HAL
open science

Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction

Anne Besson

To cite this version:

Anne Besson. Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction. Emmanuel Bouju (dir.). L'Autorité en littérature, Presses Universitaires de Rennes coll. " Interférences ", 2010. hal-02935115

HAL Id: hal-02935115

https://univ-artois.hal.science/hal-02935115

Submitted on 10 Sep 2020

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.

Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction

Anne BESSON

In *L'Autorité en littérature*, sous la direction d'Emmanuel Bouju, Presses Universitaires de Rennes coll. « Interférences », 2010, p. 225-235.

Que le public s'arroge l'autorité sur un univers fictionnel chéri, cela n'a rien de nouveau, tant la pratique en semble très tôt attestée, ni de bien étonnant sans doute, dès lors que cette ancienneté même tend à montrer qu'une tendance spontanée veut ainsi que les consommateurs se saisissent des fictions aimées pour en incarner les personnages, en poursuivre ou en détourner l'intrigue, en habiter le monde. L'Angleterre de Thomas Malory organisait des tournois pseudo-arthuriens pour rejouer les valeurs chevaleresques, les lecteurs des romans du XVIIe siècle s'identifiaient, par exemple, aux personnages du *Roland Furieux* via une sorte de « jeu de l'oie » tiré de l'œuvre[1], ceux des feuilletons du XIXe se sentaient, à juste titre, en droit d'intervenir auprès de l'auteur pour orienter le destin de l'intrigue en cours.

Pourquoi dès lors s'attacher aux spécificités de tels phénomènes dans la culture de masse contemporaine, également marquée par les déclinaisons multimédiatiques d'univers fictionnels sollicitant la participation active du public à leur expansion ? L'entrée en collision récente de deux tensions inverses, le principe de la propriété intellectuelle, de mieux en mieux défendue, notamment par le *copyright* américain, rencontrant la démocratisation très rapide d'Internet et les horizons inédits qu'elle ouvre, en face de ces « ayants droit », à un « droit des consommateurs », à la fois interprètes et co-créateurs, est venue conférer de nouveaux enjeux, quantitatifs et qualitatifs, aux questions de la propriété et de l'appropriation. À qui appartient l'œuvre et qui a le droit de s'en saisir ? Une définition commentée des « univers partagés » permettra d'introduire les deux domaines où se pose la question du partage de l'autorité sur ces œuvres, autorité légale et autorité discursive. Des modalités de création les plus encadrées par l'auteur et ses représentants, aux autoévaluations souples des consommateurs-producteurs de *fan fiction*, cet article propose un rapide tour d'horizon des réponses d'aujourd'hui à ces problématiques, et de leurs investissements concrets.

---

[1] Exemple donné par Françoise LAVOCAT, « Fictions et paradoxes. Les nouveaux mondes possibles à la Renaissance », dans Françoise LAVOCAT (dir.), *Usages et théories de la fiction. Le débat contemporain à l'épreuve des textes anciens*, Rennes, PUR, 2004, p. 88.

L'univers partagé (« shared world » ou « shared universe »), est une notion développée par la critique anglo-américaine pour désigner des phénomènes de création collective qu'elle ne prend en compte qu'à partir de la seconde moitié du XIXe siècle, soit de l'avènement d'une industrie culturelle permise par l'expansion de la presse à grand tirage. Une définition minimale en serait « ensemble d'œuvres multi-auctoriales affirmant se dérouler dans un même "univers fictionnel" », c'est-à-dire « structures encyclopédiques communes à plusieurs récits écrits par différents auteurs » selon Richard Saint-Gelais, qui replace la pratique dans le cadre théorique plus large de la « transfictionnalité »[2]. Aux côtés de systèmes de regroupement voisins, ils sont représentatifs d'une culture contemporaine de grande diffusion vouée aux développements collaboratifs et multimédiatiques[3], essentiellement dans les cadres génériques de la *fantasy* et de la science-fiction, auxquels j'emprunterai mes exemples[4].

Deux remarques préalables s'imposent quant aux types d'expansions narratives concernées par cette définition. On note ainsi que la production d'un appareil documentaire relatif à tel ou tel monde fictionnel (« guides », « atlas » et autres « concordances ») ne suffit pas pour parler d'univers partagé : il faut d'abord *plusieurs récits* pour qu'il y ait partage de la *fiction*. On comprend néanmoins que de telles ressaisies encyclopédiques, « pseudo-documents » qui accréditent la fiction en la prenant au sérieux, se justifient principalement autour d'univers d'ores et déjà suffisamment développés, qu'ils étendent dès lors à leur tour en se substituant au matériel existant pour en combler les lacunes.

Les univers partagés doivent surtout être distingués du vaste ensemble des suites allographes (sérielles ou cycliques, analeptiques ou proleptiques, anthumes ou posthumes, autorisées ou apocryphes), le critère de distinction étant ici le partage ou non de « l'histoire », la continuité exigée de l'intrigue. *Stricto sensu*, les récits qui composent un univers partagé ne racontent pas une même histoire et ne se « suivent » donc pas – disons que la contrainte de continuité et de cohérence des contenus y est beaucoup plus faible que dans les ensembles narratifs, sans être toutefois nulle : c'est précisément dans cette vaste zone grise que vont s'engouffrer les problèmes d'autorité discursive, qui ne peuvent manquer de surgir si toutes les versions contradictoires sont supposées coexister. Des tentatives sont de fait opérées pour

---

[2] Richard SAINT-GELAIS, « De la constellation *Star Trek* : science-fiction et transfictionnalité », chapitre 9 de *L'Empire du Pseudo, Modernité de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999, p. 341-366, p. 345.

[3] La « culture de la convergence » théorisée par Henry JENKINS : *Convergence culture, Where old and new media collide*, New York et Londres, NYUP, 2006.

[4] Ceux-ci étant formidablement nombreux et tout aussi variés, je ne prétends à nulle exhaustivité, en particulier sur le secteur des bandes dessinées, *comics* et plus récemment *mangas*, historiquement et quantitativement décisif au sein des univers partagés.

préserver une certaine continuité diégétique[5], et surtout la cohérence de l'ensemble, via l'instauration d'un « canon » ou d'une « bible », dont les désignations disent bien qu'il s'agit de la version officielle émanant des « producteurs », éventuellement suppléée ou concurrencée par un « fanon », version collective élaborée en continu par les fans.

Ainsi, alors que la pétition de principe de l'univers partagé veut qu'il n'y ait « *normalement* pas de texte original dont découlent les histoires suivantes »[6], et donc pas d'autorité incontestable et surplombante, les exemples de réalisation démontrent que les univers ont presque chaque fois premièrement des propriétaires (les détenteurs des *copyrights*, des *trademarks*, des licences d'exploitation), et deuxièmement une source principale, elle-même création individuelle ou collective. Plusieurs distinctions typologiques s'imposent donc, selon que l'univers préexiste ou non à son partage, selon son caractère plus ou moins partagé, selon son origine médiatique enfin, dont nous partirons.

En toute logique, la majorité des univers partagés se greffe sur des œuvres qui sont dès leur production originale le fruit d'une élaboration collective : des bandes dessinées, *mangas* ou *comics*, qui sont produits par des équipes, studios ou « pools » (ainsi les *Marvel Universe* et *DC Universe*, grands exemples d'univers partagés initiés par les principaux éditeurs de *comics* américains) ; des jeux de rôles, où l'appropriation par les interprètes et la dimension de participation interactive au déroulement du scénario font partie intégrante du média (les célèbres *Royaumes oubliés* et *Lancedragon*[7], mais les exemples se multiplient si l'on prend en compte tout le secteur des novélisations de jeux) ; des séries télévisées enfin, de *Star Trek*, la mère de tous les univers partagés, à *Buffy*, *Charmed* ou *Roswell*[8] : certes celles-ci possèdent un « créateur » (au générique, la mention la plus importante est « série créée par »), mais son rôle s'arrête le plus souvent à la supervision sur la base d'une « bible » (le relais étant assuré

---

[5] C'est le rôle par exemple de la « retroactive continuity » ou « retcon », notion prisée par les fans qui s'amusent à la débusquer, principalement dans les *comics* et les séries TV, pour prendre les auteurs en défaut : elle consiste à invalider *a posteriori* des données antérieures de manière à s'émanciper de leur prise en compte, en usant de justifications, plus ou moins récurrentes et convaincantes – c'était un rêve ! ça se passait dans un univers parallèle ! c'était une machination démoniaque ourdie par un puissant ennemi !
Les sites hébergeant des *fan fictions* se contentent davantage de regrouper par types des divergences (par exemple, les « alternate universes »), celles-ci apparaissant consubstantielles à l'activité.

[6] Je traduis l'article « Shared Worlds » de *The Encyclopedia of Fantasy* (John Clute et John Grant, Londres, Orbit, 1997, p. 859) : « there is not normally an original text from which later stories develop ». Je souligne.

[7] Grands représentants de la *ludic fantasy*, il s'agit de vastes séquences de romans liées à des jeux, éditées par TSR aux États-Unis, et en France par le Fleuve Noir. Dans le cas de *Lancedragon* (dont les auteurs principaux sont Margaret Weis et Tracy Hickman, à partir de 1984), les romans ont été créés parallèlement au lancement du jeu, tandis que *Les Royaumes oubliés* est d'abord un JdR créé par Ed Greenwood dans le cadre de *Donjons et Dragons*, puis un cycle multi-auctorial ramifié.

[8] Ces séries visent principalement un public jeune (adolescent) et féminin : les filles se trouvant lire davantage, il y a intérêt à leur proposer des novélisations ; s'y recrutent en outre de nombreuses adeptes de la *fan fiction* (productions à 90% féminine selon Henry JENKINS, *op. cit.*, p. 43). Voir Rebecca W. BLACK, *Adolescents and Online Fan Fiction*, New York, Bern, et al, Peter Lang, 2008.

par des équipes, de scénaristes puis de producteurs exécutifs) ; en outre leur mode de consommation discontinu impose plus que tout autre une fidélisation du public qui passe par les possibilités qui lui sont offertes d'une appropriation multi-support.

Les autres médias-sources, le film et le livre, sont plus assujettis à des figures d'auteurs, ce qui devraient leur valoir l'exclusion de notre champ, n'était qu'ils ne donnent lieu à de spectaculaires réussites dans le partage plus ou moins contrôlé de leurs univers : *Matrix*, des frères Wachorwski, ou bien entendu *La Guerre des étoiles* de Georges Lucas, méritent ainsi le qualificatif de « franchises » réservés aux univers les plus diffusés par leurs auteurs d'origine. La production littéraire enfin, qui exemplifie deux « formules » pour le partage transfictionnel, me fournira mes exemples pour cette grande distinction typologique.

On peut qualifier d'univers « à prise spontanée » un premier cas de figure où c'est l'œuvre originale d'un auteur qui introduit un monde secondaire séduisant, et celui-ci, rencontrant un fort succès auprès d'une communauté de lecteurs, se voit donner des prolongements, officiels (anthologies, séries multiauctoriales) et officieux (*fan fiction*, *fan art*) : on ne peut alors parler d'« univers partagé » que de manière rétroactive. C'est le cas par exemple des développements du « mythe de Cthulhu », encouragés de son vivant par Lovecraft, ou du *Ténébreuse* (*Darkover*) de Marion Zimmer Bradley, qu'on retrouvera plus loin. On peut en rapprocher un cas voisin, celui d'univers que leur auteur n'ouvre pas explicitement au partage mais que leur succès place au cœur de « synergies médiatiques », avec adaptations cinématographiques, vidéo-ludiques et appropriations faniques diverses, comme *Harry Potter* de J.K. Rowling ou les romans de la Terre du Milieu de Tolkien.

Dans la seconde option au contraire, que j'appellerai « univers suscités », le projet de partage est premier et l'univers créé *ad hoc*. Dans le cas de l'écrit, de telles entreprises émanent rarement d'un créateur, et naissent plutôt à l'initiative d'un éditeur. Martin H. Greenberg, collaborateur de Doubleday, Avon ou DAW Books, à l'origine entre autres de 127 anthologies parrainées par le seul Isaac Asimov, Donald A. Wolheim, éditeur chez Ace Books puis fondateur de DAW en 1971, ou encore Robert L. Asprin, auteur mais principalement connu comme anthologiste, sont les animateurs de la première vague des univers partagés, dans années 70, avant que la numérisation ne vienne rendre le concept autrement plus évident en fluidifiant énormément le partage des contenus. Ces fans de la première heure[9], idéalement

[9] Wolheim fonde dès 1937 la « Fantasy Amateur Press Association », avant de rejoindre l'influente association des Futurians. Robert L. Asprin participe activement aux premières années de la Society for Creative

placés pour percevoir dans ces communautés un potentiel créatif exploitable commercialement, vont solliciter et rassembler les textes d'auteurs débutants ou plus reconnus en leur fournissant un contexte fictionnel commun : *Thieves' World* par exemple, considéré comme la première tentative importante en ce sens, créé par Robert Asprin, a servi de cadre à 12 anthologies entre 1979 et 89, auxquels s'ajoutent 6 romans, une série de *comics* en 6 épisodes en 1985, des jeux de rôles (depuis 1981, aujourd'hui relayés en ligne), avant d'être relancé depuis 2002 par Lynn Abbey (un nouveau roman et deux anthologies).

On constate que même dans un tel cas d'émulation collective, on identifie toujours facilement un responsable principal, qui doit donner son approbation à tout développement. Ce paradoxe d'une propriété exercée sur un territoire supposément partagé s'accroit encore avec la prédominance notable des textes courts rassemblés en anthologies, qui tend à minimiser les autorités auctoriales, atomisées, au profit de celle, symbolique et affichée, de l'éventuel « parrain », et surtout de son exercice réel par l'éditeur[10]. Les métaphores de la propriété foncière surgissent sans cesse dans les descriptions d'univers par leurs usagers ou leurs observateurs : au « métayage »[11] répond ainsi le « braconnage »[12]…

L'univers véritablement « partagé » ne serait-il qu'une utopie communautariste qui se heurte aux réalités légales et aux conflits discursifs ? En réalité, la plupart des univers à succès passent par une première phase d'appropriation anarchique tolérée, à laquelle succède une reprise en main par les ayants droit – par exemple LucasArt, pour *StarWars*, avait mis en place en 1977 un système de délivrance gratuite de licences, avant de revenir en arrière dès le début des années 80, face semble-t-il à l'habituelle explosion des déclinaisons à caractère pornographique. Il existe également aujourd'hui des univers partagés de façon complète et pérenne aux deux extrémités de notre champ. Confidentiels mais extrêmement nombreux, les jeux en réseau amateurs (du type « Play by e-mails », par exemple) dès lors qu'ils sont

---

Anachronism, puissante organisation de « reconstitutions » historico-fantasmatiques où il fonde le sous-groupe « Great Dark Horde ».

[10] Les mêmes personnages du monde de l'édition de science-fiction américaine n'ont pas manqué d'abuser de leur position de force et de leur maîtrise des finesses légales. Si l'on prend pour exemple l'œuvre de Tolkien, dont l'auteur refusait explicitement tout développement allographe tout en ayant dû en céder une part des droits, on retrouve ainsi Donald Wolheim en responsable de la fameuse première édition « pirate » du *Seigneur des Anneaux* aux États-Unis en 1965, qui tirait parti d'une supposée faille de copyright, et Martin H. Greenberg en éditeur des anthologies *Songs for J.R.R. Tolkien*, prétendus « hommages » non approuvés par les héritiers.

[11] « Sharecropped universe » : une des trois entrées (avec « franchised » et « shared ») de la typologie des « common universes » proposée sur le site de la New England Science Fiction Association : http://www.nesfa.org/Recursion/recursive_Introduction.htm

[12] Henry Jenkins a qualifié par l'expression « textual poachers » (« braconniers du texte ») la génération encore ghettoisée des fans des années 80, insistant par là sur le conflit latent entre « propriétaires » et « usagers » des territoires, mais aussi sur le rapport de ces derniers à leur écosystème de prédilection, dont ils jouissent en marginaux tout en estimant participer à sa protection et même à sa valorisation. Henry JENKINS, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory culture*, New York, Routledge, « Studies in culture and communication », 1992.

proposés sous des licences spécifiques de « freegaming »[13], illustrent une solution technico-légale efficace pour le seul cas du jeu, par nature plus interactif que narratif.

On peut en outre estimer qu'un autre phénomène, touchant cette fois les univers les plus populaires et les plus anciens, comme *Star Trek* ou *StarWars*, aboutit également à une forme de partage effectif, par le biais de leur appropriation dans le quotidien, l'identité et la corporéité des fans. Participent à cette diffusion parfaitement incontrôlable, entre autres exemples, l'existence de locuteurs du klingon ou du sindarin, l'immense mouvement de rattachement au culte Jedi lors des recensements officiels de population de 2001[14], ou encore la pratique du déguisement, qui n'est plus aujourd'hui confinée aux ghettos des conventions « trekkies ».

La situation la plus courante consiste cependant, davantage que dans « une circulation idéalement fluide et libre de fragments d'encyclopédies fictives »[15], en une compétition pour l'autorité sur l'œuvre, qui voit s'affronter plusieurs prétendants : le créateur, au nom de la propriété intellectuelle, les autres détenteurs de licences, au nom de la loi, et les usagers « fans », au nom de la dévotion. Le débat actuellement très vif autour du statut légal de la *fan fiction* résulte d'abord d'un durcissement de cette compétition, les « adversaires » étant d'un côté toujours plus nombreux, de l'autre toujours plus puissants. Un mouvement centrifuge de diffusion des nouvelles technologies, « permett[ant] aux consommateurs de […] s'approprier et diffuser à leur tour les contenus médiatiques », entre en tension avec un mouvement centripète de « concentration des médias commerciaux de grande diffusion entre les mains de quelques conglomérats multinationaux dominant tous les secteurs de l'industrie du divertissement »[16].

La situation légale est la suivante pour les œuvres qui ne sont pas tombées dans le domaine public : en droit anglo-saxon, les « derivative works » doivent être autorisés par la cession contractuelle de licences, à quelques exceptions près liées à la notion de « fair use » – au nom de « l'intérêt public », les journalistes ou chercheurs ont le droit de citation, et les travaux documentaires bénéficient donc de cette protection ; au nom du droit à l'expression critique, les parodies peuvent difficilement être interdites. En revanche, des créations « respectueuses », amateurs mais diffusées, comme les *fan fictions*, tentent de se réclamer

---

[13] Comme « GNU Free Documentation License » ou « Creative Commons Attribution-ShareAlike » : voir www.freegamingassociation.org/index.php

[14] Suite à une campagne de lobbying électronique, pas moins de 390000 anglais (0,7 % de la population) se sont ainsi déclarés comme de « religion » Jedi lors du recensement de 2001. Le mouvement a également touché l'Australie, la Nouvelle-Zélande et le Canada.

[15] Richard SAINT-GELAIS, *op. cit.*, p. 359.

[16] C'est sur ce constat de « two seemingly contradictory trends » que s'ouvre *Convergence Culture*, *op. cit.*, p. 17-18, ma traduction.

également du « fair use », dans un sens à l'évidence plus moral, mais le droit légal leur en est directement contesté. Si certains créateurs affichent d'emblée une position tolérante qui leur vaut la gratitude des fans, la réponse légale la plus habituelle des ayants droit prend la forme simple et efficace de lettres dites « cease and desist » qui exigent (et obtiennent) la fermeture immédiate des sites internet repérés comme coupables d'infraction au copyright.

Les choses se compliquent du fait que les « œuvres-univers » se partagent entre plusieurs détenteurs de droit, qui peuvent eux-mêmes entrer en conflit légal (c'est le cas autour de l'œuvre de Tolkien[17]) ou encore ne pas partager la même approche des contributions faniques. Ainsi, dans le cas de *Harry Potter*, alors que Rowling et ses agents étaient très favorables à la participation des jeunes fans, l'achat des droits des films par Warner Bros en 2001 a entraîné la demande de fermeture ou de contrôle des sites dont les noms de domaine citaient des noms ou phrases désormais protégés. La réaction très médiatisée des fans, réunis comme leurs héros dans une association « Defense against the Dark Arts », a cependant fait reculer le studio, au profit d'une politique d'officialisation des sites[18]. Les limites de l'« autorisé » demeurent cependant très fluctuantes, comme celles censées discriminer l'amateur du professionnel, et les modalités légales du partage très disputées[19].

Il ne faut donc surtout pas verser dans une représentation caricaturale, très diffusée sur la Toile, opposant d'un côté les « méchants » (les multinationales du divertissement et leurs cabinets d'avocats sans scrupules) et de l'autre les « bons » (l'amicale des créateurs, auteur et fans communiant dans le même amour de l'œuvre). Non seulement les grandes compagnies comprennent plusieurs divisions rivales, notamment sur cette question, les concepteurs de jeu vidéo étant tendanciellement « collaborationnistes » et les responsables des médias audio-

---

[17] Se sont ainsi opposés, autour des retombées générées par les adaptations de Peter Jackson, les « Tolkien Estate » et « Tolkien Trust », structures familiales qui gèrent la propriété intellectuelle de l'œuvre écrite de Tolkien, et les propriétaires des droits d'adaptation cinématographique et de *merchandising*, vendus par l'auteur en 1969 à United Artists, via la « Tolkien Enterprises » fondée *ad hoc* par Saul Zaentz. Le contrat est censé assurer le reversement de 7,5 % des profits aux héritiers directs.

[18] Voir « Why Heather can write: Media literacy and the *Harry Potter* Wars », *Convergence Culture*, *op. cit*., p. 169-205.

[19] Si Rowling a réaffirmé son soutien à la *fan fiction* en obtenant l'arrêt des poursuites contre une *sequel* amateur fin 2007, tandis que le Rowling Estate interdisait certaines traductions de la série *Tanya Grotter* du russe Dmitri Yemets, et que Warner Bros menaçait par exemple d'attaquer un film indien, *Hari Putar*, dont le synopsis n'avait pourtant aucun rapport avec le jeune magicien, certains cas sont plus délicats. Une cour américaine a ainsi tranché (juge Robert Patterson, US District Court, septembre 2008) contre la publication prévue d'un *Harry Potter Lexicon* tiré du site amateur de Steve Vander Ark. Un ouvrage « documentaire » se trouve ici frappé d'*infrigement*, quoiqu'avec l'amende minimale. Il existe encore bien d'autres « affaires Harry Potter », dont de savoureuses histoires de « traductions » chinoises, comme si le succès phénoménal du cycle en faisait le laboratoire des « nouvelles frontières » de la transfictionnalité à l'heure de la mondialisation numérique.

visuels « prohibitionnistes »[20] ; mais encore un des « cas » les plus fameux, historiquement décisif quant à la multiplication des mesures de protection, a opposé une romancière, Marion Zimmer Bradley, à un ou une fan de son univers alors partagé, *Darkover*. Premier grand exemple contemporain de développement collectif d'un monde fictionnel « à prise spontanée »[21], l'aventure *Ténébreuse* s'est brutalement achevée en 1992 quand Bradley s'est vue interdire la publication d'un roman en raison d'une menace de plainte provenant d'un fan qui lui avait fait parvenir un texte, qu'elle avait lu et dont elle se serait inspirée. On n'en sait guère plus, sinon qu'à la suite de cet « incident de partage » se retournant contre l'auteur, dont le droit tout-puissant sur les matériaux issus de son œuvre se trouvait tout à coup remis en cause par d'autres prétentions à la co-création, les auteurs qui autorisent les *fan fictions* doivent aujourd'hui se plier à l'exercice paradoxal de bien préciser qu'en aucun cas ils ne les *lisent*, leur permettant au passage de se développer en dehors de tout contrôle créatif.

Autorités légale et discursive (qui a le droit de participer ? quelle version fait autorité ?) se confondent en partie ici, mais il s'agit de deux problématiques bien distinctes : concurrence et compétition entre versions non-compossibles se produisent en effet tout aussi bien et même davantage à l'intérieur des productions officielles (quand un créateur original récuse certaines utilisations de son œuvre par les propriétaires de licence[22]), et des productions officieuses bien sûr (les fans écrivent les uns pour les autres et souvent les uns *contre* les autres), qu'entre ces deux territoires de l'univers partagé – dans ce cas, les contenus érotiques et pornographiques sont les plus directement concernés. Les passionnantes questions soulevées par le partage de l'autorité discursive ont été fort bien délimitées, sur le même exemple de la « constellation Star Trek », par Richard Saint-Gelais ou par Henry Jenkins. « Où tracer la frontière entre conformité et subversion ? Où s'arrête la continuation, et où commence la déviance ? » demande ainsi Saint-Gelais, précisant que les réponses n'ont rien d'évident dès lors que le critère des « intentions de l'auteur » est caduc[23] : soit, pour nos exemples, que celui-ci ne soit d'emblée pas unique, soit qu'il ait accepté initialement une délégation de ses pouvoirs aux

---

[20] Distinction proposée par Jenkins, *Convergence Culture, op. cit.*, p. 135.

[21] Bradley publie les romans de ce cycle de *science fantasy* dès la fin des années 50. En 1975, l'association « The Friends of Darkover » vient fournir une organisation à ses nombreux amateurs, puis un espace d'expression avec le fanzine *StarStone* en 1977. Bradley n'hésite pas alors à y collaborer et à encourager les extensions de son univers. C'est Donald Wolheim (toujours lui !), qui suggère la publication des meilleurs nouvelles sous la forme d'anthologies : le succès de la première, *The Keeper's Price*, en 1980, a entraîné l'annualisation de l'entreprise, pour un total de 12 anthologies.

[22] Dans le cas de *Star Trek* par exemple, l'autorité (bafouée) de Gene Roddeberry pourra être alléguée pour délégitimer certaines expansions « officielles ».

[23] *Op. cit.*, p. 350.

usagers (Marion Zimmer Bradley affirmant qu'elle n'a pas inventé *Ténébreuse* mais n'a fait que la « découvrir »[24]). La liberté créative infinie, supposée en résulter hors protection légale, devient alors un des enjeux des extensions d'univers, et les discussions sur ses éventuelles limites un des intérêts qu'y trouve manifestement le milieu « libertaire » des fans.

Différentes modalités de gestion de la cohérence discursive menacée peuvent être repérées, mais dans tous les cas, « toute autorité discursive n'est jamais que régionale […]. Ce n'est jamais *en soi* qu'un segment fait autorité, mais toujours *par rapport* aux autres récits et documents »[25]. En effet, la fusion des postures d'interprètes et de co-auteurs dans le cadre des univers partagés implique une autorité collégiale et mouvante, qui se confond intégralement avec une communauté *interprétative* et va donc tendre à se prendre elle-même pour objet privilégié. On assiste à une auto-assignation de contraintes, à la production collective de normes valides pour ce monde, où entrent en jeu l'approbation des autres fans et une volonté commune de « fidélité » à l'Essence et à la Vérité du texte aimé.

Ce sont elles, en dernière instance, qui doivent faire autorité mais, absolument subjectives tout en aspirant au « partage », elles sont en même temps l'objet même du débat : dans la délimitation de leurs contours se jouent des stratégies identitaires fortes, individuelles et collectives. Il est remarquable que les univers partagés « à prise spontanée », les seuls à faire l'objet d'une invasion territoriale justifiant la renégociation des droits de chacun, ont toujours été appropriés par le biais d'une ressaisie fantasmatique ou idéologique. Exemplairement, *Star Trek* ou *Ténébreuse* sont devenus très directement les refuges d'élection de communautés en lutte, se vivant comme ostracisées : féministes et lesbiennes pour *Darkover* dont les « Libres Amazones » furent les personnages les plus prisés[26], homosexuels notamment pour *Star Trek*, luttant pour leur visibilité au sein du show[27] dont tout un pan d'intrigue a été réinterprété dans ce sens[28].

---

[24] « I regard myself not as the "inventor" of Darkover, but as its discoverer » ("Introduction" de *The Keepers' Price*, New York, DAW, 1980).

[25] Richard SAINT-GELAIS, *op. cit*, p. 353.

[26] Trois romans de Bradley s'y attachent : *The Shattered Chain* (1975), *Thendara's House* (1983), et *City of Sorcery* (1984), ainsi que l'anthologie *Free Amazons of Darkover* (1985).

[27] Animé par les « Gaylaxians », ce mouvement est relaté par Henry JENKINS et John CAMPBELL dans « "Out of the closet and into the Universe", Queers and *Star Trek* », dans Henry JENKINS et John TULLOCK (dir.), *Science Fiction Audiences: watching Doctor Who and Star Trek*, Londres, Routlege, 1995, p. 237-265.

[28] Ce sont les fameuses fictions « K/S », postulant une relation amoureuse entre les deux principaux héros masculins, le Capitaine Kirk et le Docteur Spock. Ce qui pouvait sembler une altération violente de l'univers de départ en est devenu une des parts les plus illustrées par la *fan fiction*. Ces textes, qualifiés de *slash fiction*, suscitent encore l'étonnement en ce qu'ils sont dans leur immense majorité écrits par des femmes, homo ou hétérosexuelles, qui explorent ainsi des terrains érotiques ou pornographiques ressentis comme autant de

Les univers partagés sont expérimentés comme des espaces de conquête d'une autorité symbolique, mélange d'expression personnelle libérée et de fraternité d'intérêts. Reste à savoir si ce gain dans les représentations symboliques est supposé se répercuter au-delà du monde secondaire ; si, pour finir, le partage fonctionne aussi de part et d'autre de ces frontières de la fiction dont notre corpus rêve sans fin la disparition.

---

conquêtes symboliques de leur identité féminine. Voir, sur le *slash*, Constance PENLEY, *NASA/Trek, Popular Science and Sex in America*, Londres, Verso, 1997.