

**Anne Besson**  
**Université d'Artois**  
**Communautés de fans et sous-cultures en *fantasy***

Cette communication revient d'abord sur les notions de cultures et de sous-cultures, puis rappelle de quelle façon les genres de l'imaginaire constituent un des points de ralliement possible pour des communautés de goûts et de pratique, et enfin rend compte d'un exemple d'invasion du merveilleux dans notre quotidien par le vêtement.

**I. Subculture**

Le concept de « subculture » est très lié dans l'histoire de la théorie culturelle anglophone au CCCS (Center for Contemporary Cultural Studies) de Birmingham. Les travaux de Hall et Hebdige interprètent les pratiques de ces groupes de jeunes, qui choisissent consciemment un style physique et comportemental marqué par l'opposition, la marginalité, comme des formes de « résistance », toute symbolique, face à l'hégémonie, résistance qui s'abolit inévitablement « par la diffusion et la banalisation du style sous-culturel concerné », sa récupération consumériste, en particulier par l'industrie de la mode.

Très vite critiquée par les tenants du « post-subcultural » (David Muggleton notamment), l'expression n'en est pas moins toujours omniprésente. La « fragmentation culturelle » aurait rendu la notion caduque en raison du mixage pratiqué entre des styles nombreux simultanément présents et de la grande fluidité des appartenances ; le terme de « culture(s) » lui-même serait à repenser, à la fois trop large (le tout culturel) et trop spécialisé (reflet docile de la fragmentation de la vie moderne, quand les acceptions plus anciennes visaient à la contrarier...). Cette évolution correspond donc au tournant anti-essentialiste des études culturelles, qui insistent sur la dimension unique, située, construite, subjective de chaque expérience, au risque de perdre toute capacité de généralisation abstraite.

**II. Communautés subculturelles**

Le goût pour les genres de l'imaginaire (SFFF) caractérise et traverse bon nombre de communautés subculturelles, très diverses, en une convergence qui trouve racine dans l'histoire littéraire et médiatique. La passion pour ces genres, qui se construisent en se distinguant, et qui, dans un effet de « ghetto » très précoce, se construisent contre le *mainstream* (le « courant principal », la littérature générale comme extérieur dominant) est à l'origine de ce qu'on appelle, au singulier le *fandom* (« fan + domain ») – les premières communautés structurées et identifiées, dès les années 1930 et surtout lors du second âge d'or des années 1950.

- Nerds et geeks. Lecteurs de SF et de *fantasy*, joueurs (de jeux de rôle), programmeurs (de jeux vidéo), les usages convergent : les *nerds* et leur sous-culture technologique sont tôt identifiés, dès le début des années 1980, et on assiste au début des années 2000 à leur réhabilitation extrêmement rapide sous le nouveau nom de *geek* – en un premier exemple du cycle de récupération des sous-cultures de l'imaginaire.

- Néo-païens. À partir du milieu des années 1960, l'appropriation du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien par les milieux pacifistes, la contre-culture hippie, ou la création de la Society for Creative Anachronism, par des gens qui sont ou seront des auteurs de *fantasy*, s'associent d'emblée aux mouvements néo-païens (*Heathen, Heanthenry*). Leurs pratiques et rattachements couvrent un spectre très large, de l'éco-féminisme à l'extrême droite, des

chamanismes postcoloniaux à des recherches xénophobes de retour identitaire à des cultes primordiaux.

- L'ensemble des sous-cultures « metal » (les metalleux, les hardeux), qui font partie des plus anciennes communautés et des plus visibles, des plus organisés, est encore caractérisé par des renvois nombreux à l'imaginaire de la fantasy. Goût pour la fantasy et pour les cultures metal ressortaient également de l'enquête sociologique menée dans les milieux de la reconstitution historique et des AMHE par Audrey Tuillon Demésy.

Et il faudrait parler des gothiques...

Les genres de l'imaginaire constituent des produits culturels positionnés comme marginaux/marginalisés/underground, et se trouvant donc susceptibles de faire office de zone de recoupement entre des communautés par ailleurs très différentes.

### **III. Exemple développé : du cosplay animal au pyjama licorne**

L'automne-hiver 2016, qui a vu les plus grandes enseignes de vente de vêtements proposer des grenouillères en peluche en forme d'animaux réels ou imaginaires, pour un public féminin largement pré-adolescent, fournit un exemple frappant de récupération d'un phénomène sous-culturel, réservé à des groupes limités de fans d'imaginaire et en outre associé dans leur perception publique à la déviance sexuelle : l'aboutissement marketing de ce qui a pendant quelques années constitué une marque de positionnement en marge chez des post-adolescents et jeunes adultes. Au Japon, ce sont les *kigurumis*, et aux États-Unis, le *fandom furry*, qui se rencontraient dès les années 1980 et 1990 dans les conventions de fans d'imaginaire, dont ils constituent une des sous-cultures, caractérisées par l'attrait pour les animaux anthropomorphes – goûts marginaux qui correspondent à un des principaux axes de développement du déguisement pour adultes : les scénarios érotiques.

L'évolution a pu d'abord accompagner l'extension progressive de la culture geek et notamment de la visibilité du cosplay, puis le développement de micro-mouvements de mode faisant appel à l'imaginaire merveilleux, à la fois gags et tendances de pointe, portés à grande vitesse par les réseaux sociaux et les échanges d'images, a fait sauter les dernières réticences : parmi ces nouvelles sous-cultures, beaucoup plus éphémères et pénétrées d'emblée de dérision, on peut citer *seapunks*, *slimepunks*<sup>1</sup>, ou encore *bronies*<sup>2</sup>. Les créatures aux cheveux délavés, aux crinières multicolores, aux parures irisées, comme sorties d'un autre monde ou d'un écran, sont aujourd'hui parmi nous.

Ce croisement du déguisement pour jeune adulte et d'un imaginaire merveilleux lui aussi récupéré avec distance, dont la grenouillère-licorne constitue la matérialisation exemplaire, témoigne d'un rapport ludique et immersif à la fiction désormais généralisé : un monde pour jouer, autorisant l'évasion par la dérision.

### **Bibliographie**

- Hiroki AZUMA, *Génération Otaku, les enfants de la postmodernité*, 2001, trad. Corinne QUENTIN, Paris, Hachette Littératures (coll. « Haute tension »), 2008.

---

<sup>1</sup> Les *seapunks* ne sont reliés que par une « idée » de mode (sirène et rock, cheveux fluo ou pastel, iridescence et gros motifs imprimés), dont les codes s'échangent sur Tumblr, plate-forme de micro-blogging vouée à l'échange d'images très active en 2011-2012. La tendance a mué fin 2012 vers la provocation du *slimepunk*, le *slime* étant la pâte collante verdâtre utilisée dans les farces et attrapes.

<sup>2</sup> Pour *brother* et *pony*, les « Petits Poneys » aux longs crins pastels des jeux pour petites filles de la marque Hasbro, relancés par une série à succès, *My Little Pony : Friendship is Magic* (The Hub, 2010) : les *bronies* sont de (jeunes) adultes mâles qui se déguisent en Petits Poneys et se retrouvent dans des conventions bisannuelles (les BronyCon) regroupant des milliers d'inscrits.

- Andy BENETT, Keith KAHN-HARRIS (éd.), *After Subculture. Critical Studies in Contemporary Youth Culture*, Londres, Palgrave Macmillan, 2004.
- Anne BESSON, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.
- Anne BESSON, Notices « Culture populaire », « États-Unis, réception aux », « Fans », dans Vincent FERRÉ (dir.), « Fantasy », *Dictionnaire Tolkien*, Paris, CNRS Éditions, 2012.
- Anne BESSON, « Le rôle prescripteur des communautés de fans en fantasy », à paraître dans Sylvie DUCAS (dir.), *Prescription culturelle et hyperchoix*, Presses de l'ENSSIB.
- Michel de CERTEAU, *La Culture au pluriel*, Paris, U.G.É., 1974, rééd. Luce GIARD, Paris, Seuil, 1993.
- Denys CUCHE, *La notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La Découverte, (coll. « Repères »), 1996.
- Michael C. DROUT (éd.), *Tolkien Encyclopedia*, notice « Technological subcultures », Londres-New York, Routledge, 2007.
- Terry EAGLETON, *The Idea of Culture*, Malden (MA)-Oxford, Blackwell (coll. « Manifestos »), 2000.
- Stéphane FRANÇOIS, *Les Néo-paganismes et la Nouvelle Droite : pour une autre approche*, Archè, 2008.
- Stéphane FRANÇOIS, *Au-delà des vents du Nord : L'extrême droite française, le pôle Nord et les Indo-Européens*, Presses universitaires de Lyon, 2014.
- Ken GELDER et Sarah THORNTON (éd.), *The Subcultures Reader*, Londres-New York, Routledge, 1997.
- Gérôme GUIBERT et Fabien HEIN (éd.), « Les Scènes metal », *Volume ! La revue des musiques populaires*, n° 5/2, 2006.
- Stuart HALL et Tony JEFFERSON (éd.), *Resistance through Rituals : Youth Subcultures in Post-War Britain*, Londres, Harper Collins, 1976
- Dick HEBDIGE, *Subculture. The Meaning of Style*, 1979 (Methuen), trad. Marc SAINT-UPÉRY, *Sous-culture, le sens du style*, Zones, 2008.
- Chris JENK, *Subculture. The Fragmentation of the Social*, Londres, Sage, 2005.
- David MUGGLETON et Rupert WEINZIERL (éd.), *The Post-Subcultural Reader*, Oxford-New York, Berg, 2003.
- David PEYRON, *La culture geek, avatar social de la convergence culturelle ?*, thèse de doctorat, Lyon 3, décembre 2012.
- Sarah Thornton, *Club Culture, Music, Media and Subcultural Capital*, Londres, Polity Press, 1995.
- Audrey TUAILLON-DEMÉSY, *La récréation du passé, enjeux identitaires et mémoriels*, Presses universitaires de Franche-Comté, 2013.