

Julie Escurignan
Roehampton University

***Medieval fantasy* et fantaisies médiévales :
cosplay et créations de fans dans l'univers de *Game of Thrones***

Le Trône de Fer, ou *A Song of Ice and Fire* en anglais, est une série de romans de *fantasy* écrits par George R. R. Martin et publiés à partir de 1996. Ces livres ont été adaptés en série télévisée par la chaîne satellite HBO depuis 2011 sous le titre *le Trône de Fer* en français (*Game of Thrones* en anglais). *Game of Thrones* est une des séries de *fantasy* les plus populaires actuellement. Cela fait près de sept ans que ce « phénomène » rassemble plusieurs millions de téléspectateurs devant leur écran de télévision, sans compter ceux qui regardent depuis d'autres plateformes, notamment via le *streaming* ou le téléchargement illégal. C'est aussi un exemple particulièrement parlant de narratologie transmédiatique. En effet, son univers se déploie non seulement dans les livres et la série, mais aussi dans des jeux vidéo, jeux de table, produits dérivés et sites internet. C'est donc un univers riche et complet qui mérite d'être analysé.

Game of Thrones appartient à un type spécifique de *fantasy* qu'on appelle la *medieval fantasy* : un genre qui a la particularité de s'inspirer du Moyen Âge. Et c'est bien ce que l'on voit dans *Game of Thrones* : une société féodale, où la technologie, l'armement, l'économie, les styles vestimentaires et les modes de vie rappellent le Moyen Âge. Néanmoins, si la société est on ne peut plus féodale à Westeros, à Essos et au-delà du mur vivent la magie et les créatures étranges (des Marcheurs Blancs du Nord aux Dragons du Sud) qui peu à peu reviennent à Westeros. On observe en effet dans la série une approche progressive du merveilleux : c'est un monde médiéval réaliste dans lequel la magie réapparaît progressivement. Cette progression dans l'apparition d'un univers proprement de *fantasy* est une explication possible au large public de la série, qui a ainsi pu s'accoutumer à l'arrivée d'éléments surnaturels dans l'histoire (Anne Besson).

Les productions médiévalisantes, à la création desquelles la série contribue, participent de son image de série inspirée du Moyen Âge. Parmi ces productions, on ne peut manquer d'évoquer les créations de fans. Les fans de *Game of Thrones* sont des gens extrêmement versés dans cet univers. Ils s'adonnent à de nombreuses activités liées à leur objet d'admiration : échanges sur les blogs, forums et réseaux sociaux, création de fiction, d'œuvres d'art, de produits dérivés et de costumes, participation à des conventions, visite de lieux de tournage, etc.

L'activité consistant pour les fans à créer puis à porter des costumes afin de personnifier leur personnage fictionnel préféré est appelé le *cosplay*. Dans la plupart des cas, les *cosplayers* (celles et ceux qui pratiquent le *cosplay*) fabriquent leurs propres costumes, mais ils peuvent aussi les faire faire sur mesure par d'autres *cosplayers* plus expérimentés ou les acheter dans des boutiques de costumes. Les costumes de *cosplay* sont des reproductions plus ou moins fidèles des habits portés par les personnages à l'écran. Dans le cas de *Game of Thrones*, les *cosplayers* ne cachent pas qu'ils s'inspirent librement d'éléments vestimentaires médiévaux pour la réalisation de leurs costumes.

Les *cosplayers* se retrouvent essentiellement lors de conventions, ces rassemblements de fans dédiés à la « pop culture ». Ces événements permettent aux *cosplayers* de se retrouver entre fans d'un même univers fictionnel. Il n'est donc pas rare de voir des groupes de

Daenerys, Khal Drogo ou Lannisters prendre des photos ensemble. Ces moments permettent aussi aux *cosplayers* de pousser plus loin l'expérience du *cosplay* en rejouant des scènes de la série, voire en inventant de nouvelles.

Ces jeux de rôle, et l'importance de la personnification des personnages incarnés, font que les *cosplayers* de *Game of Thrones* tendent à agir comme le ferait leur personnage. Ils « jouent » le roi, la reine ou le chevalier, ajoutant une dimension supplémentaire au fait de porter un costume médiévalisant. Ils sont, de fait, créateurs d'une expérience pour les gens qui les entourent : ils font passer l'atmosphère médiévalisante de *Game of Thrones* de la 2D sur écran à la 3D hors écran. Grâce à cette personnification, à ce jeu d'acteur associé à leur performance de cosplayer, les fans de *Game of Thrones* participent pleinement à la diffusion et au succès toujours renouvelé du médiéval, qu'il soit historique ou légendaire.

Ainsi, ces créations, s'ajoutant à la série et à l'œuvre livresque, jouent un rôle indéniable dans le succès du style médiévalisant auprès des publics et facilitent la circulation de ces objets culturels dans la société.

Bibliographie

- Anne Besson (2016). *Mooc Fantasy V2*. Université d'Artois et Fun-Mooc.fr : <https://www.fun-mooc.fr/courses/univartois/35001S02/session02/36688c6b6c604c778db2d18ec0863db2/>
- Julie Escurignan, « 'Growing Strong': Expanding the *Game of Thrones* Universe through Fan-Made Merchandizing », dans K. Mudan Finn (éd.), *Fan Phenomena: Game of Thrones*, Bristol, Intellect, 2017, p. 36-47.
- Matt Hills, *Fan Cultures*, Londres, Routledge, 2002.
- Henry Jenkins, *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, (1992).
- Nicolle Lamerichs, « Stranger Than Fiction : Fan Identity in Cosplay », *Transformative Works and Cultures*, n° 7, 2011 (doi:10.3983/twc.2011.0246).
- Carolyne Larrington, *Winter is Coming : The Medieval World of Game of Thrones*, Londres, I. B.Tauris, 2015.
- George R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*. New York, Bantam Books, 1996.
- C. Postal, « Cosplay of Thrones : Recreating the Costumes of Westeros », dans K. Mudan Finn (éd.), *Fan Phenomena: Game of Thrones*, Bristol, Intellect, 2017, p. 28-35.