

« Rogue One: A *Star Wars* Story »

Analyse de réception du film par les communautés de fans

Mémoire réalisé par
Esteban PEREDA-BUSTAMANTE

Promoteur
Sarah SEPULCHRE

Lecteur
Gaétan SANTARELLI

Année académique 2017-2018
Master en Communication à finalité stratégies de communication et médias

Remerciements

Je tiens à adresser mes sincères remerciements à tous ceux qui m'ont aidé dans la réalisation de ce mémoire.

J'aimerais remercier tout particulièrement Madame Sarah Sepulchre, professeure à l'Université catholique de Louvain (UCL), promotrice de mon mémoire, qui m'a épaulé et permis d'avancer grâce à ses précieux conseils et pistes de réflexion.

Ainsi que le corps professoral de l'UCL Mons, qui, au cours de ces trois années, m'a apporté un enseignement de qualité et m'a permis d'acquérir de nombreuses connaissances.

Je souhaiterais également remercier les répondants sollicités, ayant contribué à l'avancée de cette étude, de m'avoir accordé leur temps. Ces rencontres ont été enrichissantes sur le plan académique et personnel.

Enfin, je termine par un remerciement adressé à mes parents qui m'ont accordé leur confiance et leur soutien au long de mes années d'études.

Table des matières

Introduction.....	1
1 Problématique	3
2 Partie théorique	6
2.1. Les fans studies	6
2.1.1. Le domaine de fans studies	6
2.2.2 Le Fan.....	6
2.1.3. Interactivité des fans et convergence transmédiatique	9
2.1.4. Les femmes dans la fiction et leur réception par le spectateur...	13
2.1.5. Le générique au cinéma.....	16
2.1.6. La musique au cinéma	18
2.2. Analyse de l'univers <i>Star Wars</i>	19
2.2.1. Contexte.....	19
2.2.2. Les fans de la saga.....	21
2.2.4 Les relations fans / LucasFilm.....	23
3 Partie méthodologie	28
3.1. Méthodologie	28
3.2. Pré-Test des entretiens	30
3.3. Guide d'entretien	31
4 Partie Empirique	32
4.1 Positionnement des répondants face à <i>Star Wars</i>	32
4.2 <i>Star Wars</i> et la notion de fans	36
4.3 L'initiation à l'univers <i>Star Wars</i>	38
4.4 Les raisons d'être fan	39
4.5 La veille d'informations.....	40
4.6 Les relations online avec les autres fans	41
4.7 La réception des films <i>Star Wars</i>	42
4.8 Les aspects négatifs de <i>Star Wars</i>	43
4.9 La réception du film « Rogue One : A <i>Star Wars</i> Story ».....	45
4.10 La réception de la féminité de la figure principale du film.....	47
4.11 La réception du changement de générique.....	49
4.12 La réception du format du film	50
4.13 La réception de la reprise de la saga en 1999 pour la seconde trilogie	52

4.14 La réception du rachat de LucasFilm par la Walt Disney Company	53
4.15 La réception de la décision de produire des nouveaux films <i>Star Wars</i>	54
4.16 La réception de la décision de produire des films spin-off.....	55
4.17 Réception des nouveaux films produits depuis le rachat de LucasFilm	56
5 Conclusion.....	57
Bibliographie	61

Introduction

Finis le temps où les fans étaient considérés comme « un public inutile [...] désignant une minorité non-significative, anormale et déviante » (Galluzzo & Galan, 2013, p. 139) !

Grâce aux études de fans qui ont émergé dans les années 90, ceux-ci sont désormais reconnus et pris en compte par les chercheurs. Les fans sont capables de décider, de réfléchir et peuvent même avoir un impact primordial sur l'avenir d'une œuvre ! Les fans de *Star Wars* en sont un très bon exemple.

Lors de mon parcours universitaire, plusieurs domaines et disciplines de recherche en sciences de communication, qui m'étaient méconnus, m'ont été enseignés. Nous avons pu apprendre et voir qu'il existait des analyses de réception afin de comprendre comment le public reçoit un objet culturel. Les études de fans m'étaient alors inconnues. Nous avons pu découvrir l'influence qu'ont eu de nombreux chercheurs sur la réception des médias.

La franchise *Star Wars* aurait pu continuer à faire son chemin, sans nouveaux films et rester une saga culte accomplie. Mais il en a été autrement avec le rachat en 2012 de la société LucasFilm Ltd. par la Walt Disney Company. Un nouveau format de film *Star Wars* est alors apparu, le « spin-off ».

Étant moi-même fan de cinéma de science-fiction depuis toujours, il m'a semblé intéressant d'étudier ce nouveau format particulier proposé aux fans.

Dans un premier temps, il a été question de se renseigner sur les études de fans et de réception, qui avaient déjà été réalisées. Nous avons pu apprendre qu'il existe plusieurs études sur les fans de science-fiction, certaines portant même sur *Star Wars*. D'autres études portant sur les rôles féminins au cinéma et dans un univers de science-fiction retracent cette position nouvelle des femmes dans ce genre de films. Il a pu être également vu que certains changements ne sont pas toujours appréciés par les fans et que ceux-ci ont une influence relativement importante sur l'avenir d'une société.

Ce travail a pu être orienté par l'intermédiaire de plusieurs questions de recherche. Ces questions sont :

- Comment ce film a-t-il été reçu par les communautés de fans ?
- Comment expliquer un tel succès ?
- Qu'en ont pensé les fans de science-fiction ?

Suite à plusieurs diffusions dans la presse et avoir pris connaissance de réactions de fans sur Internet, nous partons sur l'hypothèse que les fans de *Star Wars* ont d'abord été surpris et anxieux de cette annonce de film, mais qu'ils ont finalement apprécié ce nouveau format. La partie théorique de ce mémoire justifiera d'ailleurs que les fans sont fort attachés à leur objet de culte et sont souvent surpris par les changements.

Pour répondre à ces questions de recherche et pour valider cette hypothèse, des entretiens qualitatifs ont été réalisés. Il s'agit d'interviews en face-à-face avec des répondants, qui sont des fans de cinéma de genre. La recherche de ces répondants a été facilitée grâce à ma participation à l'évènement de la Comic Con 2018 de Bruxelles¹.

Il s'agit d'un évènement, sous forme d'un festival de deux jours, qui propose diverses activités en lien avec le monde de la science-fiction, des bandes dessinées et des univers imaginaires retrouvés dans les films ou romans.

Dans ce mémoire, le lecteur pourra trouver une analyse de la réception du film « Rogue One : A *Star Wars* Story », premier film « spin-off » de la franchise à être sorti. D'abord par une partie théorique, retraçant les travaux fondamentaux aux études de fans, de rôles féminins au cinéma et de leur réception par le public. Ensuite, par une explication de la méthodologie utilisée et les résultats qui sont ressortis de cette étude. Enfin, une conclusion permettant de faire le point sur ce travail.

¹ Pour plus d'informations concernant cet évènement, voir Annexe 1 et Annexe 2.

1 Problématique

La saga *Star Wars* est l'une des plus emblématiques de l'histoire du cinéma. Le premier film « Un Nouvel Espoir » est sorti en 1977 et a battu de nombreux records d'audience à l'époque, en engrangeant 307 millions de dollars US², l'année de sa sortie. Selon Jean-Marc De Jaeger (2015), journaliste pour Les Echos, les deux premières trilogies de films ont, ensemble, réalisé 35 millions d'entrée en France. Preuve en est que depuis le premier film, la saga a réuni une communauté de fans importante à travers le monde.

Presque quarante ans plus tard, le 30 octobre 2012, la Walt Disney Company décide de racheter les studios LucasFilm Ltd. et par conséquent la franchise *Star Wars* pour la somme de 4,05 milliards de dollars.³ La production annonce par la suite la réalisation d'une nouvelle trilogie de films prévue pour 2015. Mais avec les communautés de fans installées depuis autant d'années et possédant ses propres codes, cette déclaration de rachat avec l'arrivée de nouveaux films a provoqué des inquiétudes auprès de certains fans. Certains messages publiés en ligne par les membres du staff du site francophone « *Star Wars* Universe »⁴ en témoignent. Ceux-ci ont créé une page afin qu'ils puissent s'exprimer et partager leur réaction personnelle face à cette annonce de rachat par la société Walt Disney Company. Voici un exemple d'une de ces réactions : « Mais quoi ? Cataclysme meurtrier ou divin festin ? *Star Wars* est mort, vive *Star Wars* ? » (Sky Karrde, 24 ans, ingénieur de recherche) ; ou encore « Ma première réaction a été de penser que *Star Wars* était fini » (Jedi-Mich, 37 ans, géophysicien).

² Box Office Mojo, *Star Wars*, <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars4.htm>

³ *Star Wars* Universe, Les dessous du rachat de LucasFilm par Disney, <https://www.starwars-universe.com/actu-9249-les-dessous-du-rachat-de-lucasfilm-par-disney.html>

⁴ *Star Wars* Universe, Le rachat de Lucasfilm par la Walt Disney Company, <https://www.starwars-universe.com/dossier-page-219-1519-le-rachat-de-lucasfilm-par-disney-les-reactions-du-staff-swu.html#>

Le partenariat LucasFilm Ltd./Walt Disney Company a décidé de réaliser, en plus d'une nouvelle trilogie, des films dits « spin-off ». Un « spin-off » est défini comme étant « un livre, un film ou une série télévisée dérivés d'un livre, d'un film ou d'une série télévisée à succès » (Collins Dictionary, 2018)⁵. Le film « Rogue One : A *Star Wars* Story » est le premier de ceux-ci à être sorti.

Celui-ci se distingue des précédents pour plusieurs raisons : de par son caractère singulier de « spin-off », de par le fait que le personnage principal soit une femme, que le scénario et la mise en scène diffèrent complètement des caractéristiques propres à la saga et que celui-ci n'est pas centré sur la famille emblématique de l'histoire depuis le début, la famille « Skywalker ». De plus, le générique habituel des films *Star Wars* n'est pas présent dans ce film et la musique n'a pas été réalisée par John Williams, chef d'orchestre, qui a réalisé la bande son de tous les précédents films *Star Wars*.

Malgré les doutes de certains fans concernant cette nouvelle forme de narration dans l'univers *Star Wars*, le film a récolté mondialement 1,050,988,488 \$ dont 36,300,000 \$ en France⁶. Ce qui peut être considéré comme un véritable succès pour la firme Walt Disney Company.

Plusieurs questions se posent alors : comment ce film a-t-il été reçu par les communautés installées depuis autant de temps ? Comment expliquer un tel succès ? Qu'en ont pensé les fans de science-fiction ?

C'est sur base de ces questions que j'ai décidé de travailler et d'orienter ce mémoire. J'ai souhaité ainsi réaliser une analyse de réception par les fans, et de comprendre le succès de ce film malgré ses caractéristiques singulières et inhabituelles aux yeux de ces communautés.

⁵ « A book, film, or television series derived from a similar successful book, film, or television series », traduction par l'auteur.

⁶ The Numbers, Rogue One: A *Star Wars* Story, <https://www.the-numbers.com/movie/Rogue-One-A-Star-Wars-Story#tab=summary>

Comme expliqué, il s'agit ici d'une analyse de la réception de ce film, par un public amateur de films de science-fiction, comprenant les communautés de fans de *Star Wars*, mais également par des personnes n'étant pas spécialement de grands fans de cette saga et d'éventuellement voir s'il y a des différences ou des similitudes.

2 Partie théorique

Comme le film « Rogue One : A *Star Wars* Story » ne respecte pas les caractéristiques propres à la saga, dans cette partie théorique, seront abordés les différents thèmes relatifs à ces changements.

2.1. Les fans studies

Il va être vu dans cette partie, ce que sont les fans, grâce aux fans studies afin de mieux comprendre ces communautés.

2.1.1. Le domaine de fans studies

Selon Le Guern et Duffet, plusieurs disciplines ont permis de donner naissance aux études de fans. Ces domaines d'étude sont « les sciences de l'information et de la communication, les études des médias, la sociologie, la littérature, la narratologie et le droit » (cités dans Bourdaa & Alessandrin, 2017, p.2).

C'est au début des années 90 que les fans studies ont commencé à émerger. Henry Jenkins est vraisemblablement l'un des pionniers de ce mouvement grâce à son ouvrage « *Textual Poachers* » (1992). Celui-ci s'est toujours revendiqué fan de la série Star Trek, mais également chercheur. Nous devons également ce nouveau courant à Camille Bacon-Smith avec son ouvrage « *Enterprising Women* » (1992), où celle-ci a pu analyser les communautés de fans féminines et féministes de la saga Star Trek.

2.2.2 Le Fan

Nous allons, dans cette partie, nous intéresser aux études qui ont été menées sur les fans de manière générale et nous attarderons dans un prochain chapitre sur les fans de *Star Wars*.

Au départ, le fan était considéré comme « un public inutile [...] désignant une minorité non-significative, anormale et déviante » (Galluzzo & Galan, 2013, p. 139). Par la suite, les chercheurs ont commencé à s'intéresser et à étudier le consommateur.

Pour Galuzzo et Galan (2013), le terme de fan signifie le lien qu'a un individu envers un objet. « Le fan est un croyant qui développe une obsession dévorante pour l'objet de son culte ». (Vincent F., 2011, p. 55)

Une communauté de fans est caractérisée comme ceci : « Ils sont composés d'individus hétérogènes sociodémographiquement, mais inter-reliés par une même passion et des expériences partagées et qui sont capables d'action collective et autonome. » (B. COVA, 2002, p. ??)

Le phénomène de fan serait, d'après S. Thorne et G. C. Bruner (2006) (cités dans Galuzzo & Galan, 2013, p. 140), dû à 4 éléments centraux :

- Le souhait d'acquérir de la matière liée à l'objet de passion. Cela peut être observé avec les phénomènes de collection, notamment des figurines modélisées à partir des héros des films tout comme d'autres objets liés à l'objet de culte, tels que des assiettes, des vêtements ou des objets tirés en nombre limité.

- L'engagement interne. Le fan peut construire ses réalités du monde en fonction de son culte de fan. « Le fandom participe à la construction d'une représentation de soi » (Holbrook, cité dans Galuzzo & Galan, 2013, p.140). Un fan peut donc interpréter certaines valeurs issues de son culte et se les approprier.

- L'engagement externe. Les fans sont investis et consacrent beaucoup de leur temps et de leur argent dans leur objet de passion. Être fan est une activité qui demande beaucoup d'investissements personnels.

- Le désir d'interaction avec les autres. Cela afin de pouvoir discuter des dernières informations ou de ses interprétations personnelles avec des personnes semblables.

Toujours d'après S. Thorne et G. C. Bruner (2006) (cités dans Galuzzo & Galan, 2013, p.140) trois points permettent d'expliquer pourquoi les fans consomment en communauté :

-Il faut d'abord une communauté interprétative active, pour avoir une immersion prolongée dans l'univers de l'objet. (Le Guern, 2002) Il ne peut y avoir de fans sans cette dimension communautaire. Le fan, même isolé, s'inscrit dans une communauté. Avec une recherche Google, il peut être constaté qu'il existe de nombreux sites internet francophones de partage d'informations concernant *Star Wars* et la plupart d'entre eux possède un forum actif dans lequel il peut être retrouvé des échanges entre fans.

Ces différentes cybers-communautés sont assez actives et permettent les échanges entre fans.

-Ensuite, dans cette communauté, le fan va apprendre les codes de la communauté, tels que comment communiquer avec les autres membres de celle-ci. Grâce à quoi il va s'intégrer et trouver sa place dans cette structure hiérarchisée. (Le Bart, 2004) Il s'agit de l'apprentissage de vocabulaire spécifique, mais également de la connaissance de figures importantes dans le fandom tels que des blogueurs, des acteurs ou journalistes. L'apprentissage peut se révéler plus ou moins long en fonction des connaissances initiales du fan.

-Enfin, ces communautés de fans sont un soutien moral pour leurs membres. Elles permettent la création « d'un nouveau monde social où les hiérarchies de la société globale sont retravaillées de manière à correspondre à l'éthos communautaire » (Galluzzo et Galan, 2013, p.140), ce qui permet une pérennisation de la communauté de fans.

Galluzzo et Galan (2013) se sont penché sur les communautés de fans de chanteurs et groupes de musique et ont également observé deux points de convergence entre les différents groupes de fans analysés. Premièrement, que les communautés se créent et se développent par Internet et que deuxièmement les fans n'apprécient pas seulement la musique de l'artiste,

mais consomment plutôt l'univers total que compose cet artiste, à savoir, ce qu'il inspire, son histoire, son parcours et ses musiques. Les médias jouent donc une part très importante dans cette diffusion d'informations. Il faut donc que ces artistes musicaux puissent partager du contenu et alimenter leurs communautés, car c'est ce qui est matière à discussion dans celles-ci.

Segré dans son article « Écouter les fans écouter » (2013), a lui aussi, étudié les communautés de fans de chanteurs, il a pu se rendre compte que les fans d'Elvis Presley, se souvenaient tous de leur première écoute de l'artiste et pouvaient la raconter avec beaucoup d'émotion, comme étant « l'expérience fondatrice » de leur nouvelle vie de fan. En les regardant écouter, l'auteur a pu assister à cette émotion visible. Il s'agirait donc d'une « métamorphose du corps, du cœur, de l'âme et de l'esprit » (Segré, 2013, p. 113). L'auteur en conclut que cette expérience initiatrice d'écoute des disques, serait « aux dires des fans, une expérience à la fois spirituelle, sensible, physique, physiologique, qui engage l'être dans son ensemble » (Segré, 2013, p. 113).

2.1.3. Interactivité des fans et convergence transmédiatique

L'univers *Star Wars* étant un exemple transmédiatique, dans ce chapitre nous allons essayer de mieux comprendre son fonctionnement.

Dans son premier livre intitulé « *Textual Poachers* », Henry Jenkins explique que les fans ne sont pas des personnes inactives qui se contentent de regarder sans réagir.

Dans « *Convergence : Where old and new media collide* » (2006), Jenkins explique que grâce à l'évolution des nouvelles technologies, on voit de plus en plus les publics des médias participer.

Jenkins a inventé le concept de « convergence », il ne s'agit pas de la convergence technologique comme il est souvent entendu, mais ici plus d'une convergence médiatique, où les contenus circulent entre médias et où les fans

s'approprient ces contenus. Il s'agit donc principalement de l'usage fait de ces technologies et non plus les technologies en elles-mêmes.

Cela signifie donc que, désormais, il y a un investissement de la part des spectateurs, ceux-ci ne sont plus passifs. Il s'agit d'une culture où les intervenants participent, discutent, créent et partagent sur Internet. François S. (2009), professeur agrégé de sciences économiques et sociales, cite notamment la réalisation de courts-métrages réalisés par les fans de *Star Wars*, avec des personnages LEGO ou des scènes de jeux-vidéos.

Jenkins se serait inspiré du concept « d'intelligence collective » de Pierre Lévy (1994). En effet, avec la convergence, « tout le monde sait quelque chose, personne ne sait tout, mais les relations et les collaborations entre les individus permettent d'accéder à une connaissance globale d'un phénomène » (Henry Jenkins cité et traduit par Sébastien François, 2009, p. 217).

Le même phénomène se produit avec les fans de *Star Wars*. Des histoires différentes se développent sur plusieurs supports, comme des bandes-dessinées, des romans ou des jeux-vidéos, mais toutes rejoignent l'histoire principale des films.

D'après Peyron D. (2008), la saga Matrix a été conçue comme étant un univers multimédiatique, avec des fragments dans différents médias. L'auteur analyse également la théorie de la convergence culturelle, expliquée dans l'ouvrage « Where old and new media collide » (2006) de Henry Jenkins. Il explique cette théorie par « l'abolition de frontières » entre les différents médias, une sorte de « pont » entre médias (Peyron, 2008, p. 341).

Cette convergence serait expliquée par deux volets :

-Le premier concerne l'œuvre en elle-même. Il faut que des « passages » entre médias soient facilités dans la conception de celle-ci par les producteurs de l'œuvre. Notamment en l'imaginant comme un tout et non seulement comme une œuvre cinématographique.

-Le second est qu'il faut un public attentif, un public de fans, qui voue un culte à une œuvre.

Peyron D., dans son article « Quand les œuvres deviennent des mondes » (2008), explique que cette convergence serait née aux Etats-Unis grâce aux pulps fiction et à la naissance de culture de genre, avec les récits fantastiques ou de science-fiction qui ont été d'une importance dans la constitution des mass médias américains. Mais elle serait également née grâce à la naissance des jeux de rôle, où les joueurs puisent leur inspiration dans différents univers fantastiques existants. Selon lui, les jeux de rôle se trouvent au « carrefour des univers » (Caïra, 2007, cité par Peyron, p. 348).

Star Wars, serait même une œuvre décisive dans l'histoire de la convergence médiatique grâce notamment à la vente de produits dérivés du film. Ce qui en a fait, d'après Peyron (2008), « le premier exemple fonctionnel de convergence médiatique » (Peyron, 2008, p. 352).

Peyron D. (2008), explique également une nouvelle notion, celle de monde imaginaire, celle de « world making ». Celle-ci est « le fait pour un auteur de construire, non pas une œuvre en tant qu'objet, mais un monde total et indépendant du nôtre, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini » (Peyron, 2008, p. 353). Cette notion permet de comprendre pourquoi une communauté de fans se plonge dans une œuvre. Cela permettrait de ne jamais sortir d'un univers apprécié par les fans, ce qui le rendrait sans cesse évolutif.

Il faut ajouter à cela que « les œuvres cultes apparaissent rassembleuses » (Leguern, 2002). En effet, certaines œuvres permettent de rassembler une communauté de fans et de rendre ses membres soudés, attirés par un objet commun qui ne les reliait pas forcément dans la vie de tous les jours. Seules certaines personnes, appelées « happy few » (Peyron, 2008, p. 355) sont capables de comprendre l'œuvre, ce qui les rassemble.

Grâce aux deux théories sus-citées de Jenkins, à savoir la convergence et le world making, Peyron (2008) s'est aperçu que cela permettait de créer :

-De nouveaux médias qui se mélangent aux anciens ;

-Un nouveau type d'œuvre ;

-De nouvelles pratiques qui en découlent.

On peut résumer ces deux nouvelles pratiques de Jenkins par l'utilisation de plusieurs supports et médias pour créer une œuvre transmédiatique qui serait donc un monde continuellement exploitable et détaillé.

Lalu et Weisser (2017) expliquent cependant qu'il ne faut pas confondre la narration transmédia et la narration cross-média. En effet, le cross-média est en réalité une méthode qui diffuse un même objet, une même histoire, sur différents supports. En 2012, Viennot., créateur de jeux-vidéos et enseignant en arts plastiques à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne, affirme que « 90 % des productions transmédia sont en fait des crossmédia » (cité par Xavier de la Vega, 2012, p. 39).

2.1.4. Les femmes dans la fiction et leur réception par le spectateur

Le film « Rogue One : A *Star Wars* Story » retrace l'histoire d'un personnage féminin, ce qui est inédit dans l'univers *Star Wars*. Nous allons voir que le rôle des femmes dans la science-fiction a fortement évolué ces dernières années.

Marianne Kac-Vergne (2016), spécialiste américaine en gender studies et en masculinité dans la science-fiction hollywoodienne, a étudié le rôle des femmes dans la science-fiction moderne.

Celle-ci s'aperçoit que les femmes apparaissent principalement comme des personnages secondaires, elles servent à améliorer le statut central du héros masculin dans le récit de science-fiction.

Elle explique que depuis le début du cinéma de genre, avec les court-métrages de George Méliès, jusqu'aux années 1970, les femmes apparaissaient dans la narration comme des objets de désir. Pour affirmer ses propos, elle donne des exemples des films culte de science-fiction tels que « La planète des singes », sorti en 1956 et réalisé par F. Schaffner ou encore « Planète interdite », réalisé en 1956 par F. Wilcox. Lors du visionnage de ces films, il peut être clairement remarqué que les actrices Linda Harrison et Anne Francis sont les atouts de charme de ceux-ci. En effet, ces actrices portent des tenues légères et sont aux dépens des héros.

Cependant, Marianne Kac-Vergne (2016) explique que c'est à partir des années 1980 que les femmes n'ont plus été positionnées comme des objets sexuels ou des partenaires romantiques. Elles ont commencé à devenir des décideurs, des personnages avec une volonté propre. Désormais, les femmes participent à l'action et ne meurent plus avant la fin du film. L'auteure illustre cette réflexion avec le film « THX 1138 », réalisé par G. Lucas en 1971.

C'est dans les œuvres des années 90, qu'elle s'aperçoit d'une véritable progression dans le rôle des femmes dans la science-fiction avec le film « Universal Soldier », sorti en 1992 et réalisé par R. Emmerich. Le personnage de Veronica assiste le héros principal, Luke tout au long du film.

Mais elle constate cependant que celle-ci ne tient jamais d'arme à feu et que Luke évite constamment à Veronica d'être abattue.

Mais Kac-Vergne (2016) indique un véritable changement dans les personnages féminins de science-fiction, avec la franchise de films « Alien » et les deux premiers films « Terminator ». Dans ces films, le spectateur trouve des protagonistes féminins, Ellen Ripley et Sarah Connor, extrêmement forts. Mais remarque que ces deux personnages obscurcissent le fait que les héros féminins sont moins nombreux que les héros masculins dans les films de science-fiction.

Lallet M. (2014) a réalisé une étude sur la représentation du genre féminin dans les séries animées françaises. Elle constate que, souvent, celles-ci renvoient à une image binaire de genre (masculin/féminin). Mais qu'également les femmes ont très souvent des rôles secondaires dans l'histoire, bien que cela commence à évoluer et à remettre en cause la règle des deux sexes/deux genres.

Macé E., chercheur au CADIS, (cité par Lallet, 2014), se rend compte de la présence d'une influence réciproque entre la télévision et la société. Macé (2006) s'aperçoit que « si la télévision véhicule des idéologies sexistes, c'est qu'elle subit elle aussi les influences d'une société inégalitaire dans laquelle ces idéologies sont déjà présentes » (Macé, 2006, cité par Lallet, 2014, p. 13).

Bilat L. et Haver G. (2011), dans leur ouvrage « Le Héros était une femme... », indiquent « que nous avons tous tendance à nous représenter « instinctivement » un héros prototypiquement mâle » (Bilat & Haver, 2011, p. 11). Les auteurs nous renseignent sur les études américaines concernant les médias de masses réalisées par le Payne Fund⁷, selon lesquelles « l'apprentissage des normes de genre et du comportement sexuel, principalement dans le cadre des relations amoureuses, est intégré via les gestuelles et les « recettes » représentées dans les films. » (Bilat & Haver,

⁷Juan M. et Trebil C. (2012) expliquent que le Payne Fund est une fondation privée qui a permis, de 1929 à 1932, à financer des études d'influence de la pulp-fiction sur les jeunes femmes.

2011, p. 11). Il peut donc être constaté que la télévision influence la perception du spectateur face au genre, mais qu'également le genre au cinéma est basé sur la société contemporaine. Il s'agit donc d'une relation d'effet bilatérale.

Bilat et Haver (2011), constatent également que « le héros féminin et le héros masculin partagent un schéma similaire quant aux difficultés initiales à rentrer dans la confrontation ou à accepter la quête, le héros résidant en marge de la société » (Bilat & Haver, 2011, p. 20) et qu'également « la figure de la femme d'action existe donc indépendamment du héros féminin, en occupant la place de méchante ou d'adjuvante comme dans la trilogie Matrix » (Bilat & Haver, 2011, p. 21).

De plus, Bilat et Haver (2011) informent qu'habituellement dans les récits, le héros est plus faible comparé à la menace qu'il doit combattre. De ce fait, les femmes, dans un ordre patriarcal, se situent donc au commencement du récit dans la bonne position de faiblesse. Selon eux, dans l'inconscient des spectateurs, à armes égales, les femmes sont moins performantes que les hommes. De ce fait, une femme qui réussit à éliminer son équivalent masculin, permet de s'éloigner de cette vision.

Cependant, les héros féminins ne s'expriment pas de la même manière qu'un héros masculin lors d'un affrontement. Il est remarqué qu'habituellement « pour battre un adversaire masculin les héros féminins doivent ajouter une certaine beauté du geste et conserver un « corps désirable », afin de répondre aux critères de la féminité dont elles ont de la peine à se déprendre » (Bilat & Haver, 2011, p. 26).

2.1.5. Le générique au cinéma

Le générique des films *Star Wars* est emblématique et a toujours gardé le même fonctionnement. Cependant, dans le film « Rogue One : A *Star Wars* Story », le générique habituel a été enlevé. C'est pour cette raison que nous allons aborder le thème du générique au cinéma dans ce chapitre.

Selon la définition du « Petit Robert » (citée par Tylski A., 2009), le mot « générique » serait originellement né en 1582 (du latin *genus*, *eris*) pour désigner ce qui « appartient à la compréhension logique du genre (opposé à spécifique) » (Tylski, 2009, p. 10).

Avec l'avènement du cinéma au début du XXe siècle, le terme « générique » a gardé son sens de « produit visible et public d'une œuvre collective et s'est lié à la technique et à la théorie cinématographique » (Tylski, 2009, p. 10).

Laurence Moinereau, maître de conférences en études cinématographiques à l'université de Poitiers, (citée par Tylski, 2009, p. 14) a réalisé sept catégories de génériques cinématographiques. Le générique de *Star Wars* peut être classé dans le « générique figuratif », c'est-à-dire que celui-ci comprend uniquement un texte et un fond abstrait. De plus, les génériques habituels des films *Star Wars* peuvent être considérés comme des génériques « prologue », c'est-à-dire que ceux-ci relatent un fait antérieur au récit ou situant celui-ci.

Chaque film *Star Wars* commence avec le logo emblématique en lettres jaunes sur fond noir. Cependant pour le film « Rogue One : A *Star Wars* Story », ce logo a été remplacé par le simple titre du film et non pas celui de la franchise. Il est intéressant de noter que la fonction d'un logo est « d'articuler les dimensions temporelle, narratives et identitaires d'une organisation ou d'une marque. [...] Il doit permettre à l'organisation de mettre son identité en intrigue et en récit » (Heilbrunn cité par Tylski, 2009, p. 64).

Tylski, dans son ouvrage « Le générique au cinéma » (2009), renseigne sur ce qu'il appelle un « grand tournant technologique » dans les génériques, avec en 1977, l'arrivée de *Star Wars* au cinéma. En effet, ce générique « avec ses effets spéciaux sonores et visuels », inédits pour l'époque, « secoue le public et les professionnels » (Tylski, 2009, p. 48).

Woolman et Bellantoni, dans leur ouvrage « Moving Type Designing for Time and Space » (2000) dénomment cette ouverture de film emblématique avec un texte déroulant comme un « crawl », à savoir un « déroulant céleste et opératique à l'ouverture du film » (cités par Tylski, 2009, p. 48).

Tylski (2009) fait remarquer qu'à l'époque, la Guilde des Cinéastes aux Etats-Unis, imposait à toute production cinématographique de débiter par un générique complet. Le générique de *Star Wars*, ne propose en effet « que le titre et le contexte de l'histoire » (Tylski, 2009, p. 48). Ce qui « constitue non seulement une surprise pour le public américain, mais aussi un détournement de la loi imposée par la Guilde des Cinéastes aux Etats-Unis » (Tylski, 2009, p. 48).

Concernant la musique utilisée dans les génériques, Steen conçoit que « du point de vue du spectateur, la musique du générique suggère à l'avance ce qui va arriver » (cité par Tylski, 2009, p.57). Il est donc important que la musique du générique puisse d'emblée faire ressentir des émotions aux spectateurs.

Lorsqu'un réalisateur décide de ne pas mettre de musique ou de sons lors d'un générique, « un certain effet de surprise, voire une forme de résistance, peut aisément naître » (Tylski, 2009, p. 60). L'auteur fait également remarquer que dans le cas où le réalisateur cinématographique décide de ne pas inclure de musique ou de sons, c'est que « le silence inaugural au cinéma est souvent la marque solennelle d'un retour, d'une atemporalité, et d'une distance [...] » (Tylski, 2009, p. 60).

2.1.6. La musique au cinéma

Comme expliqué dans la problématique, le compositeur habituel de la bande sonore des films *Star Wars* a été remplacé par un autre dans le film « Rogue One : A *Star Wars* Story ». Nous allons donc voir l'influence et les caractéristiques des musiques de films.

La musique est un élément important au cinéma. Raphaël Roth (2017), maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, s'est intéressé à la sociologie de réception de la musique au cinéma.

Roth (2017) indique qu'il existe de nombreuses musiques de cinéma qui sont devenues des tubes radiophoniques. Selon lui, il existe trois critères qui font qu'une musique de film devient emblématique.

-D'abord, « la répétition de la chanson par sa reproduction et sa diffusion de masse est une forme du tube » (Roth, 2017, p. 59). Selon Peter Szender (2008), un tube est une « mélodie flâneuse et obsédante à la fois » (cité par Roth, 2017, p. 59).

-Ensuite, « la musique emblématique est porteuse de significations liées à l'expérience personnelle (grandir, de l'enfance à l'adulte, responsabilités) » (Roth, 2017, p.59).

-Enfin, elle doit être liée à son époque. « Son esthétique musicale la rattache à une époque qu'elle participe à définir musicalement en même temps qu'elle en devient l'emblème » (Roth, 2017, p. 60).

2.2. Analyse de l'univers *Star Wars*

2.2.1. Contexte

2.2.1.1. Résumé de la saga cinématographique

La saga *Star Wars* est née en 1977 avec le premier film « La Guerre des Etoiles », réalisé par Georges Lucas. Il s'agit d'un long-métrage de science-fiction⁸, se déroulant dans une galaxie lointaine fictive. La première trilogie retrace l'histoire du jeune Luke Skywalker, héros principal de l'histoire, qui, de fermier devient sauveur de la galaxie en combattant l'emprise de l'Empire sur la galaxie, par la main de son père, Dark Vador.

La trilogie originale a rencontré un énorme succès lors de sa sortie au cinéma, entre 1977 et 1983. Selon Jean-Marc De Jaeger (2015), journaliste pour Les Echos, le premier film a engendré 530 millions de dollars au box-office. Véritable révolution du genre avec notamment l'apparition d'effets spéciaux réalistes pour la première fois au cinéma. Ce succès continua de nombreuses années, avant de commencer à s'essouffler.

Entre 1999 et 2005, le réalisateur Georges Lucas décide de relancer la franchise *Star Wars* par la production d'une nouvelle trilogie. Celle-ci se situe avant la trilogie originale et raconte comment le tyran Dark Vador, qui gouverne la galaxie, est devenu ce qu'il est. Le personnage principal de cette trilogie est donc cette fois-ci, Anakin Skywalker, père de Luke, futur Dark Vador.

En 2012, la Walt Disney Company indique dans un communiqué de presse, racheter Lucasfilm, et par conséquent les droits d'auteur de *Star Wars* pour 4,05 milliards de dollars. Avec ce rachat, Disney annonce en même temps vouloir la production d'une nouvelle trilogie de films.

La Walt Disney Company annonce en février 2013, la réalisation de films « spin-off », classés sous la nomenclature « A *Star Wars* Story ». Ces films

⁸ La science-fiction est « un genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espace-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes » (Larousse, 2018)

dérivés permettent de développer des sous-histoires de l'intrigue principale, de manière singulière et non-plus sous forme de trilogie. Le film « Rogue One : A *Star Wars* Story » est le premier film de ce nouveau type de production. En mai 2018, un nouveau film est venu compléter l'offre de films, « Solo : A *Star Wars* Story ».

2.2.1.2. Résumé du film Rogue One

Le spectateur suit le personnage principal, Jyn Erso, qui a vu sa mère se faire tuer et son père se faire enlever sous ses yeux lorsqu'elle était enfant. Quinze années plus tard, celle-ci est libérée de prison par l'Alliance Rebelle, dans le but de contacter un personnage éminent de la rébellion, caché sur une planète désertique, Saw Gerrera. Celui-ci, par l'intermédiaire d'un messenger, dispose d'un hologramme de son père, indiquant avoir caché une faille dans l'Etoile de la Mort.

Jyn Erso va donc tout faire pour retrouver son père, mais celui-ci se fait exécuter devant ses yeux, ce qui va la motiver, avec un groupe de rebelles à aller chercher les plans de l'Etoile de la Mort sur une planète contrôlée par l'Empire, afin de prévoir un plan qui permettra de détruire cette base stellaire. Ce qui amorce l'histoire du premier film *Star Wars*, sorti en 1977.

La fin de ce film correspond au début du premier film « Un Nouvel Espoir », à 40 ans d'intervalle, seules quelques secondes séparent les deux films.

2.2.2. Les fans de la saga

Nous allons voir dans ce chapitre les caractéristiques particulières des fans de *Star Wars*.

D'après Frédéric Vincent (2011), les fans de la saga peuvent être perçus comme étant des fans plus méticuleux que les autres, en effet, ils n'hésitent pas à remettre en question certaines notions des films. Ce qui pourrait paraître comme un détail aux yeux du spectateur lambda, comme l'âge d'un personnage, la taille ou la langue parlée par un autre, devient des questions existentielles aux yeux du fan.

L'auteur, Vincent F., nous fait remarquer qu'il existe parfois une certaine hostilité des fans de *Star Wars* à l'égard d'autres fans, principalement de *Star Trek*. Cela peut être ressenti comme une appropriation des films et une comparaison avec d'autres communautés de fans, donnant l'impression de considérer cette saga de films comme seul objet de culte possible. Ces fans ont donc un attachement émotionnel très fort à ces films.

Frédéric Vincent a pu observer que les fans récupèrent et intègrent le vocabulaire typique de *Star Wars* dans leur langage courant, tel que des expressions utilisées dans les films ou dérivés de ceux-ci. Cette utilisation de vocabulaire permet aux fans de se reconnaître entre eux et de les rapprocher et donc de passer « du corps individuel au corps collectif » (Vincent, 2011, p. 59). Par exemple, sur le site « *Star Wars* Universe », une catégorie « lexique » est disponible, permettant à ceux n'ayant pas l'habitude d'utiliser ce vocabulaire, de ne pas être désemparés lors de discussions avec d'autres fans. Il existe également un « wiki »⁹ *Star Wars* dans lequel sont répertoriées plus de 13.700 pages.

⁹ Un wiki est un « site Web collaboratif dont le contenu peut être modifié par les internautes autorisés. » (Larousse, 2018)

Frédéric Vincent (2011), s'est également aperçu que les fans apprécient de pouvoir personnaliser leur lieu de vie à l'effigie de leur saga préférée, par l'intermédiaire de goodies, posters ou figurines. Certains vont même jusqu'à dépasser le fond d'écran Darth Vader par le fait de porter des vêtements à l'effigie de leurs héros, à personnaliser leur voiture ou par la réalisation de tatouages.

Certains fans vont même jusqu'à réaliser un voyage sous forme de pèlerinage, en visitant les lieux emblématiques de tournage des films. Certaines villes sont même devenues des lieux sacrés, tels que Matmata (Tunisie), Djerba (Tunisie) ou Skelling Michael (Irlande). Ces villes deviennent des « lieux magiques » (Vincent, 2011, p. 56) pour ces fans.

Les fans de *Star Wars* s'impliquent et partagent beaucoup en ligne. Lalu et Weisser (2017), ont pu comparer via une recherche Google, le nombre de résultats sortants, au deuxième trimestre 2001 et en janvier 2013, les résultats sont passés de 120.000 entrées à 460.000.000 d'entrées.

Ceux-ci sont actifs sur les sites Internet et réalisent plusieurs événements publics chaque année comme des conventions. Comme il a été constaté précédemment par S. Thorne et G. C. Bruner (2006), l'appartenance à une communauté est une caractéristique principale du fait d'être fan. En effet, ceux-ci sont également fortement investis sur le Web, afin de pouvoir partager leurs interprétations personnelles de certaines scènes ou d'échanger des bons plans concernant des objets en lien avec leur saga favorite.

2.2.4 Les relations fans / LucasFilm

Il va être montré dans ce chapitre, l'influence que peut avoir une communauté de fans sur une production de films.

D'après Lalu J. et Weisser M (2017), en échange d'un soutien des communautés envers la saga, via l'achat des films et autres produits dérivés ainsi que le développement transmédiatique de l'univers, LucasFilm étend et développe un univers cohérent qui respecte certaines exigences des fans.

Il est intéressant également de citer l'enquête réalisée par Seybolt P. (2001) « The Customer Revolution » (citée par Lalu et Weisser, 2017, para. 13), qui démontre la force que peut avoir cette communauté de fans et des effets que celle-ci a sur la société Lucasfilm. En effet, le 6 mai 1999, un site de recensement est créé, le « Jar Jar Hate Ring », celui-ci regroupe plusieurs pages Internet demandant la suppression du personnage de Jar Jar Binks des films, le trouvant trop enfantin et inutile. La société a écouté ces plaintes des communautés et a rendu ce personnage moins présent dans la suite de la trilogie, en le rendant presque inexistant. Ces fans ont osé montrer leur mécontentement et s'opposer à Georges Lucas, ce qui leur a valu le mérite d'être écoutés par celui-ci.

Lalu J. et Weisser M (2017) interprètent cette relation entre réalisateur et fans comme étant « interactive et sinusoïdale : elle oscille entre la verticalité - lorsque LucasFilm supprime des productions sans accord - et l'horizontalité - lorsque la société s'inspire des idées de fans pour étendre son univers » (Lalu & Weisser, 2017, para. 15). C'est ce qu'il peut être observé par le retrait du personnage de Jar Jar Binks précédemment cité.

Concernant le rachat de LucasFilm par la Walt Disney Company et le souhait de produire de nouveaux films, les communautés ont montré leurs doutes face à cette nouvelle. Les sociétés ont, à plusieurs reprises tenté de rassurer les fans, via des communiqués de presse ou des interviews. Mais en avril 2014, les deux sociétés annoncent le souhait de recommencer la totalité de

« l'Univers Étendu »¹⁰ existant et d'ainsi partir sur une nouvelle base se contentant uniquement des histoires provenant des films et dessins-animés. « Cette décision unilatérale rompt les liens d'interactivité et de confiance qui unissaient les créateurs officiels et la communauté de fans » (Lalu & Weisser, 2017, para. 27).

L'univers de *Star Wars* étant à la base constitué des films, s'est vu grandir par l'ajout des histoires racontées dans les romans, les comics, les jeux-vidéos, les jeux de rôle. Des encyclopédies complètes existent et différencient les univers officiels des univers qui ne sont plus officiels.

¹⁰«L' Univers Étendu » reprend l'intégralité des œuvres basées sur la saga *Star Wars* (livres, comics ou jeux-vidéos).

2.2.5 La singularité du film

Comme expliqué dans la problématique, le film « *Rogue One : A Star Wars Story* » se démarque des autres étant donné sa singularité. Dans ce chapitre, sera expliqué, plus en détails, en quoi ce film se démarque des autres.

« *Rogue One : A Star Wars Story* », est un exemple de convergence, l'histoire du film vient se raccrocher à l'histoire principale exploitée dans les sept films précédemment sortis. Il faut également connaître l'univers dans lequel évoluent les personnages, pour le comprendre et pour le situer temporellement. Sur les forums en ligne, les fans viennent apporter leur interprétation de certaines scènes, que d'autres n'ont pas forcément comprises. Ce qui fait que la connaissance de l'univers *Star Wars* de chacun permet à l'ensemble de mieux interpréter l'histoire.

Désormais, cet arc narratif est développé sous forme de romans et comics expliquant les événements se déroulant avant, après et en parallèle à cette histoire qui est déjà elle-même une parenthèse narrative à l'histoire principale des premiers films.

Rogue One se différencie des autres films *Star Wars*, de par son format « spin off » et sa singularité ne s'insérant pas dans une trilogie, contrairement aux autres films. En effet, le script de celui-ci a été réalisé de manière à ce que l'histoire complète soit racontée en un seul film.

Les films *Star Wars* ont pour habitude de raconter l'histoire d'une famille, la famille Skywalker. Il s'agit de l'élément central de cette saga. Les spectateurs peuvent suivre l'évolution de cette famille sur plusieurs générations.

Dans les six premiers films *Star Wars*, l'intrigue se concentre sur un personnage masculin, issu de la famille Skywalker. Dans la première trilogie, les films se concentrent principalement sur le jeune Luke Skywalker. La princesse Lèia est présente aux côtés du héros principal, mais elle fait partie d'un triangle amoureux avec les personnages de Luke Skywalker et Han Solo. Ce n'est donc pas le personnage central de l'intrigue.

Concernant la deuxième trilogie, celle-ci s'articule sur le personnage de Anakin Skywalker, à nouveau le héros est entouré d'un personnage féminin, la reine Amidala, personnage secondaire à l'intrigue.

Pour le septième épisode, « Le Réveil de la force », sorti en Décembre 2015, introduisant la nouvelle trilogie *Star Wars* ; le film s'articule à nouveau sur un triangle amoureux composé de deux personnages masculins, Poe Dameron et Finn et d'un personnage féminin, Rey. Ici, les trois héros se partagent le premier rôle.

Le film « Rogue One : A *Star Wars* Story », se démarque des précédents par une héroïne étant entourée d'hommes mais ceux-ci ayant des seconds rôles. C'est donc le personnage de Jyn Erso qui est mis à l'honneur dans ce film.

Le film ne contient pas le générique traditionnel d'ouverture des films *Star Wars*, appelé « crawl ».

Lors d'une interview réalisée pour le magazine Collider¹¹, de Kathleen Kennedy, présidente de Lucasfilm Ltd., à la suite du rachat de la société par The Walt Disney Company, celle-ci a affirmé que le film se différencierait des autres productions *Star Wars*, en ne possédant pas de générique déroulant. Selon Kennedy, cela permettrait de « différencier les œuvres dérivées des longs métrages *Star Wars* » (Kennedy citée par Bodin, Allociné, 2016).

Léa Bodin, journaliste pour le site Web Allociné¹², révèle que lorsque les fans ont appris que le film ne posséderait pas de générique, cela a « provoqué de nombreuses réactions [...] sur Internet, mécontents de ne pas voir le générique traditionnel » (Léa Bodin, 2016).

¹¹ Collider, « 'Rogue One' to Be the First '*Star Wars*' Movie without an Opening Crawl », <http://collider.com/rogue-one-opening-crawl>

¹² Allociné, « Rogue One : un générique déroulant était prévu au début », http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18661271.html

Pour les sept précédents films *Star Wars*, John Williams, compositeur et chef d'orchestre américain, a réalisé l'ensemble des bandes sonores des films, respectant ainsi certains thèmes musicaux dans les différents films. Certains de ces thèmes comme « La Marche Impériale » ou « The Throne Room » sont devenus des musiques connues de tous. Pour « Rogue One : A *Star Wars* Story », le choix a été porté sur Michael Giacchino, compositeur américain, et non pas John Williams. Les raisons de ce choix, n'ont jamais été expliquées dans la presse.

3 Partie méthodologie

L'hypothèse qui peut être émise, grâce à la lecture de cette partie théorique, est que les fans de *Star Wars* ont d'abord été surpris et anxieux de cette annonce de film « spin-off » brisant les codes, mais qu'ils ont finalement apprécié ce changement.

3.1. Méthodologie

Selon Charaudeau (2013), le chercheur doit rester le plus neutre possible. Celui-ci doit analyser et comparer en n'émettant ni jugements, ni apriori.

Pour ce mémoire, j'ai souhaité avoir une approche qualitative de la situation de la population cible que sont les fans impliqués dans les communautés de fans de *Star Wars*. Le but est donc de tenter d'avoir une réponse à la question : comment ces communautés ont vécu l'annonce et la réception de ce nouveau film ?

J'ai choisi de récolter des données qualitatives, car elles « permettent des descriptions et des explications riches et solidement fondées de processus ancrés dans un contexte local ». Elles sont « susceptibles de mener à « d'heureuses trouvailles » » (Miles M. B. et Huberman A. M., 1994, p. 11).

Pour ce faire, j'ai réalisé des entretiens qualitatifs en face-à-face avec des répondants ou par l'intermédiaire du programme de communication Skype, avec des fans de cinéma de genre, rencontrés lors de l'évènement de la Comic Con de Bruxelles, ayant eu lieu le 11 février 2018¹³.

¹³ Pour plus d'informations concernant cet évènement, voir Annexe 1 et Annexe 2.

Il s'agit d'un événement, sous forme de festival sur deux jours, qui propose diverses activités en lien avec le monde de la science-fiction, des bandes dessinées, des univers imaginaires retrouvés dans les films ou romans.

Cet endroit m'a semblé idéal pour trouver un public cible, représentatif des communautés de fans de science-fiction.

Pour des raisons de timing et afin d'éviter de demander une autorisation aux organisateurs du festival, j'ai plutôt opté pour prendre les coordonnées de volontaires afin de les recontacter plus tard pour réaliser un entretien. J'ai pu récolter 21 adresses de contact. Cependant, seuls 14 répondants étaient disponibles.

Il a été nécessaire de traiter ces données puisqu'elles n'étaient pas directement analysables. Cette analyse a été réalisée « à l'aide de mots qui peuvent être assemblés, regroupés ou répartis dans des segments sémiotiques ». (Miles M. B. & Huberman A. M., 1994, p. 22)

Il s'agit donc d'une analyse de la perception des communautés de fans du nouvel univers *Star Wars* et plus particulièrement du dernier film « *Rogue One : A Star Wars Story* ».

3.2. Pré-Test des entretiens

J'ai décidé de prétester mon guide d'entretiens, auprès d'amis fans de la saga, afin de m'éclairer sur d'éventuelles erreurs et d'améliorer celui-ci.

Grâce à ce prétest j'ai pu m'apercevoir que lors de mon premier test, il manquait une question permettant de catégoriser le répondant en fan ou non-fan. Il m'a donc fallu trouver un élément assez pertinent et fiable.

J'ai décidé de prendre comme point de balance le fait que le répondant connaît ou non ce qu'est « l'Univers Étendu »¹⁴, et de voir ce qu'il en connaît.

Lors de mon second pré-test avec cette question, j'ai pu m'apercevoir que cela m'a grandement aidé à déterminer où se situait le fan. Grâce à ces pré-tests la version finale de mon guide d'entretien en est sortie.

J'ai décidé de prendre comme répondant uniquement les personnes, fans de genre, ayant déjà vu le film « *Rogue One : A Star Wars Story* », qu'ils soient fans ou pas de la saga.

Par ce guide d'entretien, j'ai désiré connaître ce qu'ont pensé les répondants, du film « *Rogue One : A Star Wars Story* », s'ils ont apprécié ou non le film, ce qu'ils ont pensé du rachat de Lucasfilm Ltd. par la Walt Disney Company, si le fait que le film se concentre sur une héroïne et si son caractère « spin-off » les dérange.

Comment les fans de *Star Wars* ont-ils réagi face au film ? Qu'en ont pensé les autres amateurs de genre ? Est-ce que le manque du générique traditionnel a perturbé le spectateur ? La féminité du héros principal a-t-elle dérangé le spectateur ? Également, est-ce que la réception du film a été différente en fonction du sexe du spectateur ?

¹⁴ Pour rappel, « l'Univers Étendu » reprend l'intégralité des œuvres basées sur la saga *Star Wars* (livres, comics ou jeux-vidéos).

3.3. Guide d'entretien

J'ai souhaité avoir un guide d'entretien le plus large possible qui me permettra d'avoir plus d'informations à analyser pour ne rien rater d'important. J'ai pu améliorer mes questions grâce à mes pré-tests. Mon guide d'entretien¹⁵ a souvent évolué. En effet, il m'est arrivé plusieurs fois de devoir ajouter des questions selon la situation et le déroulement de l'entretien, mais également de changer l'ordre de certaines questions. Il s'agit d'un enrichissement continu.

J'ai choisi une approche semi-dirigée afin de garder un contrôle sur l'entretien et de ne rien omettre lors des interviews.

J'ai décidé de rassembler les questions par sous-groupes pour garder une cohérence dans le thème abordé.

III. 4 Guide d'observation

Lors des entretiens, j'ai également pris quelques notes sur l'observation des candidats. J'ai pu observer leur intérêt pour certaines questions, leur engouement pour la saga, l'énervement ou l'émerveillement qui ressortait de chaque personne lors des questions.

3.5 Echantillonnage :

J'ai choisi comme échantillon, des répondants fans de cinéma de genre, de comics, science-fiction, manga et autres séries cultes, rencontrés lors d'une convention de fans, la Comic Con. J'ai essayé de diversifier mon échantillon en prenant des gens d'âges, de professions, de sexe et de régions différentes.

¹⁵ Voir Annexe 3

4 Partie Empirique

Suite à ces entretiens, plusieurs informations en sont ressorties. Ces éléments ont été recoupés en plusieurs thèmes afin de faciliter la lecture des données.

4.1 Positionnement des répondants face à *Star Wars*

Lorsque j'ai demandé aux répondants s'ils avaient vu l'ensemble des films *Star Wars*, la majorité de ceux-ci, a déjà vu les neuf films *Star Wars* sortis. Parmi ceux-ci, un interrogé, dit connaître par cœur les premiers films *Star Wars* et a déjà vu plusieurs fois ceux-ci. Un autre répondant a indiqué ne pas bien connaître les derniers films sortis.

Sur les trois répondants n'ayant pas vu l'ensemble des films, deux répondants ont précisé n'avoir pas vu le dernier film sorti en décembre 2017, « Les Derniers Jedi » car celui-ci a reçu de mauvaises critiques. Un précise qu'il le regardera en téléchargement lorsqu'il sera disponible.

Une répondante a indiqué n'avoir vu que les films récemment sortis mais pas les anciens car celle-ci manque de temps et elle a « peur de ne pas trop accrocher avec les films plus anciens », mais elle précise également qu'elle voudrait connaître l'histoire complète de la saga.

Lorsque j'ai demandé aux répondants où ceux-ci les avaient vus, la majorité m'a indiqué posséder les films sur différents formats, tels que sur Blu-Ray, DVD ou encore VHS pour certains répondants plus âgés. La majorité a également vu certains des films au cinéma, principalement les derniers sortis mais d'autres ont vu au cinéma la deuxième trilogie sortie en 1999.

Un répondant a tout de même précisé qu'il préférerait voir les films sur sa télé, car visionner un film au cinéma coûtait cher.

Lorsque j'ai demandé aux répondants s'ils connaissaient bien la saga, j'ai pu remarquer qu'il existait plusieurs « profils » de spectateurs. Majoritairement, les répondants disent bien connaître la saga dans son ensemble. Un répondant précisant même connaître les « histoires principales » de la saga et moins « les détails » qui existent autour.

Mais deux répondants ont affirmé connaître la saga « par cœur », même « les personnages secondaires et même quelques histoires secondaires ». Il s'agit de répondants qui consacrent beaucoup de temps à la saga, dans son visionnage mais également dans la recherche d'informations et le partage avec d'autres fans assidus.

Mais il existe aussi un autre type de profil, ceux qui connaissent mieux les six premiers films, car ils ont grandi avec ceux-ci. Quelques répondants disent même les connaître par cœur et connaissant « moins bien » ou « moyennement bien » les nouveaux films *Star Wars*.

Ensuite il existe des répondants qui connaissent mieux les films plus récents, à savoir ceux sortis depuis le rachat de LucasFilm Ltd. par la Walt Disney Company.

On peut remarquer que ces profils sont en lien avec leur première expérience *Star Wars*, en effet, certains répondants suivent la saga depuis de nombreuses années et d'autres depuis quelques années, principalement dû à la médiatisation du rachat de LucasFilm Ltd. par la Walt Disney Company.

Lorsque l'on demande aux répondants si ceux-ci ont déjà lu des romans, acheté des jouets ou joué aux jeux-vidéos, cinq répondants n'ont jamais lu de livre *Star Wars*, car cela ne les intéresse pas, ou comme pour un répondant « l'univers de *Star Wars* se résume aux films, pas besoin d'inventer des histoires sur le côté ».

Deux répondants ayant le profil d'étudiants suivent les comics. Un de ceux-ci précise qu'il lit parfois des romans lorsqu'une histoire n'a pas été adaptée dans ce format. L'autre répondant a commencé à lire les comics il y a deux

ans avec la sortie de l'épisode 7. Lorsqu' il lui a été demandé ce qu'il aimait dans les comics et qu'il ne trouvait pas forcément dans les films, celui-ci a répondu que les graphismes « sont vraiment beaux » et que « l'histoire évolue beaucoup plus dans les comics et beaucoup plus lentement, on a le temps de découvrir plein de personnages secondaires que l'on ne connaît pas forcément avec les films ».

Il peut être constaté que de nombreux fans ont déjà essayé de lire des romans *Star Wars*, dans le but de « prolonger l'expérience des films ». Cela peut-être par exemple uniquement lors de lectures de vacances. Les personnes ayant déjà lu ces romans semblent être les répondants les plus âgés de l'enquête et ayant lu les livres il y a de cela plusieurs années.

Il semble que pour un répondant ayant essayé la lecture de romans, il est compliqué de suivre l'histoire car il faut « beaucoup de connaissance des précédents livres et histoires ». Celui-ci ayant abandonné la lecture car il n'a pu comprendre l'histoire.

Un répondant a tout de même précisé qu'il ne lisait uniquement que les encyclopédies basées sur les films.

Étonnamment, les deux répondants disant connaître par cœur l'ensemble des films, ne sont pas intéressés par la lecture de livres, bandes dessinées, comics et par les jeux-vidéos. Pour eux, *Star Wars* se résume aux films.

Seuls trois répondants ont précisé avoir des objets dérivés comme des figurines ou des statuettes chez eux.

Lorsqu'il a été demandé aux répondants ce qu'était *Star Wars*, un élément qui est beaucoup revenu est semble-t-il la nostalgie de l'enfance, les films semblent être liés à la vie de ces fans. « *Star Wars* c'est un peu de ma vie », « ... c'est une grande partie de mon enfance », « c'est toute mon enfance ». Ces souvenirs sont liés à des moments personnels de chacun, liés à l'enfance passée avec son père ou son frère.

Beaucoup de répondants y consacrent du temps, que ce soit pour regarder les films, continuer l'histoire en imaginant la suite des aventures, l'univers dans

lequel se déroule l'histoire, permet aux fans, de « s'évader » et « d'imaginer ». *Star Wars* est même une « source d'inspiration » et « d'imagination » pour certains.

Pour d'autres, *Star Wars* est une marque internationale, le logo jaune sur fond noir est l'emblème de la saga cinématographique. Celui-ci étant reconnaissable de loin et est dans le subconscient collectif. Un répondant précisant que « tout le monde a au moins un vêtement en lien avec la saga ».

Un répondant a même indiqué que « chacun peut y piocher ce dont il a besoin ». Pour certains, *Star Wars* signifie des combats spatiaux avec des vaisseaux ou l'histoire de la famille « Skywalker ».

Pour un répondant, c'est un peu comme si les films faisaient partie de l'histoire du monde réel tant ceux-ci sont « un pilier de notre culture ». Précisant même que ceux qui n'aiment pas *Star Wars* n'ont tout simplement jamais regardé les films.

Les films sont même, d'après un fan « la base », le point de départ. Le reste étant ce qu'il y a autour des films.

4.2 *Star Wars* et la notion de fans

Initialement, afin de départager les fans plus assidus des autres répondants, la connaissance de l'existence de « L'Univers Étendu » a servi de filtre. En analysant les résultats, il peut être constaté que peu de répondants connaissaient ce terme mais cela n'a pas empêché beaucoup d'entre eux de se considérer comme fan. En effet pour beaucoup, chacun est fan à sa manière et le vit différemment des autres, comme il l'entend.

Certains connaissent l'ensemble des productions en dehors des films mais ne savent pas le nommer. Beaucoup sont conscients qu'il existe des histoires qui prolongent le scénario original des films mais ne savent pas que ces récits sont concentrés dans un « tout » nommé « L'Univers Étendu ».

Lorsqu'il a été demandé aux répondants ce qu'était, pour eux, un fan (de *Star Wars*), plusieurs définitions sont parvenues.

Pour les répondants, un fan est quelqu'un qui aime regarder les films, qui connaît bien l'univers de *Star Wars*, qui se sent proche de celui-ci, qui connaît les personnages et qui est émerveillé par cette saga. C'est quelqu'un qui y croit, qui adore regarder les films et ne s'en lasse jamais. Il se renseigne continuellement sur les films ou les personnages.

Star Wars prend également une grande part dans sa vie, il possède des produits dérivés tels qu'un T-shirt ou des figurines à l'effigie de la saga.

D'après certains répondants, il existe plusieurs degrés ou niveaux de fans, des fans « débutants » ou « modérés » et des fans « experts » ou « extrêmes ». « Chacun peut être fan à sa manière », cela dépend de son implication et depuis combien de temps il apprécie la saga.

-Les fans « débutants » ou « modérés », qui apprécient la saga mais ne connaissent pas forcément tout.

-Les fans experts ou extrêmes étant les « geeks » passant beaucoup de temps à discuter de *Star Wars* et connaissant toutes les répliques par cœur. « Une sorte de geek de films de science-fiction ».

Plusieurs répondants pensent que chacun est fan à sa manière mais qu'il est mal vu de s'autoproclamer fan si on ne connaît pas bien les films. Un autre répondant va dans ce sens en disant qu'il a « peur de se revendiquer fan » et qu'après « un de ces fans geeks » vienne lui dire « qu'il ne connaît pas aussi bien que lui » et qu'il n'a par conséquent « pas le droit de le revendiquer ». Certains répondants préférant se revendiquer comme des fans « modérés ».

Selon un autre répondant, pour être un fan il faut obligatoirement apprécier la trilogie originale car c'est celle qui a tout fondé, c'est grâce à ces films que l'univers de *Star Wars* existe. Celui-ci émet une autre classification des fans de *Star Wars* en fonction des trilogies qu'il apprécie. Ceux appréciant la première trilogie ne sont pas les mêmes que ceux appréciant la deuxième ou la troisième trilogie.

Pour un répondant, ce qui est important lorsqu'on est fan, c'est de pouvoir comprendre et se faire comprendre des autres fans.

Un fan a précisé qu'il « n'aime pas les gens qui disent qu'ils sont fans mais qui ne connaissent même pas le nom des espèces ou des planètes », d'après lui ces faux fans n'ont vu qu'une ou deux fois les films et n'ont pas le droit de se revendiquer fan.

Lorsqu'il a été demandé aux répondants s'ils se considéraient comme des fans de *Star Wars*, pour la majorité la réponse est positive. Seuls deux répondants ont indiqué ne pas se considérer comme fan. Une fan précisant même qu'elle est « une fan pour la vie ».

Beaucoup disent être fan depuis toujours, depuis leur premier visionnage des films *Star Wars*, remontant à l'enfance ou l'adolescence pour la majorité d'entre eux.

4.3 L'initiation à l'univers *Star Wars*

Lorsque l'on demande à ces répondants s'ils se souviennent de leur premier visionnage d'un film *Star Wars*, la grande majorité s'en souvient ou à des souvenirs lointains s'y rapportant.

Pour beaucoup il s'agit d'un moment partagé avec quelqu'un de la famille, plus âgé qui lui a fait découvrir cet univers, généralement le père ou le grand frère.

Tous disent avoir tout de suite adoré les films et leurs histoires. Beaucoup relatent un moment magique.

Une fan a découvert l'univers cinématographique de *Star Wars* bien plus tard, par l'intermédiaire de son ami, celle-ci annonce avoir accroché directement et avoir regardé les six premiers films en une semaine.

Pour ceux ne se rappelant pas précisément de la première fois, ils se souviennent néanmoins avoir découvert les films lorsqu'ils avaient 11-12 ans, ils regardaient notamment les films en jouant avec les figurines. Certains se rappellent même leur niveau de scolarité de l'époque.

Plusieurs se souviennent avoir vu les films sur VHS ou sur une chaîne télévisée. Un répondant évoque une symbolique pour une cassette VHS dont sa mère avait réalisé la jaquette.

D'autres ont découvert l'univers plus tard, en voyant l'engouement que provoquait la sortie du septième épisode en 2015.

4.4 Les raisons d'être fan

Lorsqu'il a été demandé aux répondants se considérant comme fan, pourquoi ils étaient fans de *Star Wars*. Ceux-ci répondent qu'ils apprécient l'univers qui découle des films, celui-ci semble unique, magique, merveilleux et sans limites. Il s'agit de plusieurs histoires rassemblées dans une seule et unique.

Ils aiment les films, qui semblent leur apporter un sentiment d'appropriation des histoires. Plusieurs répondants ont l'impression de connaître les personnages, d'avoir évolué avec eux, que ce sont leurs « amis », leurs « ennemis » à eux aussi.

Un répondant explique qu'il ne l'a pas décidé volontairement, en regardant les films, celui-ci dit avoir senti que ces films lui apportaient quelque chose, « qu'il y avait un lien entre lui et ces films ».

Un répondant se souvient que lorsqu' enfant il n'était pas bien, il regardait les films pour se sentir mieux. D'autres répondants regardent les films pour se souvenir de leur enfance.

La relation avec les autres fans est également citée, ceux-ci peuvent partager leur passion en discutant de nombreux points des films.

4.5 La veille d'informations

Lorsqu'il a été demandé aux répondants s'ils s'informaient dans la presse spécialisée, à savoir les magazines ou les sites Internet, plusieurs d'entre eux ont indiqué avoir déjà acheté des magazines qui contenaient un dossier sur *Star Wars*, des magazines spécialisés dans le cinéma ou la science-fiction (« SFX MAG », « Geek Magazine ») ou des magazines officiels (« LucasFilm Magazine »). Ces lectures peuvent se faire en vacances.

Certains suivaient les magazines, mais suivent désormais l'actualité sur Internet, sur des sites spécialisés (« Planète *Star Wars* », « *Star Wars* Universe »), car l'information est gratuite et arrive beaucoup plus rapidement.

De manière générale, les répondants suivent l'actualité sur Facebook, via différentes pages spécialisées ou via des groupes de fans.

Plusieurs indiquent ne pas suivre spécialement l'actualité mais lorsqu'ils voient une information passer dans leur actualité Facebook, via la page officielle, ou des groupes, ils la lisent. D'autres sont au courant, quand ils entendent que la presse ou que « tout le monde » en parle.

4.6 Les relations online avec les autres fans

Les répondants passent du temps sur les communautés de fans en ligne, principalement sur les groupes Facebook et les pages de fans et parfois sur Twitter.

Certains passent beaucoup de temps sur les forums et les sites spécialisés et quelques-uns sur les groupes Facebook anglophones.

Certains fans suivent des pages de détournement humoristiques telle que la page Facebook « Trolls De Geek » ou le groupe « Viens du côté obscur, on a des cookies », qui diffusent des illustrations détournées sur des films tels que *Star Wars*.

Peu de répondants sont inscrits sur des forums (« *Star Wars* Universe », « Planète *Star Wars* »). Ceux qui fréquentent ces forums, apprécient pouvoir discuter de certaines interprétations avec d'autres fans et de voir les commentaires sur les différentes scènes des films ou encore repérer d'éventuels indices concernant les prochains films.

Pour un ancien membre assidu, les forums se sont vidés de leurs membres avec l'arrivée de Facebook.

Ces fans commentent rarement les publications. Ils participent parfois aux discussions s'ils trouvent le sujet intéressant ou s'ils peuvent aider un autre membre qui cherche de l'information. Ceux-ci partagent parfois leur joie et impatience concernant les prochains films avec les autres fans.

Ces membres ne participent pas vraiment aux discussions, ils likent les publications qui les intéressent, ils identifient une connaissance sur une publication mais regardent ce que les autres publient.

Un membre cependant commente souvent les publications lorsqu'un autre fan exhibe sa collection ou montre une œuvre réalisée, celui-ci le félicite.

4.7 La réception des films *Star Wars*

Lorsqu'il a été demandé aux répondants ce qu'ils ressentent lorsqu'ils regardent un film *Star Wars*, il est principalement remarquable que ces films leur permettent de décompresser et de penser à d'autres choses que la vie quotidienne qu'ils mènent. Il est possible de « mettre sa vie en pause », de découvrir de nouveaux mondes où tout est envisageable, de voyager à travers les films, de partir à l'aventure, puisque le héros Luke Skywalker est passé de fermier ayant une vie monotone à celui qui sauve la galaxie entière de la tyrannie. Plusieurs d'entre eux ont également l'impression de faire partie de l'équipage des héros. Les fans se sentent impliqués personnellement dans les films.

Plusieurs répondants évoquent que les musiques des films jouent beaucoup à cette implication, qu'elles « donnent envie d'être à la place du héros » et qu'il est « difficile à expliquer parce que c'est quelque chose que l'on ressent ».

Même si ceux-ci connaissent les scénarios de chaque film, par cœur pour certains, cela leur donne toujours cette envie de rentrer dans l'écran et d'aller combattre avec les héros. Cette envie provient des nombreux rebondissements et d'un sentiment d'injustice émanant des personnages rebelles de se retrouver face à un tyran.

Encore une fois, la nostalgie est présente, cela leur rappelle leur enfance à chaque fois, à cette magie et cette implication dans les films lorsqu'ils étaient enfants. Pour beaucoup d'entre eux, cela est resté pareil au fil des années.

Le fait de connaître, en plus, les histoires personnelles de chaque personnage, trouvées sur Internet, rend l'expérience de visionnage encore plus immersive.

Certains évoquant même réaliser un « marathon de films », à savoir, regarder tous les films à la suite sur plusieurs journées.

4.8 Les aspects négatifs de *Star Wars*

Il a été constaté que ce qui n'était pas apprécié dans *Star Wars* pouvait provenir de plusieurs facteurs, que cela soit directement interne à chaque film mais qu'également cela provienne de facteurs externes à ceux-ci.

Concernant les facteurs internes, plusieurs films ont été cités comme n'étant pas, partiellement ou totalement, appréciés.

Concernant l'épisode 1, « La Menace Fantôme », sorti en 1999. Comme vu précédemment, dans la théorie, la prélogie, avec l'arrivée de certains de ses nouveaux personnages, tel que Jar Jar Binks, a beaucoup divisé les fans. L'agacement lié à ce personnage a été cité lors des entretiens, bien que certains ont précisé qu'ils appréciaient tout de même la prélogie. Ce film est jugé par certains comme étant « enfantin ».

Pour d'autres il s'agit plus de la partie politique de la prélogie. Un répondant pense même que, le réalisateur, Georges Lucas, s'est probablement « senti obligé de justifier la situation qui était établie auparavant ».

Pour un autre répondant il s'agit plus des effets spéciaux, qui selon lui, ont « mal vieillis », car il s'agissait des premiers effets réalisés ou assistés par ordinateur.

Concernant les nouveaux films sortis depuis le rachat de la Walt Disney Company, ceux-ci ont été plusieurs fois cités également. Il s'agissait principalement des épisodes 7 et 8 et pour quelques occasions du spin off *Rogue One*. Plusieurs répondants ayant du mal à apprécier la trame de ces films.

Les raisons citées, pour les épisodes 7 et 8 sont l'histoire de ces nouveaux films, qui est moins travaillée, et qui développe peu l'histoire des personnages principaux. Certains personnages sont morts prématurément, comme le personnage de Snoke, sans que le spectateur n'ait eu d'informations sur celui-ci. Et les intrigues sont jugées comme étant « creuses » et copiées des anciens films.

Un répondant a jugé les films comme n'étant parfois pas assez violents et un autre n'apprécie pas les changements qu'a apportés Georges Lucas, lors de la réédition des anciens films avec l'ajout d'effets spéciaux aux films originaux. Selon lui, celui-ci a « complètement détruit les films ».

Concernant les aspects extérieurs au film, un répondant n'apprécie pas l'excessivité de certains fans, qui « pensent toujours avoir raison » et qui « pensent tout savoir sur l'univers ».

Mais un aspect revenant plusieurs fois est le merchandising qu'il y a autour des films. Le trouvant excessif et jugeant que « l'on peut être fan de *Star Wars* sans devoir acheter des peluches, des Bics, des mouchoirs ». Un répondant comprend l'envie des fans de posséder certains objets mais juge que le merchandising va trop loin.

Il m'a semblé intéressant de pousser plus loin cette réflexion en demandant par la suite aux répondants s'ils jugeaient que la saga était devenue commerciale et tous les répondants m'ont répondu de manière positive en précisant que selon eux, *Star Wars* a toujours été une franchise poussée vers le commercial, mais que depuis la sortie de l'épisode 7, il y avait beaucoup plus de gadgets inutiles. Certains comprenant l'envie de « faire plaisir à tous ».

4.9 La réception du film « Rogue One : A *Star Wars* Story »

Lorsqu'il a été demandé aux répondants ce qu'ils pensaient du film « A *Star Wars* Story : Rogue One », tous ont indiqué apprécier le film à différents degrés. Pour certains il s'agissait du film qu'ils attendaient depuis longtemps, à savoir un film de guerre, rempli de scènes d'action et plus sombre que les autres films *Star Wars*.

Plusieurs d'entre eux ont été surpris, ce film apporte quelque chose de nouveau à la saga, car c'est la première fois qu'un film *Star Wars* de ce genre sort. Celui-ci se démarque de la lignée des autres, il ne se termine pas de manière heureuse mais bien plus triste, ce que certains ont apprécié. Pour eux ce film a ouvert de nouvelles portes, il s'agit du film que les fans attendaient depuis longtemps. On peut voir certains côtés sombres qui ne sont plus uniquement suggérés.

Un répondant a précisé ne pas apprécier les films de guerre habituellement, mais que celui-ci en était l'exception. Le film a semblé immersif pour nombre d'entre eux, « les personnages avaient tous l'air de vrais combattants en pleine guérilla ».

Plusieurs fans ont indiqué avoir été déçus par les épisodes 7 et 8 et que « Rogue One : A *Star Wars* Story » rafraichissait la saga, car « il contient de nombreuses scènes d'action, les personnages meurent dans tous les sens, on a l'impression qu'on ne nous cache plus rien ». Pour certains ce film a réussi là où la nouvelle trilogie a raté.

Le fait d'être un film unique a plu à beaucoup d'entre eux et ceux-ci ont le sentiment, que ce film a été réalisé pour faire plaisir aux fans. Car celui-ci contient de nombreux clins d'œil qu'un non-initié ne reconnaîtrait pas.

Certains précisent, que malgré le fait d'être un film spin-off, l'expérience et la compréhension sont plus agréables si l'épisode quatre, « Un Nouvel Espoir », a déjà été visionné auparavant. Pour un répondant, le fait de ne pas tout connaître des personnages du film, laisse une part de mystère agréable.

Malgré le fait, d'apprécier l'expansion de l'univers cinématographique,

certaines ont peur de regretter l'époque où il n'y avait que six films.

Pour deux répondants cependant, le film était « bien mais sans plus », car il ne ressemblait pas à un film *Star Wars*, il s'agissait plus « d'un film sur l'univers de *Star Wars* ». Il est reproché par certains d'être un film trop axé sur la guerre et pas assez sur les personnages.

Pour quelques un il s'agit d'un très bon film mais il ne s'agit pas du meilleur car « on a à peine le temps de s'attacher aux personnages qu'ils meurent tous » et « qu'on ne les reverra plus jamais ». Contrairement aux autres films où on voit les personnages évoluer au fil du temps.

Il y a également des réserves qui sont émises par certains, qui pensent qu'une nouvelle voie s'est ouverte avec les films spin-off. Les fans ne sont pas contre la réalisation de nouveaux films, à condition qu'ils soient bien ficelés.

Pour certains le fait d'être un spin off permet de pouvoir regarder le film quand on veut et de ne pas être obligé de regarder une trilogie complète.

4.10 La réception de la féminité de la figure principale du film

Lors de la recherche de répondant à la Comic Con de Bruxelles, il a pu être aperçu de nombreuses femmes et jeunes femmes déguisées en personnage de *Star Wars*. En effet, il a même pu être remarqué qu'il y avait plus de filles déguisées que de garçons. Celles-ci reproduisant les héroïnes des différents films, dont le personnage principal de « *Rogue One : A Star Wars Story* », Jyn Erso.

Le fait que le film soit basé sur une héroïne, n'a pas dérangé les répondants.

Plusieurs ont justement bien aimé qu'une femme soit héroïne principale, qu'ils soient homme ou femme. Pour la majorité des répondants, ils n'ont même pas fait attention à ce détail.

Le personnage de Jyn Erso, a plu aux fans, car il s'agit d'une personne forte, qui a un lourd passé de délinquante et qu'elle est douée dans ses tâches.

Cependant certaines remarques peuvent être relevées. En effet, d'après des répondants masculins, il s'agit d'une bonne initiative, qui montre que « les femmes sont aussi fortes que les hommes » et « qu'elles ont également leur place dans un univers où la guerre est omniprésente ». D'après un autre répondant masculin, il s'agit d'une héroïne « un peu garçon manqué mais en même temps féminine » celui-ci rajoute « et en plus elle est vraiment jolie ». Mais il précise que si l'héroïne avait été moins jolie, « il aurait pensé la même chose » bien que le fait qu'elle soit jolie compte beaucoup.

Cependant un répondant, au début du film, était étonné de voir que le personnage principal était une femme. Il ne pensait pas que le film allait s'axer sur elle. Il pensait que l'histoire allait se concentrer sur son père. Mais il précise n'avoir pas fait plus attention à la féminité du héros du film et qu'il a bien aimé justement ce personnage.

D'après un autre répondant, le fait d'avoir un casier judiciaire chargé et d'être une personne combative, « qui ne se laisse pas marcher sur les pieds », aide à la crédibilité du personnage de Jyn Erso. Plusieurs répondants ont indiqué que cela était également valable pour un homme.

Cela n'a pas dérangé certains répondants car « l'héroïne était forte, un peu masculine. Et elle était toujours à la hauteur pour tuer des ennemis masculins ».

D'après un répondant, il fallait que ce soit une femme en tant que héros principal, car selon lui, « un homme aurait foncé tête baissée sans réfléchir » alors que dans le film ; l'héroïne avait préparé un plan.

Certains ont trouvé que depuis la première trilogie, avec la princesse Léia, aucune femme forte ne s'était imposée par rapport aux héros masculins. Et qu'ici justement c'est une bonne chose de trouver un personnage féminin charismatique en avant plan.

Une répondante pense que « dans les films de science-fiction il y a souvent une héroïne principale plutôt qu'un héros ». Celle-ci donne l'exemple du film Alien. Les répondantes pensent que justement, elles peuvent se représenter en tant que femme dans ces personnages. Surtout « dans un monde très masculin avec des créatures étranges et parfois effrayantes ». « C'était vraiment chouette, ça montre que les femmes peuvent être des agents redoutables et qu'elles ont également leur place dans un univers pareil où la guerre est omniprésente. »

Pour d'autres, il y avait déjà la présence de femmes dans les précédents films et n'ont pas été plus affectés que cela. Pour certains répondants, les personnages féminins des films précédents, à savoir Léia, Rey et Amidala faisaient partie des personnages secondaires où alors étaient entourées de personnages masculins plus présents à l'écran, mais ça n'a « jamais affecté plus que ça » les spectateurs.

Certains répondants hommes se rendent compte qu'ils n'y ont jamais prêté attention mais s'aperçoivent tout de même que les personnages féminins des précédents films n'étaient pas forcément au premier plan mais pensent que le public ne s'en est pas vraiment rendu compte.

Pour d'autres le sexe du héros principal, n'est qu'un détail, tant que celui-ci

parvient à réussir sa mission.

Les répondants pensent que les femmes sont suffisamment représentées dans *Star Wars*, même si leur nombre est inférieur aux personnages masculins, ces héroïnes ont plus d'importance et de présence que les héros masculins.

Le fait que des fans féminins apprécient la saga, ne dérange pas les fans masculins, qui pensent que chacun a le droit d'apprécier la saga.

4.11 La réception du changement de générique

Le manque du générique traditionnel, appelé « crawl », au début du film a été remarqué par la majorité des répondants. Plusieurs réactions ont découlé de ce manque de générique, celles-ci peuvent être classées en trois catégories.

-La première étant les spectateurs ne l'ayant pas remarqué, ceux-ci disent ne pas s'en rappeler, que cela n'a certainement pas dû les déranger lors du visionnage.

-La seconde étant ceux qui s'en sont aperçus mais qui se rendent compte finalement, que cela n'a gêné en rien le visionnage du film. Pour certains, c'était « bizarre » ; ils n'ont « pas compris que le film commençait », cela les a « dérangés mais sans plus ». Certains disent avoir été déçus mais se sont aperçus que cela ne changeait rien à la qualité du film. Mais d'autres comprennent que cela ait « pu choquer certains puristes ».

-La troisième catégorie étant ceux qui s'en sont aperçus et que cela a fortement dérangé et continue de déranger. Pour certains, malgré la classification « spin-off », un film *Star Wars* a toujours commencé par un générique défilant. Pour un répondant cela a été pris comme une « insulte », ne comprenant pas comment « ils se sont permis de le faire ». Et pour un autre, pour qui cela fait trente ans qu'il regarde les films, c'est « jouer avec le feu » car les réalisateurs savaient que « beaucoup n'apprécieraient pas ».

4.12 La réception du format du film

Tous les répondants ont apprécié le format « spin-off » du film, il s'agissait d'une bonne idée pour prolonger l'expérience des trilogies.

Ce type de format permet d'éclaircir une partie de l'histoire de l'univers de *Star Wars* et il n'est pas nécessaire de faire des liens avec les autres films pour comprendre l'ensemble de l'histoire, puisque tout y est expliqué. Il s'agit d'un film qu'un néophyte pourrait regarder car il est simple à comprendre et qu'il ne nécessite aucun prérequis pour le visionner. C'est très rafraichissant pour la saga et il apporte un plus.

Le fait que l'histoire soit axée sur des nouveaux personnages avec chacun sa propre histoire, était fortement apprécié. Certains souhaiteraient même revoir ces personnages à l'avenir dans une suite ou une préquelle au film.

Pour un répondant, le fait de savoir ce qui allait se passer à la fin était idéal pour ce type de format unique, l'avantage est que le fan peut visionner l'histoire en une fois, il ne doit pas attendre plusieurs années pour voir la suite de l'histoire.

Mais pour d'autres, c'est « bizarre » de regarder un film unique, bien qu'ils trouvent cette idée originale. Certains trouvent que ce film n'apporte rien à la saga, qu'il n'est pas nécessaire puisque l'on ne revoit plus les héros par la suite et que l'on n'a pas le temps de s'attacher à ceux-ci.

Un répondant compare les spin-off aux livres, ils ne sont pas nécessaires pour comprendre l'histoire générale de *Star Wars*, mais ils traitent de petites anecdotes sur l'univers.

Beaucoup ont hâte de voir ce que vont donner les prochains films spin-off. Mais pour d'autres, ils ne savent pas s'il s'agit d'une bonne idée de continuer à faire de nouveaux films, ceux-ci espèrent qu'ils seront aussi réussis que *Rogue One*.

Certains pensent que les films spin-off devraient être plus espacés les uns des autres dans leurs sortie au cinéma, car ils ont peur qu'à force d'avoir trop de films qui sortent chaque année, cela crée une saturation de la part des fans et

perdrait de « son charme ». Un répondant craignant même que le prochain film basé sur Han Solo, décrédibilise le personnage emblématique.

Un répondant pense qu'un format plus court, tel qu'une série télévisée, serait plus adapté pour raconter ce genre d'histoire.

4.13 La réception de la reprise de la saga en 1999 pour la seconde trilogie

Concernant la reprise de la saga en 1999 pour la réalisation de la seconde trilogie, la majorité des répondants avoue être trop jeune pour avoir un avis sur le sujet.

Beaucoup de ces répondants, ont commencé à être fan de *Star Wars* par l'intermédiaire de cette trilogie.

Ils semblent tous apprécier cette trilogie car ils ont grandi avec et débuté la saga avec ces films.

Certains comprenant que les fans de la trilogie originale aient eu peur à l'époque.

Un répondant compare la peur qu'il y avait pour ces films avec celle actuellement présente pour la nouvelle trilogie en cours. « On les trouve moyens quand ils sortent mais avec les années ça devient des nouveaux classiques ».

Un répondant plus ancien, qui avait 18 ans en 1999, explique qu'il ne savait pas quoi en penser à l'époque et que tout le monde trouvait « improbable de sortir une préquelle à de vieux films ».

Lorsqu'il a été demandé aux répondants s'ils appréciaient cette seconde trilogie, tous l'apprécient. Ces films sont importants pour comprendre l'histoire et font partie des classiques. On y découvre des personnages charismatiques et attachants, certains évoquent de la peine pour le héros. Bien que plusieurs personnes ressortent la présence de Jar Jar Binks comme étant un élément dérangeant. Certains évoquent la partie politique comme étant trop poussée, d'autres justement valorisent cet aspect qui permet de mieux comprendre l'histoire.

4.14 La réception du rachat de LucasFilm par la Walt Disney Company

La réaction des fans lorsqu'ils ont appris le rachat de LucasFilm Ltd. par la Walt Disney Company a été mitigée.

Dans un premier temps, tous étaient surpris et certains pensaient qu'il s'agissait d'une blague, ensuite certains se sont sentis tristes ou énervés à la suite de cette annonce. Et beaucoup ont eu peur de l'avenir de la saga, pensant qu'il s'agissait d'une mauvaise idée.

Certains n'ont cependant pas été étonnés puisque des partenariats avaient déjà été faits par le passé entre les deux sociétés. Certains pensaient que les sociétés étaient déjà liées depuis longtemps puisqu'il y a une attraction *Star Wars* à Disneyland.

Beaucoup ont surtout eu peur du mot « Disney », craignant une adaptation de leur saga dans un conte pour enfants. Mais d'autres ont tout de même fini par relativiser en se disant que LucasFilm Ltd. resterait fidèle à son habitude malgré l'appartenance à la Walt Disney Company.

Pour un répondant, c'est cet événement qui l'a reconnecté avec la saga car il s'en était un peu éloigné ces dernières années. Quelques répondants ont trouvé qu'il s'agissait d'une bonne idée pour relancer la franchise. Et un répondant a continué à penser qu'il s'agissait d'une blague jusqu'au visionnage de l'épisode sept.

4.15 La réception de la décision de produire des nouveaux films *Star Wars*

Les réactions des fans lorsque la Walt Disney Company a annoncé vouloir réaliser des nouveaux films *Star Wars*, ont été mitigées.

Certains étaient enthousiastes, car ils allaient pouvoir continuer à suivre les aventures de leur saga préférée, leur permettant de rêver à nouveau. Comprenant que le rachat de LucasFilm Ltd. ne se ferait pas sans un retour d'investissement de la part de la société.

Les autres étaient inquiets, sceptiques, craignant le résultat final, que celui-ci détruise la crédibilité des précédents films.

Plusieurs avaient un mélange entre ces deux sentiments. Pour beaucoup, c'est l'annonce qui était la plus difficile à accepter, mais ils ont réalisé que le résultat pouvait être réussi, en voyant ce que la société Walt Disney Company a réalisé avec les films Marvel, à savoir de très bons films.

Un répondant dit qu'il craignait que l'ouverture du film se fasse avec l'introduction habituelle des films Disney, à savoir avec le château de Disneyland, un autre craignant des films mélangeant les personnages Disney et les personnages de *Star Wars*.

4.16 La réception de la décision de produire des films spin-off

Les fans ont été surpris d'apprendre que la Walt Disney Company a annoncé vouloir sortir des films dit « spin-off ». Certains pensaient qu'il s'agissait d'une blague. Les fans ne comprenaient pas où allaient se placer ces films.

Certains disent avoir eu un sentiment d'énervement, en pensant que leur franchise préférée allait être détruite. D'autres indiquent un sentiment d'impatience pour voir le résultat final.

D'autres n'étaient pas au courant et ont découvert le concept lors de la promotion du film.

Certains avaient déjà l'habitude avec les films de super-héros et attendaient le film impatiemment. La majorité affirme que la décision n'était finalement pas mauvaise.

4.17 Réception des nouveaux films produits depuis le rachat de LucasFilm

Les répondants semblent de manière générale apprécier les nouveaux films produits par la Walt Disney Company, cela remet au goût du jour leur saga préférée.

D'après certains, il faut un temps d'adaptation pour apprécier ces nouveaux films. Ceux qui les apprécient, estiment qu'ils sont plus contemporains et ont des effets spéciaux modernes.

Rogue One est, semble-t-il, le film le plus apprécié des films récemment sortis. Le système de spin off est apprécié par les fans.

Les répondants trouvent que les épisodes 7 et 8 sont moins rythmés que Rogue One. Certains pensant que ces films sont adaptés à un public plus jeune car ils ne retrouvent pas la magie qu'ils ressentent devant les autres films *Star Wars*.

Certains ont apprécié « Rogue One : A *Star Wars* Story » et l'épisode 7, « Le Réveil de la Force » mais n'apprécient pas l'épisode 8, trouvant que celui-ci est décevant. Beaucoup espèrent que l'épisode 9 sera à la hauteur.

Le huitième épisode, « Les Derniers Jedi » a semble-t-il déçu plusieurs fans, car il ne « respectait pas les codes des autres *Star Wars* ». Tels que l'apparition de pouvoirs que les héros n'ont habituellement pas dans les autres films.

Mais un fan ne comprend pas pourquoi ces films sont autant critiqués.

5 Conclusion

Pour conclure ce mémoire, il est intéressant de revoir l'ensemble des points abordés tout au long de la lecture de celui-ci pour tenter de répondre à l'hypothèse posée en début de mémoire, qui était « les fans de *Star Wars* ont d'abord été surpris et anxieux de cette annonce de film « spin-off » brisant les codes, mais ont finalement apprécié ce changement ».

Nous nous sommes interrogés sur la réception par les communautés de fans de *Star Wars*, du film « Rogue One : A *Star Wars* Story », sorti en Décembre 2016. En effet, comment les fans ont-ils réagi face à ce film qui brise les règles préalablement et implicitement établies dans les précédents films *Star Wars* ?

Le 30 octobre 2012, la Walt Disney Company décide de racheter les studios LucasFilm Ltd. et par conséquent la franchise *Star Wars*. La production annonce par la suite la réalisation d'une nouvelle trilogie de films prévue pour 2015. Mais elle annonce également vouloir réaliser des films « spin-off ». Ce qui est une première pour un film *Star Wars*. « Rogue One : A *Star Wars* Story » est le premier de ces films à être sorti.

Mais avec les communautés de fans installées depuis autant d'années et possédant leurs propres codes, cette déclaration de rachat avec l'arrivée de nouveaux films a provoqué des inquiétudes auprès de certains fans, qui ont dans un premier temps craint le rachat de LucasFilm Ltd. par la Walt Disney Company. Les films Disney étant principalement visionnés par un public jeune, les fans ont craint pour le sérieux de la saga.

Le film « Rogue One : A *Star Wars* Story » change et brise les codes habituels, il se distingue des précédents films *Star Wars* pour plusieurs raisons. Telles que le format « spin-off », l'absence du générique habituel au début du film, la bande sonore différente, réalisée par un autre compositeur, le fait que le personnage principal, Jyn Erso, soit une femme. Mais également

que le scénario et la mise en scène diffèrent complètement des caractéristiques propres à la saga, puisqu'il ne s'insère pas dans une trilogie et que celui-ci n'est pas centré sur la famille emblématique de l'histoire depuis le début, la famille « Skywalker ».

Cependant, il a pu être constaté que malgré tous ces changements et ces nouveautés et bien que les fans aient émis des doutes, ce film a été un réel succès.

Le but de ce mémoire était alors de comprendre comment expliquer un tel succès ? Comment ce film a-t-il été reçu par les communautés de fans ?

Grâce à cette étude, nous constatons que les fans de *Star Wars* ont apprécié le film « *Rogue One : A Star Wars Story* » car ceux-ci ne sont pas contre un film « spin-off » à condition qu'il soit bien fait. Ce film a en effet beaucoup plus aux fans, car il a un format dynamique, de film de guerre, avec des scènes de combats inédites, qui changent des films habituels *Star Wars*.

Grâce à la théorie, nous avons appris que les études de fans et la considération de ceux-ci est une pratique assez récente. Auparavant, les fans et leurs avis ne valaient pas la peine d'être étudiés par les chercheurs. Mais que depuis les années 90, ceux-ci sont considérés et que leur étude est intéressante.

Il peut être retenu que chacun vit sa vie de fan à sa manière. Ils se considèrent de plusieurs degrés, les fans modérés et les fans plus extrêmes. Ils ont leur propre représentation d'eux-mêmes. Certains hésitant même à se revendiquer fan, craignant le regard de ces fans extrêmes. Les forums de discussions sont délaissés à l'instar des groupes Facebook. Les fans s'intéressent à l'actualité de la saga, mais préfèrent suivre les pages de détournement faisant référence aux films. Il existe un sentiment d'appropriation des histoires et une impression de connaître personnellement les personnages issus des films *Star Wars*.

Toutefois, la plupart des fans s'aperçoivent du côté commercial excessif du merchandising. Certains objets ne sont pas utiles, mais sont vendus à destination du grand public dans un but commercial.

Nous avons également pu voir que les femmes n'ont pas toujours eu leur place dans les films de science-fiction. En effet, auparavant, celles-ci étaient des personnages de second plan et dépendants du héros masculin. Bien que cette position de femme dans la science-fiction tend à s'améliorer, il est encore rare de trouver celles-ci en premier plan de ces œuvres de fiction. La majorité des répondants n'a jamais fait attention à cette prédominance masculine dans les premiers rôles des films *Star Wars*.

La féminité de l'héroïne de ce « spin-off » ne semble pas avoir dérangé les répondants, cependant, nous relevons quelques remarques « sexistes » de certains fans masculins. Les fans féminins se retrouvent dans le personnage principal de Jyn Erso. Celles-ci apprécient de pouvoir s'identifier à elle.

Comme nous l'avons vu dans la théorie, les fans de musiques se rappellent de la première écoute de leur groupe préféré, nous pouvons ici comparer l'émotion des fans de *Star Wars*, qui se rappellent de leur premier visionnage, à ces fans de musique. *Star Wars* est semble-t-il lié à des souvenirs d'enfance pour ces fans, il y a un côté émotionnel qui en découle.

Bien que cette étude ait été menée de manière rigoureuse, il peut être admis certaines limites telles que le nombre de répondants, leur localisation géographique, ceux-ci fréquentant les événements dédiés au cinéma de genre, tels que la Comic Con, et l'âge relativement jeune des répondants, puisque beaucoup avouent avoir grandi avec la prélogie.

On peut constater que le film « Rogue One : A *Star Wars* Story », que nous venons d'analyser, a eu un franc succès. Tandis que le dernier « spin-off » qui a suivi, sorti en mai 2018 et retraçant la vie de Han Solo, a eu un succès mitigé auprès de la presse, malgré que le personnage principal Han Solo est un héros emblématique de la série de films. Une enquête auprès des fans serait

intéressante afin de connaître leur opinion et de la comparer avec la critique médiatique.

Ce personnage méritait-il un « spin-off » ? Ce film est-il sorti trop tôt ? Un sentiment de saturation a-t-il émergé chez les fans ? Comment ceux-ci ont-ils réagi au remplacement d'Harrison Ford, qui incarnait ce héros dans les films précédents, par un acteur plus jeune et inconnu ?

Comment vont évoluer ces communautés de fans face à ces questionnements ?

Bibliographie

Ouvrages

-Bilat L., Haver G. (2011). *Le héros était une femme ...*, Lausanne : Éditions Antipodes.

-Bourdaa M., Alessandrin A. (2017). *Fan Studies/Gender Studies. La Rencontre*, Paris : Téraèdre, Collection « Passage aux actes ».

-Jenkins H. (2006). *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, (Edition traduite de l'Anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet (2013)), Paris : Armand Colin / Institut National de l'Audiovisuel Éditions

-Lallet M. (2014). *Il était une fois ... le genre : Le féminin dans les séries animées françaises*, Bry-Sur-Marne : Institut National de l'Audiovisuel Éditions.

-Leguern P. (2002), *Les cultes médiatiques ; culture fan et œuvres cultes*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes

-Miles M. B., Huberman A. M. (1994). *Analyse des données qualitatives*, (Deuxième édition traduite de l'Anglais par HLADY RISPAL M. (2003)), Bruxelles : De Boeck Université S.A.

-Roth R. (2017). *À l'écoute de Disney : Une sociologie de la réception de la musique au cinéma*, Paris : L'Harmattan, Collection Champs Visuels.

-Tylski T. (2009). *Le générique de cinéma : Histoire et fonctions d'un fragment hybride*, Toulouse : Presses Universitaires du Mirail, Collection « Amphi 7- Arts Visuels ».

Articles Scientifiques

- Charaudeau P. (2013), Le chercheur et l'engagement. Une affaire de contrat, *Argumentation et Analyse du Discours*, 2013/11. DOI : 10.4000/aad.1532.
- De La Vega X. (2012). Entretien avec Éric Viennot : « Vers une fiction totale », *Les Grands Dossiers des Sciences Humaines*, 2012/3 (N° 26), p. 39-39.
- François S. (2009). La participation médiatique selon Henry Jenkins (note critique). *Terrains & travaux*, 2009/1, (n°15), p. 213-224.
- Galluzzo A., Galan J.-P. (2013). L'apport de l'ethnographie multisite à l'étude du consommateur fan, *La Revue des Sciences de Gestion*, 2013/3 (N° 261-262), p. 139-145. DOI 10.3917/rsg.261.013.
- Juan M., Trebuil C. (2012). Deux ou trois choses que nous savons d'eux : publics de cinéma, *Conserveries mémorielles*. 2012/12.
- Kac-Vergne M. (2016). Sidelining Women in Contemporary Science-Fiction Film, *Miranda*, 2016/12. DOI : 10.4000/miranda.8642.
- Lalu J., Weisser M. (2017). « Je suis ton père » - Les relations interactives de don contre don : exemple de la communauté de fans de *Star Wars*. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. 2017/10. DOI : 10.4000/rfsic.2704.
- Peyron D. (2008). Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle, *Réseaux*, 2008/2 (n° 148-149). p. 335-368. DOI 10.3917/res.148.0335.
- Segré G. (2015) « Écouter les fans écouter : Les chansons d'Elvis : ce qu'elles font aux fans. Ce qu'ils leur font. Ce qu'ils en font. *Volumes !*, 2013/1. p. 111-126. DOI : 10.4000/ volume.3707.
- Vincent F. (2011), Le sacré et le fan. Étude sur l'univers science-fictionnel de *Star Wars*, *Sociétés* 2011/3 (n°113). p. 49-61. DOI 10.3917/soc.113.0049.

Pages Web

-Bodin L. (2017). Rogue One : un générique déroulant était prévu au début, Allociné, 16 mars 2017. Page consultée le 15 mai 2018. En ligne : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18661271.html

-Box-Office Mojo. *Star Wars*, page consultée le 8 mai 2018. En ligne : <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars4.htm>

-Collins Dictionay. (2018). Spin-off, English Dictionary. Page consultée le 18 mai 2018. En ligne : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/spin-off>

-De Jaeger J.-M. (2015). 5 chiffres hallucinants sur le business *Star Wars*, Les Echos, 14 décembre 2015. Page consultée le 2 juillet 2018. En ligne : <https://start.lesechos.fr/actu-entreprises/technologie-digital/5-chiffres-hallucinants-sur-le-business-star-wars-3366.php>

-Larousse. (2018). Wiki, Encyclopédie Larousse. Page consultée le 18 juillet 2018. En ligne : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/wiki/186865>

-Larousse. (2018). Science-fiction , Encyclopédie Larousse. Page consultée le 19 juillet 2018. En ligne : https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/science-fiction_sciences-fictions/71469

-Nash Information Services, LLC. (2018) Rogue One : A *Star Wars* Story, The Numbers. Page consultée le 18 avril 2018. <https://www.the-numbers.com/movie/Rogue-One-A-Star-Wars-Story#tab=summary>

-*Star Wars* Universe. (2013). Les dessous du rachat de LucasFilm par Disney, 10 mars 2013. Page consultée le 15 février 2018. En ligne : <https://www.starwars-universe.com/actu-9249-les-dessous-du-rachat-de-lucasfilm-par-disney.html>

-*Star Wars* Universe. (2013). Le rachat de Lucasfilm par la Walt Disney Company – Les réaction du staff SWU. Page consultée le 16 février 2018. En ligne : <https://www.starwars-universe.com/dossier-page-219-1519-le-rachat-de-lucasfilm-par-disney-les-reactions-du-staff-swu.html#>

-The Walt Disney Company. (2012). Disney to Acquire Lucasfilm Ltd.,30 octobre 2012. Page consultée le 18 avril 2018. En ligne : <https://www.thewaltdisneycompany.com/disney-to-acquire-lucasfilm-ltd/>

-Trumbore D. (2016). « Rogue One » to Be the First ‘*Star Wars*’ Movie without an Opening Crawl, Collider, 22 novembre 2016. Page consultée le 15 mai 2018. En ligne : <http://collider.com/rogue-one-opening-crawl>

Documents audio-visuels

-Edwards, G. (Réalisateur). (2016). *Rogue One : A Star Wars Story* [Film]. USA : Lucasfilm Ltd.

Table des annexes

Annexe 1 : Informations sur la Comic Con Bruxelles..... 1

Annexe 2 : Programme du week-end de la Comic Con..... 3

Annexe 3 : Guide d'entretien 4

Annexe 1 : Informations sur la Comic Con Bruxelles



Figure 1¹⁶ : Affiche promotionnel de la Comic Con Bruxelles (Comic Con Belgium, 2018)

La Comic Con 2018 a eu lieu à Bruxelles ces samedi 10 et dimanche 11 février 2018. L'évènement s'est déroulé dans les hangars de Tour & Taxis à Bruxelles.

La première édition de la Comic Con s'est déroulée en 2015, avec, selon l'agence de presse Belga¹⁷ (cité par Le Soir, 2018) 10.000 visiteurs pendant le week-end. Celle-ci était sold-out. La seconde édition en 2016, a accueilli, toujours selon Belga, (cité par Le Soir, 2018) 25.000 visiteurs. Cette année, la capacité d'accueil a encore augmenté pour permettre à plusieurs dizaines de milliers de visiteurs de s'y rendre.

Le prix des entrées est fixé à 20€ par personne ou 15€ si le visiteur est déguisé.

Comic Con Belgium, réalise désormais trois événements annuels en Belgique, à Bruxelles, à Anvers et à Gand.

Lors de ces événements, les visiteurs peuvent rencontrer des acteurs ayant joués dans des films célèbres, des artistes dessinateurs de bande-dessinées ou des Youtubeurs.

Mais il y a également de nombreux marchands de produits dérivés, tels que des posters, des figurines, des vêtements ou des jeux-vidéos.

¹⁶ Comic Con Brussels, Bienvenue au site de Comic Con Brussels !,
<https://comicconbrussels.com/fr/>

¹⁷ Belga, Le Soir, La troisième édition de la Comic Con Brussels se déroule ce week-end à Tour & Taxis, <http://www.lesoir.be/139413/article/2018-02-10/la-troisieme-edition-de-la-comic-con-brussels-se-deroule-ce-week-end-tour-taxis>

Certaines activités sont également proposées aux visiteurs, tels que des initiations aux combats de sabre laser, des séances de questions-réponses avec les invités célèbres ou des concours de déguisements (voir le programme en Annexe 2).

Annexe 2 : Programme du week-end de la Comic Con 2018



Figure 2¹⁸ : Programme de la Comic Con Bruxelles (Comic Con Belgium, 2018)

¹⁸ Comic Con Brussels, Programme, <https://comicconbrussels.com/fr/programme/>

Annexe 3 : Guide d'entretien

Q 1 : Bonjour, pouvez-vous vous présenter ? Comment vous appelez-vous ?
D'où venez-vous ? Que faites-vous dans la vie ?

Q 2 : Combien de films *Star Wars* avez-vous vus ?

Q 3: Sur quel support les avez-vous visionnés ? Les avez-vous vus au cinéma, à la télévision, sur DVD ou les avez-vous téléchargés ?

Q 4: Diriez-vous que vous connaissez bien la saga ?

Q 5: Savez-vous ce qu'est l'« Univers Étendu » ?

Si le répondant ne connaît pas ce qu'est l'« Univers Étendu », le lui expliquer pour savoir si il en a déjà entendu parler.

Q 6: Avez-vous justement déjà lu les romans, ou bien acheté des jouets, joué aux différents jeux vidéo, etc ?

Q 7: Pour vous *Star Wars* c'est quoi ? Ou si je vous dis « *Star Wars* », vous pensez à quoi ?

Q 8: Que ressentez-vous lorsque vous regardez un film *Star Wars* ?

Q 9: Pourquoi cela ?

Q 10: Y a-t-il des aspects que vous n'appréciez pas dans *Star Wars* ?

Q 11: Pourquoi ?

Q 12: Pensez-vous que la saga est devenue commerciale ?

Q 13: Que pensez-vous du film « *Rogue One : A Star Wars Story* » ?

Q 14: Combien de fois l'avez-vous vu ?

Q 15: Est-ce que le manque du générique traditionnel de la saga vous a dérangé ?

Q 16: Qu'avez-vous pensé du fait que le film soit axé sur une héroïne ?

Q 17: Ne pensez-vous pas que Leia, Rey et Amidala¹⁹ faisaient partie des personnages secondaires ? Que celles-ci étaient entourées de personnages masculins, plus présents à l'écran, et que désormais c'est Jyn, une femme, qui a le premier rôle ?

Q 17: Qu'avez-vous pensé du caractère "spin-off" du film ?

Fan ou pas ?

Q 18: Etes-vous un fan de *Star Wars*?

Q 19: Si oui, depuis combien de temps êtes-vous fan de *Star Wars*?

Si non, depuis combien de temps appréciez-vous *Star Wars* ?

Q 20: Vous souvenez-vous de votre premier visionnage ?

Q 21: Qu'appellez-vous être fan ?

Q 22: Pensez-vous que ceux qui ne connaissent pas bien *Star Wars* ne sont pas de vrais fans ?

Q 23: Passez-vous du temps sur les communautés de fans en ligne ?

Q 24: Commentez-vous ce qu'ils partagent ?

Q 25 : Vous informez-vous sur la saga *Star Wars* dans la presse spécialisée ? (magazines, sites internet) Si oui, à quelle fréquence ?

Le rachat de *Star Wars*

Q 26: Avez-vous apprécié la reprise de la saga en 1999 pour la seconde trilogie ?

Q 27: Appréciez-vous la seconde trilogie ?

Q 28: Appréciez-vous la troisième trilogie et les « spin-offs » actuellement produits ?

¹⁹ Il s'agit du nom des personnages féminins présents dans les précédents films *Star Wars*.

Q 29: Quelle a été votre réaction lorsque vous avez appris que la Walt Disney Company allait racheter LucasFilm Ltd. ?

Q 30: Qu'avez-vous pensé lorsque la Walt Disney Company a annoncé qu'elle allait réaliser de nouveaux films ?

Q 31: Qu'avez-vous pensé lorsque la Walt Disney Company a annoncé qu'elle souhaitait réaliser des films du type "spin off" ?

Résumé

Les communautés de fans de *Star Wars* existent depuis la sortie du premier film « Un Nouvel Espoir » en 1977. Ces communautés ont leurs propres caractéristiques et vivent selon leurs codes. Lors du rachat, en 2015, de la société LucasFilm Ltd. par la Walt Disney Company, de nombreux fans ont émis des inquiétudes concernant le futur de leur saga préférée. Suite à ce rachat, la Walt Disney Company a annoncé vouloir réaliser des films au format « spin-off », ce qui fut une première dans l'univers cinématographique de *Star Wars*. Ce mémoire a pour but de comprendre et d'analyser comment ces fans ont réagi lors de la sortie du film « Rogue One : A *Star Wars* Story ». En effet, ce film se distingue des autres productions précédemment sorties, par son caractère « spin-off » mais également parce que celui-ci est le premier film donnant la vedette à une héroïne, qu'il ne se concentre pas sur la famille « Skywalker » et que le générique traditionnel du début a été enlevé. À travers la rencontre de quatorze fans de cinéma de science-fiction, ce mémoire essaie de donner une explication au succès de ce film, brisant les codes de la saga.

Mots clés : Analyse qualitative, réception, fans, *Star Wars*