



**HAL**  
open science

# Auteurs-fans et fans-auteurs dans la culture médiatique contemporaine

David Peyron

► **To cite this version:**

David Peyron. Auteurs-fans et fans-auteurs dans la culture médiatique contemporaine. Mélanie Boissonneau; Laurent Jullier. Cinéphilies, sériephilies 2.0. Les nouvelles formes d'attachement aux images, 9, Peter Lang, pp.85-100, 2019, ICCA – Industries culturelles, création, numérique, 978-2-8076-1248-8. 10.3726/b16133 . hal-02566953

**HAL Id: hal-02566953**

**<https://hal.science/hal-02566953>**

Submitted on 24 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Auteurs-fans et fans-auteurs dans la culture médiatique contemporaine.

---

**David Peyron**

**Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, université Aix-Marseille.**

## **Culture participative et nouvel individualisme :**

La question qui anime cette réflexion, s'appuyant sur plusieurs travaux menés sur les cultures fans et sur un travail de thèse portant sur la culture geek<sup>1</sup>, est finalement assez simple : qu'est-ce qu'un auteur dans le contexte médiatique contemporain ? Mais si la formulation est facile, la réponse l'est beaucoup moins. La question qu'est-ce qu'un auteur, qu'est-ce qui lui confère son autorité, et à l'inverse quelle autorité ont les publics sur les œuvres est très discutée depuis déjà de nombreuses années et il serait impossible de résumer ici tous les débats sur le sujet qui animent les chercheurs en sociologie, en narratologie, en sémiologie ou en études littéraires depuis la naissance de ces disciplines.

On peut avancer, pour commencer, que d'après de nombreuses recherches menées depuis une quinzaine d'années, la place respective des publics et des auteurs, les frontières de leurs rôles dans l'espace social, et dans l'espace de production semblent de plus en plus ténues, floues, et se croiser. Le plus souvent, pour exemplifier cette évolution largement basée sur la démocratisation des outils numériques, mais aussi sur une évolution sociale de prise en main des objets par les individus, on s'appuie sur l'étude de ce qu'on appelle la culture participative. Celle-ci est définie entre autres par Henry Jenkins comme :

« Une culture dans laquelle les faibles obstacles à l'expression artistique et à l'engagement civique soutiennent fortement la création et le partage de créations personnelles, et un type de tutorat informel dans lequel ce qui est su par les personnes les plus expérimentées est transmis aux novices. Une culture participative est une culture dans laquelle chaque membre pense que sa contribution est importante et se sent en lien avec les autres. »<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Peyron, David, *Culture Geek*, Limoges, FYP, 2013.

<sup>2</sup> Jenkins, Henry, Mizuko Ito, Danah Boyd, *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge, Polity Press, 2015, version non paginée, ma traduction.

Cette culture est liée à deux mouvements, le premier est l'évolution technologique. Il est clairement plus facile aujourd'hui de médiatiser, et donc de diffuser du contenu, de commenter son épisode préféré de série en une série de tweets ou dans une vidéo Youtube tournée avec un smartphone. Il est facile de débattre sur un forum de quel est le personnage le plus puissant entre Hulk, Superman et Sangoku pour prendre un débat qui fait couler beaucoup d'encre numérique dans la culture geek. Et, bien sûr, même si ce sont des phénomènes qui datent d'avant la massification du numérique, l'échelle de la production de fanfictions, de fanvidéos, de fanarts, de remontage de films et de séries ou d'échange de tutoriels de fabrication de *cosplay*, est sans commune mesure avec ce qui était produit avant Internet. Avec les nouvelles technologies, la participation, la collaboration et le partage sont facilités, et même si des disparités restent, l'impact de ces possibilités sur les publics et sur les industries culturelles est considérable.

Le second élément à l'origine de cette poussée participative est un changement dans la gestion quotidienne, ordinaire, de la question identitaire. Cette question est probablement première en importance et en chronologie puisque de nombreux travaux ont montré à quel point la forme contemporaine des outils numériques était liée à une révolution des mœurs des années 1960 et 1970, et en particulier au mélange entre mouvements contre-culturels, révolution sexuelle, idéologie libertarienne et imaginaire utopique. Pour le simplifier à l'extrême, les premiers penseurs de l'informatique et des réseaux numériques étaient très liés aux communautés hippies, au néo marxisme professé dans les campus californiens, et à l'idée de faire les choses soi-même (*Do It Yourself*) pour se réapproprier ce qui avait été confisqué par des industries<sup>3</sup>. Toute la communauté *hacker* est issue de ce mouvement, leur credo étant que l'on montre qui l'on est par nos passions et par ce qu'on fait, ce qu'on réalise concrètement avec, pas en restant passif<sup>4</sup>.

Ce mouvement de prise en compte des identités de chacun et d'affirmation de soi non plus par ce qui nous est donné mais par ce que l'on fait, s'inscrit dans un phénomène large qui infuse dans nos sociétés depuis cette période. En plus des *hackers*, on peut parler évidemment du mouvement des droits civiques aux États-Unis, du féminisme dont l'influence sur ces questions est plus que centrale, on peut penser aussi au phénomène que les sociologues nomment la sécularisation, c'est-à-dire le fait que les individus s'éloignent des dogmes religieux classiques pour fabriquer leur croyance bricolée. Citons aussi comme trace de cette évolution, les subcultures urbaines, hippie, geek, punk, hip-hop, etc. Il s'agit alors de

---

<sup>3</sup> Flichy, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

<sup>4</sup> Levy, Steven, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, 2013.

promouvoir un nouvel individualisme pensé comme positif et inclusif, au sein duquel notre appartenance à un groupe n'est pas liée à notre naissance mais à un choix affinitaire et à un style de vie. Cela ne veut pas dire que ce choix est libre et sans aucune détermination sociale bien sûr, ni que ce mouvement se fait sans heurts, mais que depuis les années 1960 il y a une poussée, une injonction, à affirmer qui l'on est, et à revendiquer son identité singulière. Comme le dit Laurence Allard dans ce cadre inédit historiquement, « la vie sociale ne mobilise plus de façon naturelle, irréfléchie, inquestionnée, dans ce cadre l'identité personnelle devient le résultat d'un projet réflexif »<sup>5</sup>. Ce mouvement social de grande ampleur, certains chercheurs comme Ulrich Beck le nomment modernité réflexive<sup>6</sup> ce qui souligne bien l'importance du retour sur soi et de l'expression de soi et donc de la participation comme manière de montrer son identité dans le monde contemporain.

### **La fondation moderne de la notion d'auteur**

Pour revenir à notre propos sur la culture médiatique actuelle, l'amplification du phénomène des fans et de leur volonté participative est clairement à inscrire dans cette de valorisation globale de l'identité par le goût revendiqué. Comme le dit Christian Le Bart dans son étude désormais classique sur les passionnés des Beatles, les cultures fans constituent l'un des exemples typiques du « passage dans nos sociétés des identités prescrites aux identités choisies »<sup>7</sup>. Et revendiquer des goûts forts, des passions, puis les partager et participer, contribuer, c'est renforcer son lien avec son groupe de référence, et aussi affirmer son identité clairement par l'action, au sein d'un collectif dont on reconnaît la valeur pour ratifier de la validité de cette identité. En effet, même dans un contexte individualiste, nous avons besoin de ratifications sociales, elles sont simplement plus informelles et moins institutionnelles. Comme le dit le sociologue Axel Honneth, la reconnaissance au sens de validation de l'existence d'une pratique ou d'une identité comme légitime est un élément fondamental de la construction de l'individu contemporain. Celui-ci ne peut se réaliser pleinement que « dans la mesure où ses particularités trouvent une approbation et un soutien dans les rapports d'interaction sociale »<sup>8</sup>. En d'autres termes, nous sommes poussés

---

<sup>5</sup> Allard, Laurence, « Express yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé », *Cultures Expressives*, 2005, en ligne : [http://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express\\_yourself\\_2.pdf](http://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express_yourself_2.pdf), consulté le 22/01/2018

<sup>6</sup> Beck, Ulrich, *La société du risque : Sur la voie d'une autre modernité*, Paris, Flammarion, 2008.

<sup>7</sup> Christian Le Bart, « Stratégie identitaire de fans. L'optimum de la différenciation », *Revue française de sociologie*, vol. 45, n° 2, 2004, p. 283-306, p. 284.

<sup>8</sup> Honneth, Axel, *La Lutte pour la reconnaissance*, Paris, Folio, 2013, p.32.

aujourd'hui à être les auteurs de nous-mêmes, et l'utilisation de ce mot dans un sens autre que celui d'auteur fictionnel n'est pas anodin, car les deux se renforcent.

L'auteur, le créateur, l'artiste, le contributeur, est le modèle de la réalisation de soi dans nos sociétés, comme l'ont très bien montré par exemple Boltanski et Chiapello dans leur essai sur le nouvel esprit du capitalisme et l'utopie contributive d'Internet est basée sur cette vision artistique de la vie<sup>9</sup>. De ce fait, il est difficile d'être entièrement en accord avec Henry Jenkins lorsqu'il explique que ce que l'on peut observer aujourd'hui est une forme de retour à la culture populaire pré industrielle, ce qu'il nomme la *folk culture*, celle des mythes et des contes où chaque individu pouvait s'approprier l'histoire pour la transmettre ensuite à sa communauté. La culture populaire pré industrielle, basée sur l'oralité et la transformation à beaucoup à voir avec les cultures fans, mais la question identitaire, le rapport des individus à eux-mêmes et au groupe à changé profondément. Et la notion d'auteur, même si elle est reconfigurée par les changements actuels dans le paysage médiatique, doit encore beaucoup à sa fondation récente, plus qu'à ses racines pré industrielles. Être singulier, contribuer et partager pour se forger son identité, tout cela est aujourd'hui partagé plus largement, mais nous ne nous sommes pas pour autant éloignés radicalement de la définition moderne de la notion d'auteur, qui est datée généralement du XIXe siècle.

En effet, de nombreux travaux historiques et sociologiques ont montré à quel point l'auteur comme être singulier producteur de nouveauté et libre dans sa réalisation de soi était une notion récente. Les travaux classiques de Michael Baxandal sur la Renaissance italienne par exemple montrent bien que pour les peintres de l'époque être, artiste, être auteur, n'était pas véritablement considéré comme une voie de l'expression de l'intime et de l'identité<sup>10</sup>. Les artistes, mêmes ceux aujourd'hui considéré comme des génies absolus, Leonard de Vinci, Rembrandt, étaient des artisans au service de la vision d'une classe dirigeante et d'un clergé très puissant. Bien sûr, ils avaient des espaces d'expression, et ils se plaisaient à laisser parfois des symboles et messages cachés parfois subversifs, et bien sûr certains avaient un style singulier, mais cela faisait d'eux socialement de bons artisans, et un bon peintre de la renaissance c'est aussi quelqu'un qui sait former d'autres artisans qui savent imiter son style afin qu'il puisse prendre plus de commandes. La question des frontières et des définitions n'a donc pas attendu Internet pour être floue. Et la vision contemporaine de l'artiste, on le sait depuis par exemple les travaux de Bourdieu sur le champ littéraire, est liée à l'émergence

---

<sup>9</sup> Boltanski, Luc, et Ève Chiapello, *Le Nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2011.

<sup>10</sup> Baxandall, Michael, *L'Œil du Quattrocento: L'usage de la peinture dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1985.

d'une classe bourgeoise au XIXe siècle<sup>11</sup>. Une classe pour qui la question de la singularité individuelle permettait une forme de légitimation de leur position sociale qui n'était plus due à leur naissance. C'est toute la politique flaubertienne de l'art pour l'art, et tout le mythe romantique de l'artiste tourmenté qui exorcise ses passions. On retrouve encore cela aujourd'hui partout dans le monde artistique et médiatique, souvent comme moyen de légitimation d'un objet culturel. On peut penser bien sûr à la politique des auteurs dans le cinéma de la nouvelle vague, mais on le voit aussi dans les séries où l'on différencie séries d'auteurs que l'on va suivre pour leur *showrunner* et série juste faite pour le divertissement. La notion d'auteur telle qu'elle est née au XIXe siècle est donc loin d'être morte et elle continue d'être un enjeu de pouvoir et de hiérarchisation culturelle.

### **Auteurs et fans en contexte participatif**

La différence donc est qu'aujourd'hui, il y aurait plus d'espace pour les publics et que les auteurs ont tendance à moins se présenter comme purement auteurs, mais aussi comme membre du public qui a réussi, ce qui en retour plait beaucoup au public des fans puisque cela les encourage à eux aussi franchir le pas que ce soit pour le plaisir ou dans un but plus professionnel. C'est cette circularité, public plus participant, donc frontière auteur/public plus fluide, donc encouragement pour le public à devenir auteur, qui fait dire à Jenkins « Plutôt que de parler des producteurs des médias et des consommateurs comme occupant des rôles séparés nous devrions les voir comme des participants qui interagissent les uns avec les autres dont les rôles sont fréquemment échangés »<sup>12</sup>.

Prenons par exemple un auteur de séries et de films très populaires dans les cultures fans/geeks et qui est au cœur des thèmes abordés ici : J.J Abrams réalisateur entre autres de *Star Wars : Le réveil de la force*, mais aussi créateur des séries *Lost*, *Alias*, *Fringe* ou plus récemment *Westworld*. Abrams explique dans toutes ses interviews que son envie de faire du cinéma lui est venue de Steven Spielberg, qu'il est avant tout un fan qui a réussi. Son premier travail dans le domaine est même lié à cela. En effet, avec son ami Matt Reeves ils s'amusaient à tourner des films en Super 8 à l'âge de quinze ans, en hommage aux plus grands films de Spielberg. Et il se trouve qu'ils ont réussi à faire parvenir un de ces films au réalisateur qui, touché et amusé par l'hommage leur a proposé de restaurer ses propres films

---

<sup>11</sup> Bourdieu. *Les règles de l'art*, Paris, Seuil, 1998.

<sup>12</sup> Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York university press, 2006, p.3.

de jeunesse tournés eux aussi en Super 8. Ce n'est que vingt ans plus tard Spielberg produira justement le film *Super 8* d'Abrams, un hommage de plus mais cette fois en 35mm.

Les fans du travail de Abrams adorent cette anecdote et il ne se prive pas de la raconter lui-même très souvent. On retrouve ce même type de discours de fan qui à réussi et non pas d'auteur isolé chez un grand nombre d'auteurs qui appartiennent tous à peu près à la même génération née à partir du milieu des années 60. On peut citer Quentin Tarantino, dont la légende est nourrie de son passage dans un vidéo club où il passait plus de temps à dévorer des films qu'à tenir le comptoir, ou encore Joss Whedon qui va même jusqu'à assumer les aspects plus sociaux et péjoratifs de l'attitude geek, par exemple en revendiquant le fait d'avoir beaucoup souffert de son isolement social et de sa différence avec les autres au lycée. On peut penser aussi à Zach Snyder réalisateur à succès, à Dan Harmon le créateur de la série *Community*, Sam Raimi le réalisateur de la première trilogie *Spider-man*, Peter Jackson réalisateur du *Seigneur des anneaux* et du *Hobbit*, etc. La liste pourrait continuer.

Du côté des fans, ces créateurs qui se positionnent en tant que fans émergeant de la communauté plutôt que comme auteurs au sens classique ne passent pas inaperçus. Les fans sont tout à fait conscients de l'évolution de ce positionnement, et ils l'interprètent comme une forme de conséquence de la mise en visibilité des cultures fans dans le paysage contemporain et comme une forme de sommet de la pyramide participative, ce que ces auteurs sont loin de remettre en cause. Les fans ont même donné un nom à cette nouvelle génération ce sont les « fanboys auteurs », que l'on peut traduire par auteurs-fans. Ce double statut entérine une forme de liminalité, une position entre-deux qui est souvent mise en avant, quand elle est jugée sincère. Car c'est là que des tensions peuvent apparaître, être adouci par les fans comme étant l'un d'entre eux, n'empêche pas que ces individus possèdent une position privilégiée et donc un pouvoir qui n'est pas le même que celui des autres membres de la communauté. Cela les rend suspects de positionnement purement marketing.

Cette tension est très souvent évoquée par les fans et les geeks, et cela pousse ces auteurs à prouver en permanence la validité de leur attitude fan dans la manière dont ils construisent leur posture ou à valoriser la communauté par des gestes qui ne sont pas forcément visibles du plus grand public.

## La logique de l'authenticité

On peut ici faire appel au concept de sous-culture très prisé par des *cultural studies*. Une sous-culture, un groupe au sein d'une société dont l'affiliation n'est pas uniquement liée à des données identitaires données à la naissance comme la nationalité, la famille, la classe sociale, mais un collectif lié à l'affirmation de soi et aux affinités culturelles. Depuis les années 1960, période qui n'est pas anodine, on l'a vu, ont émergé énormément de ces mouvements, depuis les hippies, les hipsters, jusqu'aux geeks et aux gothiques en passant par les punks, le hip-hop et autres communautés de fans. Envisager les communautés de fans comme des sous-cultures, permet d'y transférer une thématique classique des études subculturelles : l'authenticité. Dans une sous-culture la question de qui est un « vrai » est essentielle, et pousse à adopter tout un ensemble de comportements pour être reconnu comme un vrai, comme un authentique par les autres. Cela conduit à des situations paradoxales. Par exemple Bastien Soulé dans une étude sur la sous-culture des surfeurs note que les meilleurs surfeurs ne sont souvent pas considérés comme les plus authentiques face à d'autres moins doués mais qui possèdent le style authentique, toute une manière d'être, de s'habiller, de se comporter, un humour, une nonchalance, des goûts musicaux, etc.<sup>13</sup>

L'authenticité n'est pas une chose acquise mais à reconstruire en permanence. C'est tout l'enjeu pour les auteurs qui se présentent comme fans pour ne pas être accusés d'être des faux ou des poseurs. C'est pour cela que par exemple J.J. Abrams place en permanence dans ses œuvres des micros références, des tout petits détails qui ne sont pas compréhensibles du grand public. On peut par exemple voir des références à *Star Wars* ou à la série *Alias* dans les deux films *Star Trek* qu'il a réalisés. Et, lorsqu'un journaliste lui fait la remarque, il répond :

« Eh bien ce sont des “*inside jokes*” et des liens entre nos différents projets. Mais ce n'est pas destiné au grand public. Si vous les remarquez et que vous les appréciez, ça crée une sorte de connivence entre ces spectateurs et les créateurs, mais pour les autres ce n'est pas particulièrement important »<sup>14</sup>.

Quand il dit que ce n'est pas important, il veut dire pas important dans l'histoire, dans la narration, mais dans sa relation aux fans c'est fondamental. En quelque sorte, il nous dit, les vrais savent. Et en faisant cela il reproduit une mécanique subculturelle, mais à une

---

<sup>13</sup> Soulé, Bastien, « Comment rester « alternatif » ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d'authenticité subculturelle », *Corps*, no. 2, 2007, p. 67-72.

<sup>14</sup> Allouch, Didier, « Entretien avec J.J. Abrams », *Mad Movies*, n° 219, avril 2009, p. 36.

échelle beaucoup plus vaste celle d'une culture médiatique diffusée massivement. Ce n'est pas facile, parce que traditionnellement une sous-culture est quelque peu *underground*, elle concerne un groupe de *happy few*. Dans ce cas-là, l'auteur n'a pas besoin de prouver son authenticité, puisque comme le dit Antoine Hennion, ce qui caractérise un *underground* c'est que le public et les auteurs sont totalement indifférenciés et indifférenciables car leurs rôles sont échangés en permanence dans une culture contributive généralisée<sup>15</sup>. On a bien là une définition qui recoupe celle que Jenkins donnait pour la culture participative. Et d'ailleurs généralement quand on commence à pouvoir différencier les deux statuts clairement, pour les membres originels d'une sous-culture c'est que celle-ci est devenue commerciale, comme ce groupe de rock que vous connaissiez avant qu'il soit cool. Tout l'enjeu pour les auteurs-fans est donc de reconstituer du *happy few* et un sentiment d'*underground* pour assoir leur authenticité. Cela n'empêche pas que cette démarche puisse être sincère, mais il est clair qu'Internet aide énormément et que cette démarche est d'autant plus affirmée qu'ils produisent du contenu diffusé massivement, parce que c'est d'autant plus suspect, alors, de dire « je suis comme vous ».

C'est pour cela qu'ils racontent en permanence des anecdotes sur leur passé de fan. Par exemple, une histoire très populaire parmi les fans de *Dr Who* est celle de son *showrunner* actuel Steven Moffat, qui bien des années avant de prendre les rênes de la série était lui-même un fan très actif sur les forums consacrés à l'univers au milieu des années 1990. Cette preuve de la sincérité retrouvable grâce à une forme d'archéologie numérique et comment elle participe à construire l'image sociale de l'auteur est tout à fait typique de la relation actuelle entre fans et auteurs. Et quand il est accusé par les fans de faire baisser la qualité de la série, ou qu'il est décrié, l'auteur répond dans une interview qu'il comprend tout à fait ces critiques qu'il lit sur les forums et réseaux sociaux puisque : « *I was the original angry Dr Who fan* »<sup>16</sup>. On retrouve là une forme de discours typique des sous-cultures, la prime aux pionniers, à ceux qui étaient là avant et donc qui ont une légitimité liée au temps.

Ce que permet Internet et sa reconfiguration des médiations ainsi que cette posture nouvelle d'auteur-fan, d'auteur qui se présente comme émergeant naturellement de la communauté, c'est donc bien de recréer au sein d'un paysage médiatique très vaste un sentiment d'entre soi, de micro groupes, comme au temps de l'héroïsme authentique qui

---

<sup>15</sup> Hennion, Antoine, « Sociologie de la musique et des amateurs, entretien avec Jean-Marc Leveratto », *Canal U*, 2006, En ligne : [https://www.canal-u.tv/video/canal\\_socio/sociologie\\_de\\_la\\_musique\\_et\\_des\\_amateurs.757](https://www.canal-u.tv/video/canal_socio/sociologie_de_la_musique_et_des_amateurs.757), consulté le 20/01/2018.

<sup>16</sup> Moffat, Steven, « I was the original angry Dr Who fan », *The Guardian*, 18 novembre 2013, En ligne: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/nov/18/steven-moffat-doctor-who-interview>, consulté le 21/01/2018.

caractérise les débuts de toute sous-culture. Les auteurs-fans créent du sous-culturel, de l'*underground* dans le massif et l'hyper visible. C'est pour cela que les auteurs qui insistent le plus sur cette posture sont des auteurs qui ont des succès qui dépassent largement le cadre d'une micro-communauté, des auteurs de *blockbusters* ou de séries importantes.

La chercheuse Elana Shefrin a étudié ce changement dans la manière dont les auteurs abordent leur rapport aux fans, en comparant l'attitude de deux auteurs de deux générations différentes<sup>17</sup>. Georges Lucas et Peter Jackson. Lucas se présente avant tout comme un auteur lié au nouvel Hollywood un courant dont l'émergence est largement calquée sur celle de la nouvelle vague. Et lorsqu'il a produit la seconde trilogie *Star Wars*, il a été très décrié pour ses choix artistiques, puis il a choisi d'être très peu tolérant face aux créations de fans, fanarts, fanfictions et autres fanfilms et n'a jamais cherché à dialoguer avec eux. Il se positionne alors comme au-dessus de la masse des fans. Peter Jackson plus jeune de vingt ans, lui, parle avant tout de son côté fan, de l'importance qu'a eu le livre le *Seigneur des anneaux* dans sa vie d'adolescent, de ses fanfilms *Star Wars* en super 8 qui lui ont permis d'apprendre son futur métier, etc. Et au lieu de donner des interviews à de grands médias, il préfère aller discuter sur les forums de fans américains en leur donnant des informations exclusives sur ses prochains films. Cela explique pourquoi il garde une très bonne image auprès des fans alors même que la récente trilogie du *Hobbit* n'a pas été autant appréciée que celle du *Seigneur des anneaux*.

Deux époques, deux postures. Et les exemples récents de ce type sont nombreux : de Vin Diesel qui parle de sa passion très geek pour le jeu de rôle *Donjon & Dragons* sur la chaîne YouTube *Geek and Sundry*<sup>18</sup>, au site communautaire Reddit qui est devenu un passage obligé pour les auteurs et autres stars, afin de répondre directement à des questions de fans. Cette proximité, et l'égalité de statut induite par le contexte de l'écriture numérique a clairement permis ce sentiment d'appartenance partagé et à ces auteurs fans de se faire une place spécifique dans les industries culturelles.

## **L'auteur est-il mort ?**

Mais cela ne va pas sans limites. Ces limites sont pointées par plusieurs chercheurs et chercheuses mettent en avant le fait que cette fin de l'auteur traditionnel au profit d'un

---

<sup>17</sup> Shefrin, Elana, « *Lord of the Rings, Star Wars, and Participatory Fandom: Mapping New Congruencies between the Internet and Media Entertainment Culture.* », *Critical Studies in Media Communication*, no. 3, 2004, p. 261–81.

<sup>18</sup> Voir [https://www.youtube.com/watch?v=yLEMB\\_RIZ3o](https://www.youtube.com/watch?v=yLEMB_RIZ3o), Consulté le 21/01/2018.

modèle participatif où nous serions tous des auteurs potentiels et des publics en même temps peut posséder la même dimension mythique que la vision romantique de l'auteur qui prévalait auparavant.

Tout d'abord, une grande majorité des fans, n'est pas et ne sera jamais producteur de contenu, ce qui remet en question le slogan « tous auteurs ». Mais même du point de vue du statut des auteurs, la frontière n'est pas toujours aussi floue que cela, assiste-on vraiment comme le disait Roland Barthes à la mort de l'auteur<sup>19</sup> ? Pas totalement. En renforçant la sympathie qu'ils exercent envers les fans par l'affirmation d'être comme eux et de comprendre le fonctionnement des communautés de fans, ces auteurs, ne renforcent-ils pas aussi de fait leur autorité du fait de l'importance de ce que Foucault appelait la fonction auteur dans l'acte d'interprétation<sup>20</sup> ?

C'est ce qu'affirme Judith Fattalah dans son étude des réactions de fans à un article de presse en ligne qui interroge de nombreux auteurs sur leur rapport aux fanfictions dans leur univers, et à travers cela elle pose la question du statut de ces auteurs<sup>21</sup>. Et elle note que plus les auteurs semblent ouverts sur la question et dans une posture d'auteur-fan qui s'identifie à la communauté, plus en retour leur autorité est renforcée, leur parole est plus écoutée sur d'autres sujets, et donc plus ils se distinguent de la masse des fans. Au contraire, des auteurs comme Anne Rice ou Georges R. R. Martin qui sont notoirement contre la pratique de la fanfiction sont renvoyés au fait que leurs œuvres sont elles-mêmes très inspirées d'autres. Les fans rappellent alors que Anne Rice a écrit un roman sur la vie de Jésus, et que *Game of Thrones* est une réinterprétation de la Guerre des deux roses au sein de l'Angleterre du XV<sup>e</sup> siècle, ils sont donc des auteurs qui, au même titre qu'un fan, ré imagine leurs histoires, et leur autorité devient contestable et contestée.

Ceux qui échappent aux critiques et donc renforcent leur autorité sont donc pour reprendre les termes de Weber, ceux qui transforment leur autorité légale rationnelle, ici la propriété intellectuelle, qui se traduit en droit d'auteur, en autorité traditionnelle, celle de la tribu et de la famille, et en autorité charismatique celle du leader d'une communauté. La figure de l'auteur pré industriel avait l'autorité traditionnelle, et charismatique mais pas l'autorité légale. L'auteur romantique de l'art pour l'art, avait l'autorité charismatique et légale, mais en tant qu'individu faisait l'expression d'une pure singularité il n'avait pas

---

<sup>19</sup> Barthes, Roland, « La mort de l'auteur », *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984.

<sup>20</sup> Foucault Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », *Bulletin de la société française de philosophie*, n°3, juillet-septembre 1969 – repris dans *Dits et écrits I*, Paris, Gallimard, p. 789-821.

<sup>21</sup> Fathallah, Judith, « 'Except That Joss Whedon Is God': Fannish Attitudes to Statements of Author/Itly. » *International Journal of Cultural Studies*, no. 4, juillet 2016, p. 459–76.

l'autorité traditionnelle. En affirmant, « je suis comme vous, j'agis comme vous », ils ne font que donner du poids à leur parole. Ces auteurs-fans arrivent alors à associer les trois formes d'autorité auprès des autres fans et de ce fait ne participent pas à une mort de l'auteur mais à une reconfiguration de son statut qui pose de nouvelles questions sociales et provoque de nouvelles tensions.

Cela peut en effet conduire à des problèmes. Par exemple, Kurt Lancaster dans son étude sur la série télévisée de science-fiction *Babylon 5*<sup>22</sup> rapporte l'ambiguïté que cela peut produire. En effet, le créateur de la série J. M. Straczynski, était lui-même un membre très actif du *fandom* de science-fiction et il ne voyait pas pourquoi cela devrait changer. Il se présente alors comme un fan ordinaire lui-même, reconnaissant l'importance des fans pour la promotion de la série.

Les fans apprécient alors beaucoup cette posture, cette présence, et cette humilité. Mais les choses changent quand les fans sont plus critiques. Par exemple, sur le forum de la série des fans suggèrent qu'une des races extraterrestres présentes dans la série est très proche d'un peuple inventé par un autre auteur, et d'autres critiquent certains développements narratifs de la série. Et, là, le ton change. Le créateur affirme qu'il ne s'est inspiré d'aucun autre, qu'il est un vrai auteur et que de toute façon il a le dernier mot sur le contenu. Lancaster note que l'attitude fan de l'auteur n'est pas surjouée mais qu'elle trouve ses limites parce que la position des acteurs reste très asymétrique dans la situation d'échange en ligne, et il remarque que les fans finissent pas être agacés et lassés de sa présence permanente sur le forum puisqu'il répond à toutes les questions, sur les moindres détails. Ses réponses ne sont pas les spéculations d'un fan comme un autre à partir desquelles peuvent s'engager des discussions, mais portent le sceau du détenteur légal du canon et donc closent le débat.

La posture des auteurs-fans est donc forcément contradictoire, et elle permet habilement de masquer des tensions qui sont inhérentes à la dialectique entre frustration et admiration qui est au cœur des cultures fans ainsi que l'asymétrie de pouvoir liée à la détention du « canon » des œuvres. Certes, Joss Whedon, créateur de *Buffy contre les vampires* ou réalisateur d'*Avengers* est un fan, peut-être en partie comme les autres, mais on peut aussi noter que son père et son grand-père travaillaient déjà comme scénaristes à Hollywood, ce qui replace sa trajectoire dans son contexte institutionnel et social inaccessible à bien des fans.

---

<sup>22</sup> Lancaster, Kurt, *Interacting With Babylon 5: Fan Performance in a Media Universe*, Austin, University of Texas Press, 2001.

Ces auteurs encouragent les fanfictions mais gardent un contrôle sans précédent sur le texte officiel, et n'importe qui n'émerge pas de la communauté de fans. Sous une apparente nouveauté liée à leur posture, ces auteurs ne renouvellent pas vraiment Hollywood du point de vue de la diversité culturelle. Ainsi, la grande majorité des auteurs que cités sont des hommes blancs, qui ont du fait de leur position sociale ont plus de facilité à franchir le pas de l'écriture professionnelle, alors qu'au contraire on trouve au cœur des cultures fans depuis longtemps une volonté d'appropriation et de transformation des contenus populaire pour plus de diversité.

Ces auteurs-fans ont le luxe de se dire aussi fan parce que personne ne remet en cause leur statut d'auteur. Ainsi les quelques succès de librairie et du cinéma récents issus du monde des fanfictions comme *50 Nuances de Grey* ou *After*, sont le fruit de femmes et elles n'ont pas le temps de profiter d'un statut d'auteur-fan, car il faut d'abord qu'elles se fassent accepter en tant que véritables auteurs ce qui est perpétuellement remis en cause. L'utopie participative de la mort de l'auteur remplacé par des rôles plus fluctuants n'est pas tout à fait réalisée, simplement nous avons affaire aujourd'hui à des auteurs qui ont bien compris l'intérêt de s'appuyer sur cette utopie pour leur présentation de soi aidée par le sentiment de non-médiation produit par les outils numériques.

La chercheuse Suzanne Scott consacre une grande partie de sa thèse nommée « Revenge of the fanboy » à cette question<sup>23</sup>. Elle parodie alors Roland Barthes en parlant d' « *undead authors* », auteurs morts-vivants. Pour elle, ce qui change c'est qu'avant la figure de l'auteur naissait de ses œuvres, et qu'aujourd'hui celle de l'auteur-fan apparaît au travers du paratexte, bonus DVD, compte Twitter, ou autres commentaires sur les forums, c'est-à-dire des discours produits pour un public spécifique. Pour un fan, voir un auteur que l'on aime se dire un peu comme soi, et répondre à son commentaire sur un forum, possède un grand attrait, c'est une forme de récompense symbolique à l'engagement. Mais justement, si cet effet existe, c'est bien qu'il n'a pas tout à fait le même statut. Cela contribue à masquer et à invisibiliser une grande partie de la richesse des cultures fans dont l'objet est bien plus que de faire émerger de nouveaux auteurs qui, au final, ne sont pas si différents des précédents. Ces tensions seront fort intéressantes à observer dans le futur.

---

<sup>23</sup> Scott, Suzanne, « Dawn of the Undead Author », dans *A Companion to Media Authorship*, dirigé par Jonathan Gray and Derek Johnson, Wiley-Blackwell, 2013, p. 440-462.