

Le cas transmédia d'Avatar : Le dernier maître de l'air

UE FONA0001 - Communication et transmédia



BLANCHY WILLIAM

DÉCEMBRE 2021

Introduction

Dans le cadre du cours de Communication et transmédia, il m'a été demandé de réaliser un travail individuel analysant le cas transmédia d'une œuvre au choix. J'ai donc décidé d'analyser la série d'animation *Avatar : Le dernier maître de l'air* créée par Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko et produite par Nickelodeon en 2005. Pour plus de facilité à l'avenir dans ce texte, j'appellerai parfois simplement cette œuvre "Avatar", à ne pas confondre avec le film de James Cameron sorti en 2009 qui n'a absolument aucun rapport avec le cas transmédia que l'on va analyser ici.

La principale raison qui m'a poussé à faire ce choix est que cette série d'animation a très clairement marqué mon enfance et mon adolescence de par les nombreuses valeurs positives qu'elle véhicule et la maturité qu'elle avait par rapport aux nombreuses autres productions diffusées sur les chaînes télévisées destinées aux enfants à l'époque. De plus, le scénario est extrêmement bien écrit et l'univers est magnifiquement construit. Il était donc évident pour moi de réaliser ce travail sur cette œuvre incroyable.

Pour réaliser cette analyse, il me fallait choisir deux textes parmi ceux vus en cours. J'ai alors opté pour les textes suivants :

- « *La licorne origami contre-attaque : Réflexions plus poussées sur le transmédia storytelling* » de Henry Jenkins ;
- « *Les constellations narratives : Que font les téléspectateurs des adaptations multimédiatiques des séries télévisées ?* » de Sarah Sepulchre.

Bref résumé du récit

Avatar se déroule dans un monde divisé en quatre factions : les tribus de l'eau, le royaume de la terre, les nomades de l'air et la nation du feu. Chacune de ces factions est composée de maîtres qui sont capables de maîtriser leur élément. Dans ce monde, l'avatar est une sorte de défenseur de la paix et il est le seul capable de maîtriser les quatre éléments.

Le récit de "Avatar : Le dernier maître de l'air" raconte l'histoire d'Aang, un jeune garçon de 12 ans qui, comme le dit le titre, est le dernier des nomades de l'air, son peuple s'étant fait éradiqué par la nation du feu, avide de pouvoir. On apprend également qu'il est l'avatar de sa génération et que c'est à lui de rétablir l'équilibre. Avec l'aide de ses amis il va donc devoir apprendre à maîtriser les différents éléments afin de devenir un avatar accompli pour ensuite pouvoir ramener la paix.

Le texte d'Henry Jenkins

La notion d'intertextualité radicale

Le principe d'intertextualité signifie qu'un récit se voit prolongé par un ou plusieurs nouveaux récits, que ce soit sur un format identique ou un différent. Dans le cas d'*Avatar*, il est facile de citer les nombreux prolongements qu'a subi la série originelle. Entre les comics qui se concentrent sur les différents personnages de l'univers peu après la fin de la série animée et la suite *La légende de Korra*¹ qui raconte la vie de Korra, la jeune avatar qui succède à Aang après sa mort, on peut dire que l'univers du dernier maître de l'air est plutôt étoffé. Il y a même eu une adaptation de la série animée sur grand écran dans un film réalisé par Night Shyamalan en 2010. Cependant celui-ci n'aura pas fait l'unanimité auprès des fans et n'a aujourd'hui plus aucune crédibilité.²



L'engagement émotionnel des fans

Dans son texte, Jenkins parle longuement de la réussite qu'a été la série *Ghost Whisperer*³ et de la façon dont elle s'est brillamment servie de ses fans. Ce cas de figure s'applique également à l'univers d'*Avatar*. On ne compte plus tous les fan arts réalisés à travers le monde, que ce soit de personnages canons ou même de personnages inventés de toutes pièces.⁴ On peut également

¹ créée par Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko et diffusée de 2012 à 2014.

² Différentes couvertures des œuvres :

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91JwXqr7KsL.jpg> -

https://flxt.tmsimg.com/assets/p9201008_b_v13_aa.jpg -

<https://img.betaserie.com/ahedAd606w4zrY8YHynwvhJavIQ=/600x900/smart/https%3A%2F%2Fpicture.s.betaserie.com%2Ffilms%2Faffiches%2Foriginal%2F446.jpg>

³ créée par John Gray en 2005.

⁴ quelques fanarts canons sur Pinterest :

ajouter à cela le fait que de nombreux forums ont vu le jour donnant la possibilité aux inscrits de discuter de l'univers voire même de se créer un personnage fictif et de le faire vivre à travers les pages du forum, un peu à la manière d'un jeu de rôle.⁵ Et on peut finalement citer les innombrables cosplays issus de l'univers dans les conventions de fans dans les quatre coins du globe.⁶



La circulation et le forage

Il s'agit là de faire la différence entre les fans désireux de creuser l'univers en profondeur et ceux qui se contentent des informations de surface. L'univers d'*Avatar* a toujours été propice aux théories de fans. Le mystère laissé à la fin de la série originelle au sujet de la mère de Zuko, l'un des personnages principaux, doit être l'un des meilleurs exemples. Les producteurs se sont d'ailleurs servis de l'engouement des fans à ce sujet pour réaliser un comic nommé *La Recherche* et se concentrant exclusivement sur ce mystère. En son sein, les créateurs développent non seulement le personnage d'Ursa, la mère de Zuko, qui n'avait jamais été nommée auparavant, mais aussi les classiques protagonistes de la série animée que les fans souhaitaient revoir.⁷

<https://www.pinterest.com/ijustbeme25/avatar-the-last-airbender-fan-art/>

quelques fanarts issus de l'imagination des fans :

<https://www.ranker.com/list/fan-made-avatar-the-last-airbender-character-designs/taylor-park>

⁵ Deux forums de discussions et RPG dans l'univers d'*Avatar* :

<https://republic-city.forumactif.org/>

<https://avatar-dream.forumactif.info/>

⁶ Quelques cosplays de personnages de la série :

<https://www.cosplaycentral.com/topics/cosplay/feature/10-amazing-avatar-cosplays> -

<https://i.pinimg.com/736x/5b/e7/19/5be719ce1884554ab3d881ec6976e6b6--avatar-cosplay-funny-cospl>

[ay.jpg](https://project-nerd.com/wp-content/uploads/2020/05/ATLA-Cosplay-Cover.png) - <https://project-nerd.com/wp-content/uploads/2020/05/ATLA-Cosplay-Cover.png> -

<https://assets.cosplaycentral.com/nimblenoor%20twitter2.jpg/BROK/resize/1200x1200%3E/format/jpg/q>
[uality/70/nimblenoor%20twitter2.jpg](https://assets.cosplaycentral.com/nimblenoor%20twitter2.jpg/BROK/resize/1200x1200%3E/format/jpg/q)

⁷ Article concernant le mystère autour de la mère de Zuko :

<https://screenrant.com/avatar-last-airbender-zuko-mother-ursa-what-happened/>

La continuité, la multiplicité et la subjectivité

Il ne suffit pas pour un univers transmédia d'offrir une histoire se développant au travers de plusieurs médias, il faut également qu'il développe certains détails ou personnages inexploités grâce à d'autres récits, et c'est ce que l'on appelle la multiplicité. C'est pour ça que les créateurs ont décidé de sortir toute une série de comics. Une première partie nommée *Les recueils d'anthologie* ressasse des événements se déroulant durant la série originelle. Ensuite, est venue une seconde partie nommée *Les trilogies graphiques* et dont les événements se passent après soit le récit d'*Avatar* soit celui de *La légende de Korra*. Et enfin, est apparue la troisième partie n'ayant pas réellement de nom mais composée des récits publiés lors des Free Comic Book Days, ceux-ci relatent des événements divers et variés.

Ces différentes suites illustrent également bien le concept de subjectivité décrit par Jenkins. Certaines se concentrent sur des éléments de l'histoire encore inexplorés comme *Les aventures perdues* par exemple. D'autres viennent prolonger l'histoire comme le font les comics *La promesse* ou *La Recherche* ou même la série *La légende de Korra*. Et d'autres encore racontent l'histoire selon des personnages secondaires, comme le fait le comic *Rebond*.⁸

La création d'un univers

Au travers de leurs nombreux supports, les créateurs de la franchise *Avatar* ont élaboré un univers extrêmement bien ficelé où tout a été pensé. Une véritable carte du monde a été réalisée sur laquelle les quatre factions se trouvent, chacune d'elles est d'ailleurs inspirée d'un peuple réaliste. Par exemple, les maîtres de l'eau ont été imaginés d'après les inuits. De plus, les créateurs ont fait appel à un consultant en arts-martiaux afin de définir de manière très précise les chorégraphies de maîtrises des différents éléments. Par exemple, la maîtrise de l'eau est souple et fluide, c'est pourquoi ils ont pris la décision de l'associer au Tai-chi.⁹

Les créateurs ont ici construit un véritable univers, fait de quatre cultures différentes et dans lequel existe sa propre mythologie avec ce qu'ils appellent le monde des esprits. Chacun des personnages est développé de manière indépendante et possède sa propre histoire et ce, dès la série originelle. Un épisode de *La légende de Korra* est même consacré à l'origine des maîtrises des éléments. On y retrouve aussi des créatures fictives et inspirées d'animaux. Tout à l'intérieur de l'univers a été pensé et les créateurs n'ont véritablement laissé aucune question sans réponse.

⁸ Ressources concernant les comics :

https://avatar.fandom.com/fr/wiki/Liste_des_bandes_dessin%C3%A9es_d%C3%A9di%C3%A9es_%C3%A0_l%27univers_d%27Avatar

⁹ Vidéo expliquant la création de l'univers par les créateurs :

https://www.youtube.com/watch?v=vdw6YmO8q_k&ab_channel=UltimateKorraTV

Le texte de Sarah Sepulchre

Une constellation narrative

Comme déjà évoqué auparavant avec le texte d'Henry Jenkins, l'univers transmédia d'*Avatar* a développé son histoire sur de nombreux supports : les deux séries animées, les comics, les jeux-vidéos, l'adaptation au cinéma, les musiques qui en ont découlé, etc...

Pendant, comme le dit Sarah Sepulchre dans son texte, ce schéma se rapproche plus de celui du système satellitaire décrit par Richard Saint-Gelais dans lequel, la série originelle est le média central autour duquel viennent se greffer les autres médias.

En effet, c'est bel et bien la série animée de 2005 qui donne les clés d'accès de l'univers aux consommateurs. C'est elle qui présente les personnages, les cultures, la mythologie et autres fondations de l'univers. Il est donc évident que, dans l'idéal, un nouveau consommateur devra entrer dans cet univers par cette porte s'il ne veut pas être totalement perdu.

La légitimité des récits

Un autre argument que Sarah donne afin de légitimer les œuvres centrales des constellations concerne la différence d'autorité entre les divers supports médiatiques. Cette idée venant également de l'analyste dont on vient tout juste de parler, Richard Saint-Gelais. Ce dernier distingue trois zones regroupant les diverses œuvres qui composent un univers transmédia. D'abord le canon, la zone la plus légitime. Ensuite, le domaine officiel, zone de moindre légitimité. Et finalement, les productions non autorisées, qui n'ont aucun crédit aux yeux des créateurs.

Dans le cas d'*Avatar*, le canon est bien évidemment composé des deux séries animées. Le domaine officiel quant à lui est composé de la majorité des comics. Et les productions non autorisées sont bien évidemment composées des autres comics, faisant partie de ce qu'on appelle l'univers étendu d'*Avatar*, ainsi que des nombreuses fan fictions.

L'immersion technique et fictionnelle

Sarah insiste au sein de son texte sur l'importance pour une constellation de posséder ces deux types d'immersion dans son univers. Les jeux de rôles et les jeux-vidéos dans l'univers d'*Avatar* permettent aux consommateurs de laisser la fiction entrer dans leur vie et illustrent très bien l'immersion technique. Par ailleurs, les comics et les séries animées représentent l'immersion fictionnelle car ils engagent émotionnellement très fortement les consommateurs tout en leur demandant des efforts d'imagination permanents qui créent des connexions entre les éléments diégétiques.

Implication des fans et impact de l'univers sur leur quotidien

Dans son expérimentation, Sarah en vient à la conclusion que certains candidats sont impactés par leurs séries favorites de manière plutôt spectaculaire. Elle cite notamment l'exemple d'Emmanuelle qui s'approprie la série *One Tree Hill*¹⁰ au point de jalouser sa sœur qui écoute également les musiques de la série.

Ici également, les fans d'*Avatar* sont extrêmement touchés par l'univers de la série. On ne compte plus le nombre de tatouages en rapport avec la série qui ont été réalisés.¹¹



De plus, les fans manifestent leur envie de voir plus de scènes romantiques entre certains personnages. Ils vont jusqu'à donner un nom à la relation de certains personnages entre eux comme Katara et Aang formant Kataang ou encore Zuko et Katara formant Zukara. La situation prend une telle ampleur que les réalisateurs viennent à en rigoler.¹²

Aussi, un jeu emblématique mais fictionnel de la série animée appelé le Pai-Sho a tellement été apprécié par les fans que la production a décidé de créer un jeu en ligne avec des règles plus élaborées. En effet, lors de la sortie de la série animée, les créateurs n'avaient pas réellement pensé à des règles complètes.¹³

¹⁰ Créée par Mark Schwann et diffusée de 2003 à 2012.

¹¹ Différents tatouages :

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSjpBfdliOZGFCqmRqa5iQplOEa-8wopUkb3ddsxFzP64bbLOxWuAq-Z-GgMHcB3flevwY&usqp=CAU> -

<https://nerdist.com/wp-content/uploads/2017/03/Appa-Tattoo-Russell-03292017-500x500.jpg> -

<https://i.pinimg.com/originals/1f/2b/2f/1f2b2ff387223d9caeb0471ea338437f.jpg>

¹² Documentaire sur la création de la série :

https://www.youtube.com/watch?v=vdw6YmO8q_k&ab_channel=UltimateKorraTV

¹³ Article sur le Pai-Sho :

https://avatar.fandom.com/fr/wiki/Pai_Sho

Conclusion

Suite à tout ce qui vient d'être avancé, on est en droit de se demander si l'univers d'*Avatar : le dernier maître de l'air* correspond davantage au système transmédia développé par Henry Jenkins ou aux constellations narratives décrites par Sarah Sepulchre.

Personnellement, j'aurais tendance à dire que les constellations narratives sont un sous-genre du transmédia. Dans le sens où les différents supports qui la composent sont indépendants les uns des autres même s'ils ont plus ou moins d'importance en fonction du crédit que leur donnent leurs créateurs. J'en arrive donc à penser que l'univers d'*Avatar*, qui présente de nombreuses caractéristiques du transmédia comme l'intertextualité radicale, l'implication des fans, etc... peut également être considérée comme une constellation narrative.

Bibliographie

Cosplay Central. « 10 Avatar Cosplays That Will Make You Want To Watch The Show Again », 16 juin 2020.

<https://www.cosplaycentral.com/topics/cosplay/feature/10-amazing-avatar-cosplays>.

« 10: Avatar: The Last Airbender and Transmedia Storytelling – Digital Publishing ».

<https://wordpress.susqu.edu/engl390/2018/04/03/10-avatar-the-last-airbender-and-transmedia-storytelling/>.

ScreenRant. « 10 Avatar: The Last Airbender Fanfics To Read Before The Netflix Series Releases », 22 avril 2020.

<https://screenrant.com/avatar-last-airbender-nickelodeon-netflix-fan-fictions/>.

« 21 Fan Made “Avatar: The Last Airbender” Characters We Wish Were Real ».

<https://www.ranker.com/list/fan-made-avatar-the-last-airbender-character-designs/taylor-park>.

« Avatar, le dernier maître de l'air ». In Wikipédia, 30 décembre 2021.

<https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Avatar, le dernier maître de l'air&oldid=189379723>.

« Avatar : The Last Airbender ».

<https://avatar-dream.forumactif.info/>.

« Ghost Whisperer ». In Wikipédia, 1 novembre 2021.

https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ghost_Whisperer&oldid=187631415.

« La Légende de Korra ». In Wikipédia, 7 novembre 2021.

https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_L%C3%A9gende_de_Korra&oldid=187799264.

Wiki Avatar. « La Recherche ».

https://avatar.fandom.com/fr/wiki/La_Recherche.

« Les Frères Scott ». In Wikipédia, 26 décembre 2021.

https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Les_Fr%C3%A8res_Scott&oldid=189248450.

Wiki Avatar. « Liste des bandes dessinées dédiées à l'univers d'Avatar ».

https://avatar.fandom.com/fr/wiki/Liste_des_bandes_dessin%C3%A9es_d%C3%A9di%C3%A9es_%C3%A0_l'univers_d'Avatar

[3%A9es %C3%A0 l%27univers d%27Avatar.](#)

Wiki Avatar. « Pai Sho ».

https://avatar.fandom.com/fr/wiki/Pai_Sho.

« Republic City ».

<https://republic-city.forumactif.org/>.

Avatar Wiki. « Spiritual Beliefs in the World of Avatar ».

https://avatar.fandom.com/wiki/Spiritual_beliefs_in_the_World_of_Avatar.

UltimateKorraTV. *Avatar: The Last Airbender Documentary (Full) - Avatar Spirits*, 2013.

https://www.youtube.com/watch?v=vdw6YmO8q_k.