qui met le texte en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (*ibid*, p. 7). La transfictionnalité reprend cette idée que les textes entretiennent des relations entre eux. Cependant, Saint-Gelais (2011) se concentre plus sur la continuité narrative présente entre deux ou plusieurs textes. En effet, selon lui, la transfictionnalité se définit de la manière suivante :

[Un] phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel (*ibid*, p. 7).

On peut voir ici les premières caractéristiques de cette pratique narrative. Selon lui la transfictionnalité se base non pas sur l'imitation d'éléments d'une production dans une autre comme dans certaines formes de transtextualités, mais sur le partage d'éléments fictifs entre plusieurs textes.

L'auteur précise deux critères dans le but de reconnaître et de délimiter les contours de cette pratique. Le premier repose sur la notion d'identité ou plus précisément la *prétention à l'identité* (*ibid*, p. 22). La transfictionnalité se met en place lorsque des éléments fictifs sont repris dans un ou plusieurs textes. Il ne s'agit pas seulement de la mention d'un lieu, d'un univers ou d'un personnage, mais de la reprise de ces éléments. Il illustre clairement son propos avec l'exemple de Sherlock Holmes. Un texte dans

lequel « Holmes figure et agit comme personnage » (Saint-Gelais, 2002) participe à l'ensemble transfictionnel du détective privé britannique. Ainsi, le personnage est l'élément fictif qui crée le lien transfictionnel. Dans ce cas, le personnage reprend ses caractéristiques tant physiques que psychologiques et prend vie dans l'histoire. Le deuxième est celui de la *traversée* (*ibid*, p. 24). Ce terme représente les limites que des textes doivent traverser pour venir se greffer à l'ensemble transfictionnel. Un texte par essence est composé de frontières telles que celles du texte lui-même, de son récit ou de son auteur. En reprenant le cas de Sherlock Holmes, pour faire partie de son ensemble transfictionnel, un texte va devoir franchir une ou plusieurs de ces frontières dans le but de créer un lien.

Comme nous pouvons le voir, l'auteur ne définit pas clairement une typologie des textes qui font partie d'ensemble transfictionnel. Il cherche à instaurer les bases de cette pratique tout en laissant place à la discussion et à l'ouverture face à un contexte médiatique en perpétuelle évolution. Toutefois, on reconnaît dans cette définition certaines caractéristiques des univers transmédiatiques. Les productions qui les composent partagent des lieux, des personnages ou des entités. Ainsi, on retrouve ici une des composantes principales de la définition du transmedia storytelling selon Evans (2011) : la notion de monde ou d'univers sur lequel l'ensemble des productions doivent s'attacher.

En se basant sur cette définition et nos résultats, on peut voir qu'*Harry Potter* utilise la transfictionnalité pour joindre ses différentes productions entre elles. Le monde magique est l'élément narratif qui relie les productions et dans lequel les histoires prennent vie. Il y a également d'autres éléments fictifs qui jouent ce rôle. Par exemple, le personnage d'Harry Potter relie la saga de romans dans lequel il est le personnage principal à la pièce de théâtre *Harry Potter et l'enfant maudit* (2016) dans laquelle il a vieilli et où on suit les aventures de son fils. De plus, *Les animaux fantastiques* se connectent à la série de romans par le biais du personnage d'Albus Dumbledore. On le

voit à l'écran comme professeur avant qu'il devienne directeur de Poudlard à l'écrit. De fait, on peut dire que cet univers répond aux critères de la transfictionnalité.

Cependant, les fan fictions peuvent-elles être considérées comme des textes appartenant à cet univers transfictionnel ? Comme énoncé par Saint-Gelais dans son ouvrage (2011), les fan fictions soulèvent des questions quant à leur place au sein des ensembles transfictionnels. Ces productions de fans remettent en question l'autorité de l'autrice ou de l'auteur, voire même la notion de *canon*. Selon le chercheur, le *canon* serait même une création des fans puisque « ce sont eux, bien davantage que les producteurs aux yeux de qui ce canon n'est en somme qu'un outil de travail, qui se préoccupent vraiment de ce qu'il inclut ou non » (*ibid*, p. 424). Le *canon* s'articule donc avec le fanon et les fan fictions. Tout en acceptant les fan fictions dans les pratiques transfictionnelles, Saint-Gelais précise les « responsables du canon » ne réagissent pas toutes et tous de la même manière face aux pratiques des fans.

Par conséquent, nous considérons que les fan fictions qui font partie de notre corpus participent ou souhaitent participer à la transfictionnalité de l'univers d'*Harry Potter*. Elles répondent aux critères d'une production appartenant à un ensemble transfictionnel. Elles ont déployé les efforts pour créer des histoires cohérentes et les ancrer dans l'univers. En effet, ce sont deux courts-métrages qui utilisent la recontextualisation en évoquant le passé d'un personnage et en remplissant les espaces blancs laissés sur sa jeunesse. De fait, Jedusor est l'élément fictif qui vient lier les deux fan fictions à l'univers, en le faisant vivre et agir dans leurs courts-métrages. Selon la définition de Saint-Gelais, elles se qualifient donc comme des productions participant à l'ensemble transfictionnel. Pour autant, participent-elles réellement à la co-crédation de l'univers ?

5.3.2 *Harry Potter* : un univers co-créé ?

La co-creation est le concept central autour duquel s'articule la question de recherche de ce mémoire. Pour rappel, notre question est la suivante : en quoi les fan fiction participent-elles à la co-crédation des univers transmédiateurs ? L'analyse et les concepts mobilisés jusqu'à présent ont pour objectif de nous amener à répondre à cette question. Dans les deux prochaines sous-sections, nous allons nous pencher davantage sur la notion de co-crédation et sur la manière dont elle se présente pour notre étude de cas.

Comme nous l'avons vu dans le Chapitre 2, cette notion issue du marketing pour s'étendre vers d'autres champs de recherche. Ici, nous nous concentrons sur la dimension plus sociale et significative de la notion. Pour cela, nous mobilisons la co-crédation telle que définie par Lanier et Jensen Schau dans un ouvrage intitulé *Consumer Culture Theory* (2007). Pour mieux comprendre ce concept, il faut revenir sur le terme dont il tire son origine : la co-production. Ce dernier correspond à un processus utilisé lors de la conception d'un produit. Lorsqu'une personne ou une entreprise a recours à la co-production, elle fait intervenir les potentiels consommatrices et consommateurs à lors de l'étape de conception. Ces derniers participent à la création de la valeur du produit, mais l'entreprise productrice détient toujours le « contrôle de la forme et de la signification du produit » (*ibid*, p. 326 [Notre traduction]). Il s'agit plus d'une personnalisation des produits dans le but de mieux répondre aux besoins de ses consommatrices et consommateurs. Parmi des exemples de co-production, on peut citer la personnalisation d'ordinateurs ou la construction sur mesure de certaines automobiles (Oracle, 2004 cité dans Etgar, 2008).

La co-crédation se démarque de la co-production sur le contrôle des productrices et producteurs sur la signification de leur produit. En effet, Lanier et Jensen Schau (2007) définissent la co-crédation de la manière suivante :

[It] is the process in which consumer take a product that has been produced by others and extend, modify, and/or alter its form, meaning, and/or uses in ways not foreseen or prescribed by its producers (*ibid*, p. 327)

Pour que ce processus ait lieu, les productions et les personnes qui les créent doivent respecter trois critères. Premièrement, le ou les textes doivent posséder une richesse symbolique grâce aux personnages, lieux et éléments qui permettent de développer une narration complexe. Ensuite, un texte ne peut pas aborder l'ensemble des éléments narratifs qui participent à sa richesse symbolique. Le deuxième critère réside alors dans les limitations du texte canon. Enfin, le dernier et le plus important aspect d'entre tous : la possibilité de s'approprier et de modifier le sens du texte. En effet, cette possibilité réside à la fois dans les limitations du texte, mais aussi dans le degré de contrôle que les productrices et producteurs détiennent sur le texte et son appropriation. C'est sur ce dernier critère principal que repose le potentiel co-créatif d'un texte.

Lanier et Jensen Schau accordent une importance de taille aux fans dans le processus de co-création. Ils utilisent les fan fictions pour démontrer que l'engagement est un élément clé de ce processus. Dans le cas de la co-création, les fans et leurs diverses pratiques sont des signes éloquents qu'il existe une réappropriation et donc *a priori* une co-création de la production en question.

Pour souligner leur définition de la co-création, Lanier et Jensen Schau utilisent *Harry Potter* et ses fans. En effet, cet univers regroupe les critères qui permettent le développement du processus de co-création. Tout d'abord, grâce aux différentes productions qui composent, le monde magique se caractérise par sa richesse symbolique. En effet, les histoires qui sont proposées au public permettent de découvrir plusieurs périodes historiques (des années 1920 aux années 2010), des personnages, des lieux ou encore des créatures magiques. Des histoires complétées par des nouvelles de l'autrice publiées sur le site Pottermore.com qui viennent décrire et expliquer des éléments fictifs qui font partie de l'univers afin de mieux comprendre la monde des

sorcières et sorciers. Une richesse narrative qui vient créer un univers vivant et complexe que le public peut explorer au fil des productions. Cependant, malgré le nombre de productions *canon*, il est difficile d'en explorer les moindres détails de l'univers. Comme nous l'avons vu avec les concepts d'Eco, l'autrice a dû faire des choix narratifs ou omettre certains détails qui laissent des espaces blancs que le public doit remplir. Ainsi, on peut dire qu'*Harry Potter* comprend des limitations favorisant le processus de co-crédation. Enfin, pour remplir tous les critères de la co-crédation, l'univers doit aussi être propice à la réappropriation. Considérant la communauté de fans et le nombre important de fan fictions qui entourent l'univers, on peut en déduire que le public détient ou s'est offert des possibilités de réappropriation de l'univers.

Les fan fictions représentent donc la capacité des fans à se réapproprier et à modifier les significations d'un univers. La définition de la co-crédation inclut tous les styles narratifs de la fan fiction, y compris celles qui transforment et modifient le *canon*. Il est donc facile d'imaginer que les fan fictions de notre corpus participent à un certain processus de co-crédation. En effet, elles abordent un thème qui vient compléter et apporter de nouveaux éléments fictifs par rapport au passé de Voldemort. De fait, elles se réapproprient le contenu narratif présent dans la saga de romans et ses adaptations cinématographiques et produisent du sens. De plus dans le contenu paratextuel, nous avons pu voir que les équipes de création présentaient des intentions claires. Elles souhaitaient explorer des morceaux du *canon* laissés de côté dans les films ou explorer des éléments narratifs mentionnés dans l'univers. Le tout dans le but d'apporter des informations complémentaires à l'arc narratif de Voldemort. Selon ces facteurs, on peut ainsi dire que les fan fictions de notre corpus participent *a priori* à la co-crédation de l'univers. Cependant, comme nous allons le voir ce concept présente également des limites.

5.3.3 Le paradoxe de la co-cr  ation : entre possibilit  s et limites

5.3.3.1 Le paradoxe narratif

Le crit  re principal de la co-cr  ation r  side dans la possibilit   de se r  approprier le contenu offert afin de pouvoir en modifier ou   tendre le sens (Lanier et Jensen Schau, 2007, p. 327). Les fan fictions qui empruntent du contenu    une production seraient l'exemple m  me de cette possibilit  . En effet, les fans ont pu s'inspirer des espaces blancs dispers  s au cours des romans et films de la saga *Harry Potter* pour produire des courts-m  trages qui retracent le pass   de Voldemort. Les livres jouant un r  le important dans la construction narrative des deux histoires et les films offrant des r  f  rences visuelles    reproduire. Cependant, ce crit  re fait   cho    la notion d'espace blanc (Eco, 1989). Les possibilit  s et les limites des espaces blancs influencent ainsi la possibilit   de r  appropriation d'une production.

Plus haut, nous avons expliqu   que les fan fictions   tudi  es ont apport  s des nouveaux   l  ments narratifs    l'univers en abordant notamment la jeunesse de Jedusor. En effet, dans le *canon*, sa jeunesse est d  crite au public par le biais d'ellipses, comme des pi  ces d'un puzzle que les productions de notre corpus ont tent   de reconstruire et de compl  ter avec leurs interpr  tations. Dans le cas de la sc  ne du meurtre d'Hepzibah Smith, nous avons pu voir comment la cr  ation d'un espace blanc par l'auteurice a pu guid   les interpr  tations des fans. Nous avons montr   que les possibilit  s d'interpr  tations   taient en r  alit   limit  es. Ce qui explique la pr  sence de sc  nes semblables dans les deux courts-m  trages. Nous expliquons ce ph  nom  ne par le biais du concept d'espaces blancs. Qu'ils soient intentionnels ou inconscients, ces espaces blancs ont tout de m  me pu influencer le processus cr  atif des fans. Ce qui explique que les deux courts-m  trages, bien que tr  s diff  rents, se rejoignent sur plusieurs points narratifs.

À la lumière de ce constat, on peut alors dire que les fan fictions sont en quelque sorte assujetties à la narration canon. Dans les deux productions analysées, la présence d'éléments narratifs inventés sert à soutenir les interprétations du canon. Par exemple, les personnages de McLaggen (*Voldemort : Origins of the Heir*) et de Ogden (*Le Maître de la Mort*) jouent le rôle de narratrice et permettent d'introduire ou de créer des liens avec les scènes qui font référence au *canon*. Les arcs narratifs principaux quant à eux renvoient à des interprétations de moments de la vie de Jedusor qui sont induits par J.K. Rowling dans ces romans. À l'image du braconnage de Certeau, les espaces blancs sont des opportunités pour les fans de s'approprier l'univers. Ils stimulent ainsi la créativité des fans qui souhaitent remplir ces interstices. Paradoxalement, ces opportunités sont soumises aux contraintes du *canon* imposées (de manière volontaire ou non). par le travail de l'autrice.

5.3.3.2 Les limites légales

Cette première limite nous pousse à prendre du recul vis-à-vis du concept. On peut alors se questionner sur l'influence des relations de pouvoir entre les industries culturelles et ses consommatrices et consommateurs. En plus du contrôle passif de l'autrice sur les fan fictions qui souhaitent reprendre la narration de l'univers, une autre forme de contrôle s'impose à eux. Il s'agit du pouvoir légal que se partagent J.K. Rowling et Warner Bros. Pictures sur l'univers. Tandis que l'autrice détient les droits sur le récit et les romans *Harry Potter*, la société de production et de distribution Warner Bros. Pictures en détient les droits audiovisuels. Depuis la fin des années 1990, le géant américain a alors la main mise sur l'exploitation de la « marque » *Harry Potter*. Ces deux entités voient les fans et leurs pratiques d'un œil différent. De manière générale, l'autrice se positionne en faveur des fan fictions, sauf lorsqu'elles proposent un contenu pornographique ou trop semblable à ses romans (Liebler, 2015, p. 400). En revanche, la position de Warner Bros. Pictures. se veut plus sévère envers la communauté créative de fans. La compagnie n'hésite pas, à plusieurs reprises, à

entamer des actions légales auprès de fans pour atteinte aux droits d'auteur (*ibid*). Les deux fan fictions en sont des exemples puisque les deux productions ont vu leur conception être ralenties à cause de litiges avec Warner Bros. Pictures. Après négociations, les deux équipes furent contraintes à ne pas récolter de profits sur les courts-métrages et à ajouter à leur production des mentions³⁶ précisant qu'elles ne sont pas affiliées à l'autrice et à la société, mais produites avec leur accord.

L'attitude de l'autrice et plus particulièrement de Warner Bros. Pictures, face aux fans représentent donc un frein à la co-crédation. Les démarches légales entamées par la compagnie américaine auprès de certains fans, comme les équipes des productions de notre corpus, montrent une volonté de garder la main mise sur l'image et la marque *Harry Potter*. On ne sait pas si l'intention est réellement de freiner la création des fans ou juste de contrôler la marque et ses aspects économiques. Néanmoins, ces démarches peuvent paralyser ou freiner la création de contenus de fans et donc la co-crédation de l'univers. Ainsi, nous avons pu remarquer les conséquences du contrôle exercé par la société de production américaine sur *Harry Potter*. Premièrement, il révèle la relation asymétrique entre les fans et les ayants droit de l'univers. Deuxièmement, on peut voir que ce contrôle met en péril le dernier critère de la co-crédation, c'est-à-dire celui des possibilités de réappropriation des textes.

Par conséquent, nous souhaitons approfondir ce dernier critère et par extension apporter une nuance à la notion de co-crédation. De la même manière que le concept de la convergence par Jenkins (2006), la co-crédation selon Lanier et Jensen Schau (2007)

³⁶ Dans *Le Maître de la Mort*, on peut lire : « Inspiré de l'œuvre de J.K. Rowling (tous droits réservés). Avec l'accord de Warner Bros. Pictures ». Quant à *Voldemort : Origins of the Heir*, il est écrit : « This film is a non-commercial fan film made by fans for fans and is not endorsed by, affiliated with or associated with Warner Bros. or J.K. Rowling ».

peut paraître idéaliste face au contexte médiatique actuel. Cette définition met de côté les relations de pouvoir qui existent entre les industries culturelles et les personnes qui consomment des productions culturelles. À la lumière de ce constat, le troisième et dernier critère se doit de refléter cette relation. Pour atteindre la co-crédation telle que définie par Lanier et Jensen Schau, nous proposons que les productions doivent présenter des possibilités de réappropriation sur deux niveaux. Premièrement, ces possibilités doivent exister au sein même de la narration en suivant les deux premiers critères de la co-crédation. Deuxièmement, pour rendre l'appropriation des productions accessible, il faut que les industries ou ayants droit soient favorables à la co-crédation de contenu. En effet, c'est en donnant la liberté au public et particulièrement aux fans de créer du contenu quel qu'il soit que les productions culturelles et leurs significations peuvent être réellement co-crédées. Pour que les fans deviennent des acteurs et actrices de la création des productions culturelles, il est nécessaire que les entités qui en détiennent les droits ne restreignent pas leurs pratiques.

En somme, à la lumière des points abordés dans ce chapitre, nous avons pu apporter des réponses à la question qui guide ce travail de recherche. La réponse à la question « En quoi les fan fictions participent-elles à la co-crédation des univers transmédiatiques ? » est mitigée et regroupe plusieurs aspects. D'un côté, nous avons le travail créatif qui se cache derrière les productions de notre corpus qui nous montre la richesse du processus engagé par les deux équipes. En s'inspirant d'*Harry Potter* et en tentant de remplir des espaces blancs, elles ont produit des courts-métrages qui s'inscrivent dans la transfictionnalité de l'univers.

De l'autre, nous avons la relation de pouvoir et le contrôle exercé par l'autrice et les ayants droit qui viennent influencer voire entraver le processus de création des fan fictions. Ces deux aspects nous poussent à reconsidérer le potentiel co-crédatif de l'univers. Dans le cas présent, l'univers et ses significations appartiennent toujours aux

personnes qui le produisent contrairement à ce que les définitions du braconnage culturel (Certeau, 1990 ; Jenkins, 1992) et de la co-crédation énoncent.

Néanmoins, malgré ces limites, les fans n'hésitent pas à utiliser les moyens à leur disposition pour s'approprier et produire du contenu par rapport aux productions qui les inspirent. Malgré les réticences de Warner Bros. Pictures, la communauté de fans d'Harry Potter est tout de même reconnue pour son nombre impressionnant de fan fictions (Penloup, 2017). Ainsi, la co-crédation se révèle être un concept complexe qui mériterait d'être approfondi et mis à l'épreuve face à d'autres productions ou univers.

CONCLUSION

Dans le contexte médiatique actuel, les fans correspondent à un type de public remarqué. Les communautés de fans utilisent les technologies numériques mises à leur disposition pour faire entendre leur engagement et leur dévouement auprès des productions culturelles qu'elles admirent. Pour cela, les fans n'hésitent pas à faire appel à leur créativité pour produire du contenu. À la frontière entre l'admiration et la frustration, ces contenus sont des preuves du désir des fans de s'approprier le contenu qui les inspirent. En mettant en lumière ces pratiques de fans, ce mémoire avait pour visée d'explorer la co-crédation des univers transmédiatiques par le prisme des fan fictions.

Au cours du premier chapitre, nous avons abordé la problématique qui est au cœur de notre de recherche. Nous nous sommes concentrées sur les industries culturelles qui tentent d'attirer et de préserver leurs fans par le biais de stratégies telles que le transmedia storytelling. Nous avons choisi d'étudier un cas de transmedia storytelling particulièrement éloquent : celui d'*Harry Potter*. Cet univers se caractérise par ses productions qui se déploient à la fois au cinéma, au théâtre, en livre ou encore sur Internet. Il se démarque aussi par la communauté de fans qui l'entoure et leurs pratiques. Parmi les multiples pratiques auxquelles participent ses membres, cette communauté est reconnue pour sa créativité et le nombre abondant de fan fictions qu'elle produit. Parmi les genres très divers de fan fictions, nous avons choisi de nous intéresser à celles qui cherchent à étendre ou compléter la narration du *canon*, ou en d'autres termes à le co-crédier. Nous avons été intriguées par les mécanismes de création de ces productions de fans et les liens qui les unissent avec l'univers. En somme, nous souhaitions explorer

la notion de co-cr  ation et comment elle se pr  sente dans le cas de l'univers d'*Harry Potter*.

Dans le chapitre suivant, nous avons abord   les concepts et approches th  oriques qui ont   t   n  cessaires    l'  tude de notre sujet et la r  alisation de notre analyse. Notre   tude s'  st bas  e sur l'articulation de deux courants de recherche compl  mentaires qui mobilisent la r  ception : les   tudes culturelles et litt  raires. Le croisement de leurs th  ories nous a permis d'avoir une vision englobante de la r  ception des productions culturelles. Dans un premier temps, les   tudes culturelles britanniques nous ont permis de comprendre la r  ception au sein du processus de communication. Dans un deuxi  me temps, nous avons abord   le comportement et les pratiques de fans par le biais des   tudes culturelles am  ricaines et des *Fan Studies*. Nous avons particuli  rement abord   l'id  e de la co-cr  ation en nous servant des d  finitions de Lanier et Jensen Schau (2007), qui d  coule de la notion de braconnage culturel pr  sent  e par de Certeau (1990) et r  utilis  e par Jenkins (1992). Avec les   tudes litt  raires, nous avons approfondi notre compr  hension de l'acte de lecture et de l'influence de la narration sur ce dernier. C'est pourquoi nous avons fait appel    Eco (1989, 2012) et    Saint-Gelais (2011) pour mettre en avant les m  canismes narratifs    l'  uvre dans les fan fictions analys  es. Ce cadre conceptuel a   t   compl  t   par l'approche avec laquelle nous souhaitons aborder les fan fictions de notre corpus. En effet, nous nous sommes servis des travaux de la s  miotique classique comme Peirce et sa trichotomie de l'objet (1978). N  anmoins, consid  rant la complexit   narrative de l'univers d'*Harry Potter*, nous avons adopt   une posture socio-s  miotique. Par d  finition, cette approche englobe dans l'analyse d'une production l'ensemble des   tapes de sa vie et son contexte social pour mieux saisir ses significations.

Dans le chapitre III, nous avons pr  sent   les deux fan fictions qui ont constitu   notre corpus. Elles r  pondaient alors aux crit  res suivants : les productions devaient   tre des courts-m  trages dont la narration se concentrait sur le m  me espace blanc, celui du

passé et de la jeunesse de Tom Jedusor. Nous avons décliné leur analyse en trois étapes. Toujours dans une posture socio-sémiotique, nous avons décidé d'explorer le paratexte des fan fictions afin d'obtenir des informations sur le contexte de production et les intentions des équipes. Après les avoir décomposées scène par scène, nous voulions faire une analyse en profondeur des signes présents dans les courts-métrages à l'aide de la trichotomie de l'objet de Peirce (1978). Nous étions à la recherche des signes, et particulièrement des indices et symboles pour faire ressortir les liens avec l'univers.

Le quatrième chapitre était destiné à l'analyse socio-sémiotique des deux productions de notre corpus. Nous y avons présenté les résultats des différentes étapes mentionnées ci-haut. Tout d'abord, notre analyse a révélé la richesse significative des deux fan fictions. Malgré les différences narratives apparentes dans les éléments inventés, nous avons pu remarquer des similitudes tant au niveau de la narration que des signes utilisés pour créer des liens avec l'univers. À l'issue de ce chapitre, nous avons retenu que les adaptations cinématographiques ont autant influencé le processus créatif des productions que la saga de romans, contrairement à ce que les équipes ont évoqué dans les éléments paratextuels. Ainsi, cette étude approfondie des fan fictions et des signes qui les composent nous a permis d'avoir des éléments de réponses sur la manière dont les fans ont reçu l'univers d'*Harry Potter* et comment cette réception se ressent dans leur processus créatif.

Dans le chapitre V, et afin de répondre aux questions de recherche, nous souhaitons confronter les résultats récoltés lors du chapitre précédent aux concepts que nous avons mobilisés dans notre cadre théorique. Nous sommes donc revenues sur les liens qui unissent les fan fictions au *canon*. Les fans ont déployé les efforts narratifs pour intégrer leur courts-métrages à la narration transfictionnelle d'*Harry Potter*. Toutefois, nous avons remarqué que le processus créatif des fan fictions a été influencé par plusieurs facteurs. Les interprétations présentées dans les productions ont pu être guidées par la construction narrative des espaces blancs laissés dans le *canon*. Les

équipes ont également été confrontées à la réticence des ayants droit de la marque *Harry Potter*. Ces éléments nous ont montré que la notion de co-crédation nécessite d'être repensée.

À la lumière des éléments qui sont ressortis de notre travail, nous en sommes en mesure d'apporter une réponse à la question suivante : « en quoi les fan fictions participent-elles à la co-crédation des univers transmédiatiques ? ». Nous avons remarqué que la co-crédation telle qu'elle nous a été présentée par Lanier et Jensen Schau (*ibid*) n'englobe pas les relations de pouvoir qui se jouent entre les fans et les productrices et producteurs. En effet, avec leur court-métrage les fans participent *a priori* au prolongement du *canon* et donc à la co-crédation de son sens. Néanmoins, ce processus a pu être contraint par la construction narrative de l'univers ou par les actions légales de Warner Bros. Pictures. Par conséquent, la notion de co-crédation, et particulièrement son troisième critère, doit être nuancée. Toutefois, on remarque que ces limites n'empêchent pas la communauté d'*Harry Potter* de produire du contenu. Le *canon* existe et se définit par les fans selon Saint-Gelais (2011). La communauté peut alors librement ajouter ou en modifier le sens par ses pratiques. Néanmoins, il est difficile de déterminer si ces fan fictions, et le fanon en général, ont le pouvoir d'influencer J.K. Rowling et Warner Bros. Picture dans la conception des futures productions de l'univers.

Les conclusions de notre recherche nous ont permis d'établir certaines pistes de réflexion quant aux critères de ce processus expliqué par Lanier et Jensen Schau (2007). Malgré les évolutions constantes du paysage médiatique, les relations de pouvoir existent toujours entre les industries culturelles et les fans. Il est nécessaire de considérer la co-crédation dans cette perspective. Par conséquent, il serait pertinent de confronter les résultats de notre recherche à de nouvelles études de cas. Nous pourrions nous intéresser à des univers transmédiatiques ou d'autres types de productions qui revendiquent la mise en place d'une co-crédation avec son public. Par exemple, l'univers de *Star Wars* créé par Georges Lucas a beaucoup vu la relation avec ses fans évoluer

au fil des années. Les fan fictions sont d'ailleurs passées du statut canonique au statut de légendes, complétant ce que la communauté appelle l'univers *Legends*. Nous pourrions alors nous demander quels sont les moyens mis en place par les créatrices et créateurs pour favoriser la co-crédation. Comment les industries culturelles peuvent-elles augmenter le potentiel co-crédatif d'une production ? Dés lors, nous pourrions avoir un meilleur aperçu de la co-crédation et de ses caractéristiques.

BIBLIOGRAPHIE

- Achard, P. (1995). Formation discursive, dialogisme et sociologie. *Langages*, 29(117), 82-95. <http://dx.doi.org/10.3406/lgge.1995.1707>
- Adorno, T. W. et Horkheimer, M. (2012). *Kulturindustrie*. Traduction par É. Kaufholz, Paris : Allia.
- Alami, S., Desjeux, D. et Garabua-Moussaoui, I. (2013). L'approche qualitative. *Que sais-je?*, 2e éd., 11-29.
- Amesley, C. (1989). How to watch Star Trek. *Cultural Studies*, 3(3), 323-339. <http://dx.doi.org/10.1080/09502388900490221>
- André, S. (2010). Pistes pour repenser les études littéraires au xxie siècle. *Diogene*, n° 229-230(1), 109-125.
- Bacharach, P. (2017). Bernard Miège, Les industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication. *Lectures*. Récupéré de <http://journals.openedition.org/lectures/22762>
- Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth*. [s.l.] : University of Pennsylvania Press.
- Bajoit, G. (1988). Exit, voice, loyalty... and apathy. Les réactions individuelles au mécontentement. *Revue française de sociologie*, 29(2), 325-345. <http://dx.doi.org/10.2307/3321910>
- Barnabé, F. (2014). La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet: une étude des fanfictions comme dispositifs jouables. *Sciences du jeu*, (2).
- Bennett, L. (2014). Tracing Textual Poachers: Reflections on the development of fan studies and digital fandom. *The Journal of Fandom Studies*, 2(1), 5-20. http://dx.doi.org/info:doi/10.1386/jfs.2.1.5_1

- Bideran, J. de et Bourdaa, M. (2017). Quand les experts du patrimoine s'emparent du transmédia storytelling. *Communication & Organisation*, n° 51(1), 43-54.
- Bobineau, O. (2010). *Les formes élémentaires de l'engagement : une anthropologie du sens*. Paris : Temps présent.
- Boucherit, A. (2012). Fanfictions. *Médium*, 30(1), 51. <http://dx.doi.org/10.3917/mediu.030.0051>
- Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans. *Raisons politiques*, (62), 101-113. <http://dx.doi.org/10.3917/rai.062.0101>
- Bourgeon, D., Jarrier, E. et Petr, C. (2015). Le transmédia au service de la médiation dans le domaine des arts et de la culture. Communication présentée à International Conference of Arts and Culture Marketing, Aix-en-Provence.
- Certeau, M. de. (1990). *L'invention du quotidien, 1*. Paris : Gallimard.
- Cervulle, M. (2017). Préface : Stuart Hall, une pensée de l'articulation. Dans *Identités et cultures: politiques des cultural studies* (p. 10-47). Paris : Editions Amsterdam.
- Cervulle, M. et Quemener, N. (2015). *Cultural studies : théories et méthodes / Maxime Cervulle, Nelly Quemener ; sous la direction de François de Singly*. Paris : Armand Colin.
- Cherland, M. (2008). Harry's girls: Harry Potter and the discourse of gender. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(4), 273-282.
- Coulangeon, P. et Duval, J. (2013). Introduction. Dans *Trente ans après La Distinction, de Pierre Bourdieu* (p. 7-25). [s.l.] : La Découverte. (page: 7-25container-title: Trente ans après La Distinction, de Pierre Bourdieu). Récupéré de <https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/trente-ans-apres-la-distinction-de-pierre-bourdieu--9782707176677-page-7.htm>
- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge ; Malden, MA : Polity.
- Cristofari, C. et Guitton, M. J. (2015). L'aca-fan : aspects méthodologiques, éthiques et pratiques. *Revue française des sciences de l'information et de la*

communication, (7). <http://dx.doi.org/10.4000/rfsic.1651>

Derbaix, M., Bourgeon-Renault, D., Jarrier, E. et Petr, C. (2017). Transmedia Experience and Narrative Transportation. *Journal of Marketing Trends*, 4(2), 39-48.

Dosse, F. (2002). L'art du détournement. Michel de Certeau entre stratégies et tactiques. *Esprit (1940-)*, (283 (3/4)), 206-222.

Driscoll, C. et Gregg, M. (2011). CONVERGENCE CULTURE AND THE LEGACY OF FEMINIST CULTURAL STUDIES. *Cultural Studies*, 25(4-5), 566-584. <http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2011.600549>

Eco, U. (1989). *Lector in fabula*. Paris : Le Livre de poche.

Eco, U. (2012). *De Superman au surhomme*. Traduction par M. Bouzaher, Paris : Grasset.

El Hafi, S. (2019). *Analyse sociosémiotique du dispositif télévisuel de l'émission de télé réalité « La Voix » : identités discursives et cadre participatif*. Université du Québec à Montréal, Montréal.

Esquenazi, J.-P. (2003). Eléments de sociologie sémiotique de la télévision. *Quaderni*, 50(1), 89-115. <http://dx.doi.org/10.3406/quad.2003.1220>

Etgar, M. (2008). A descriptive model of the consumer co-production process. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 97-108. <http://dx.doi.org/10.1007/s11747-007-0061-1>

Evans, E. (2011). *Transmedia television: Audiences, new media, and daily life*. [s.l.] : Routledge.

Feret, L. (2015). *Le transmédia au service des histoires et des marques : le cas de la série télévisée Doctor Who*. Université du Québec à Montréal, Montréal.

François, S. (2009a). Fanf(r)ictions, Abstract. *Réseaux*, (153), 157-189. <http://dx.doi.org/10.3917/res.153.0157>

François, S. (2009b). La participation médiatique selon Henry Jenkins (note critique).

Terrains travaux, n° 15(1), 213-224.

François, S. (2013). *Les créations dérivées comme modalité de l'engagement des publics médiatiques: le cas des fanfictions sur internet*. Télécom Paris Tech, Paris.

Gagnon, Y.-C. (2000). *L' étude de cas comme méthode de recherche*, 2e édition. Quebec, CANADA : Les Presses de l'Université du Québec. Récupéré de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uqam/detail.action?docID=3278154>

Galluzzo, A. et Galan, J.-P. (2013). L'apport de l'ethnographie multisite à l'étude du consommateur fan. *La Revue des Sciences de Gestion*, (261-262), 139-145. <http://dx.doi.org/10.3917/rsg.261.0139>

Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. New York, NY : Routledge.

Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Seuil.

Genette, G. (1992). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris : Éd. du Seuil.

Gignoux, A.-C. (2006). De l'intertextualité à la réécriture. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, (13). <http://dx.doi.org/10.4000/narratologie.329>

Giono, J. (1949). *Mort d'un personnage*. Paris : Grasset.

Giono, J. (1957). *Le bonheur fou*. Paris : Gallimard. Récupéré de <https://bac-lac.on.worldcat.org/oclc/8650071>

Guern, P. L. (2015). En être ou pas : le fan-club de la série le prisonnier : Une enquête par observation*. Dans P. Le Guern (dir.), *Les cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes* (p. 177-215). Rennes : Presses universitaires de Rennes. Récupéré de <http://books.openedition.org/pur/24177>

Hall, S. (2017). *Identités et cultures: politiques des cultural studies*. Paris : Editions Amsterdam.

Hall, S. et Jefferson, T. (2006). *Resistance through rituals : youth subcultures in post-war Britain* (2nd ed.). New York : Routledge. Récupéré de

<http://www.myilibrary.com?id=65195>

Harmeling, C. M., Moffett, J. W., Arnold, M. J. et Carlson, B. D. (2017). Toward a theory of customer engagement marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 45(3), 312-335.
<http://dx.doi.org/http://dx.doi.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/10.1007/s11747-016-0509-2>

Hay, J. et Couldry, N. (2011). RETHINKING CONVERGENCE/CULTURE: An introduction. *Cultural Studies*, 25(4-5), 473-486.
<http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2011.600527>

Hellekson, K. et Busse, K. (2006). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. [s.l.] : McFarland.

Hinck, A. (2012). Theorizing a public engagement keystone: Seeing fandom's integral connection to civic engagement through the case of the Harry Potter Alliance. *Transformative Works and Cultures*, 10.
<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2012.0311>

Hoguet, B. (2016). *Créer et produire pour les nouveaux médias : le guide de la narration interactive et transmédia*. Paris : Dixit Editions.

Instituts de recherche en santé du Canada. (2018). *Énoncé de politique des trois conseils, éthique de la recherche avec des êtres humains*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de http://publications.gc.ca/collections/collection_2019/irsc-cihr/RR4-2-2019-fra.pdf

Jenkins, H. (1988). Star Trek rerun, reread, rewritten: Fan writing as textual poaching. *Critical Studies in Mass Communication*, 5(2), 85-107.
<http://dx.doi.org/10.1080/15295038809366691>

Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York, NY : Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York : New York University Press.

Joyce, J. (1922). *Ulysse*. Paris : Gallimard. Récupéré de

<http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb39199769q>

- Kellner, R. T. (2010). JK Rowling's ambivalence towards feminism: House elves-women in disguise-in the "Harry Potter" books. *The Midwest Quarterly*, 51(4), 367.
- Lanier, C. D. et Jensen Schau, H. (2007). Culture and co-creation: Exploring consumers' inspirations and aspirations for writing and posting on-line fan fiction. Dans *Consumer culture theory*, 11 (p. 321-342). [s.l.] : Emerald Group Publishing Limited. Récupéré de [https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1016/S0885-2111\(06\)11013-3/full/html](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1016/S0885-2111(06)11013-3/full/html)
- Leroy, J. (2008). Gestion de la relation avec une communauté virtuelle dans une stratégie de co-création. *Décisions Marketing*, (52), 41-50.
- Levine, L. W. (1993). *The unpredictable past: explorations in American cultural history*. New York : Oxford University Press.
- Lévy, P. (1997). *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte.
- Lewis, L. A. (2002). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. [s.l.] : Routledge. (Google-Books-ID: HdXGBQAAQBAJ).
- Liebler, R. (2015). Copyright and Ownership of Fan Created Works: Fanfiction and Beyond. Dans M. David et D. Halbert, *The SAGE Handbook of Intellectual Property* (p. 391-403). 1 Oliver's Yard, 55 City Road London EC1Y 1SP : SAGE Publications Ltd. <http://dx.doi.org/10.4135/9781473910027.n22>
- Madden, Á. (2018). "She stimulates us to supply what is not there": *Expanding Jane Austen's World Through Fandom*. University of Dublin, Trinity College, Dublin.
- Maigret, E. (2013). Avec et au-delà de Jenkins : ce qui circule vraiment dans les réseaux. Dans *Networking images : approches interdisciplinaires des images en réseau* (p. 35-42). Paris : Presses Sorbonne nouvelle.
- Maigret, E. (2015). *Sociologie de la communication et des médias*. Paris : Armand Colin. <http://dx.doi.org/10.3917/arco.maigr.2015.01>

- Mattelart, A. et Neveu, É. (2008a). IV. Internationalisation et crise des Cultural Studies. *Reperes*, 66-89.
- Mattelart, A. et Neveu, É. (2008b). V. Les conditions d'un renouveau. *Reperes*, 90-105.
- Millerand, F., Proulx, S. et Rueff, J. (2010). *Web social: mutation de la communication*. [s.l.] : PUQ.
- Millette, M. (2013). Pratiques transplateformes et convergence dans les usages des médias sociaux. *Communication et organisation*, (43), 47-58.
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse: côté jeans & côté tenue de soirée*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Nabokov, V. (1967). *Lolita*. Paris : Livre de poche.
- Nylund, D. (2007). Reading Harry Potter: Popular culture, queer theory and the fashioning of youth identity. *Journal of systemic therapies*, 26(2), 13-24.
- Odin, R. (1990). *Cinéma et production de sens*. Paris : A. Colin.
- Odin, R. (2000). La question du public. Approche sémio-pragmatique. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 49-72.
- Peirce. (1978). *Ecrits sur le signe*. Paris : Éditions du Seuil.
- Penloup, M.-C. (2017). Didactique de l'écriture : le déjà-là des pratiques d'écriture numérique. *Le français aujourd'hui*, (196), 57-70.
<http://dx.doi.org/10.3917/lfa.196.0057>
- Pichot, A. (2016). *Transmédia Storytelling à l'ère de la convergence*. Université de Montréal, Montréal.
- Pillet, F. (2011). Que reste-t-il de l'École de Constance ? *Etudes Germaniques*, n° 263(3), 763-781.
- Poupart, J. (1998). *La recherche qualitative: diversité des champs et des pratiques au Québec*. Montréal : G. Morin.

- Pugh, T. et Wallace, D. L. (2006). Heteronormative Heroism and Queering the School Story in JK Rowling's Harry Potter Series. *Children's Literature Association Quarterly*, 31(3), 260-281.
- Saint-Gelais, R. (2002). La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité. Dans R. Audet et G. Alexandre (dir.), *Frontières de la fiction* (p. 43-75). Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux. <http://dx.doi.org/10.4000/books.pub.5687>
- Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Éditions du Seuil.
- Saussure, F. de, Bally, C., Sechehaye, A., Riedlinger, A. et De Mauro, T. (1985). *Cours de linguistique générale* (Ed. critique). Paris : Payot.
- Schmitt, L. (2015). Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, (16/1), 5-17.
- Simon, C. (1969). *La bataille de Pharsale*. Paris : Éditions de Minuit. Récupéré de <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb33175514p>
- Stam, R., Flitterman-Lewis, S. et Stam, R. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Poststructuralism and Beyond*. London, UNITED KINGDOM : Routledge. Récupéré de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uqam/detail.action?docID=237423>
- Thorne, S. et Bruner, G. C. (2006). An exploratory investigation of the characteristics of consumer fanaticism. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 9(1), 51-72. <http://dx.doi.org/10.1108/13522750610640558>
- Tore, G. M. (2010). Médias et art dans les questionnements disciplinaires actuels et dans l'approche sémiotique. *Signata. Annales des sémiotiques / Annals of Semiotics*, (1), 207-237. <http://dx.doi.org/10.4000/signata.301>
- Tosenberger, C. (2008). Homosexuality at the online Hogwarts: Harry Potter slash fanfiction. *Children's Literature*, 36(1), 185-207.
- Verba, J. M. (2003). *Boldly Writing: A Trek Fan and Fanfiction History, 1967-1987*

(Second Edition edition). [s.l.] : CreateSpace Independent Publishing Platform.

Vermeesch, A. (2004). Poétique du scénario. *Poetique*, n° 138(2), 213-234.

Vovou, I. (2015). Henry Jenkins, La Culture de la convergence. Des médias au transmédia. *Questions de communication*, (28), 363-364.

Yates, D. (2007). *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*. Fantastique, famille, aventure, Warner Bros. Pictures.

Yates, D. (2008). *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*. Fantastique, famille, aventure, Warner Bros. Pictures.

Yates, D. (2010). *Harry Potter et les Reliques de la mort : 1ère partie*. Fantastique, aventure, Warner Bros. Pictures.

Yates, D. (2011). *Harry Potter et les Reliques de la Mort : 2ème partie*. Fantastique, aventure, Warner Bros. Pictures.