



# **Le Canon sans Auteur dans *Homestuck*, de Andrew Hussie : Littérature, Pouvoir et Politique à l'Ère du Numérique**

**Gaspard  
GAGNOL**

Sous la direction de Nicholas Manning

UFR de Langues Étrangères

---

Mémoire de Master 2

Parcours : Recherche

Année universitaire 2020-2021



## SOMMAIRE

SOMMAIRE .....	5
INTRODUCTION: <i>LET ME TELL YOU ABOUT HOMESTUCK</i> .....	7
I./ TAPER SON HISTOIRE.....	17
A- Né et Elevé sur Internet.....	17
Le Medium .....	17
Geeks, trolls et juggalos : La culture du web .....	20
“>Enter Name” : La voix de <i>Homestuck</i> , la réponse du lecteur .....	25
B- La Fiction sur Internet .....	30
Réveiller le lecteur .....	30
Couches sur couches entre lecteurs et auteur .....	33
C- La Puissance du Lecteur.....	42
Le canon accueillant .....	42
Lecteur et fan.....	45
Quand lire est un effort.....	46
Indépendance créative .....	48
D- Les Conditions du Canon .....	52
La responsabilité du canon .....	52
Rex Duodecim Angelus : Contribuer au canon.....	55
Le canon en musique.....	57
La dissipation du canon.....	60
II./ LA MORT DU CANON .....	66
A- Une Question de Représentation.....	66
La métatextualité à la base du récit .....	66
Narrer est manipuler.....	68
Représenter le canon .....	73
B- Le Sort de l’Auteur.....	80
L’auteur est un ennemi.....	80
<i>Homestuck</i> et <i>L’Histoire Sans Fin</i> .....	84
L’auteur est un fan, le fan, un auteur.....	86
L’écrivain et l’auteur .....	89
C- Le Post-Canon .....	94
<i>The Homestuck Epilogues</i> : Un canon libre ?.....	94

Le canon n'existe pas .....	100
La création d'un canon collectif.....	104
III./ 'BE GAY, DO CRIMES' : EXISTER MALGRE LE POLITIQUE .....	109
A. Le Thème de la Résistance à l'Intérieur de <i>Homestuck</i> .....	109
Exister sous une autorité .....	110
Pour le plus grand bien ? .....	113
Echec du système ou échec systématisé ? .....	116
"Being a kid and growing up. It's hard and nobody understands" : L'âge de la résistance .....	118
B. L'Obsolescence Programmée de l'Utopie .....	122
Les années 2000 : Enthousiasme et esthétique technologique .....	122
L'Internet <i>mainstream</i> : la fin d'une ère .....	123
L'obsolescence programmée de <i>Homestuck</i> .....	127
<i>Hopebound</i> : L'espoir dans <i>Homestuck</i> .....	130
L'individu au rang de système .....	131
C. Défier le Monde, Embrasser la Fatalité .....	134
Les <i>Culture Wars</i> .....	134
Un texte engagé et progressiste .....	138
<i>Dawn of Man</i> : Une vision du monde en chanson.....	144
<i>Homestuck</i> sur le champ de bataille .....	147
CONCLUSION : UN MOMENT .....	153
BIBLIOGRAPHIE .....	160
1. Cités dans le texte.....	160
2. Pour aller plus loin .....	162
GLOSSAIRE .....	164
TABLE DES MATIÈRES .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

## INTRODUCTION: *LET ME TELL YOU ABOUT HOMESTUCK*

Pendant la première moitié des années 2010, les différentes conventions organisées autour de la culture *geek* et Internet étaient encore envahies par d'étranges énergumènes aux fausses cornes orange et au corps intégralement peint en gris. Sur Internet, il n'était pas rare de lire les récits des dégâts laissés dans le sillage de ces participants, notamment à propos de l'incompatibilité évidente entre la pratique du *free hug*, si populaire pendant ces conventions, et la peinture corporelle grise fraîchement apposée le matin même. Des photos, qui ont plus tard pris la forme de *memes*, ont fini par mieux résumer ces récits que de longues phrases ne le pourront jamais. On y voit ces individus profiter de leur compagnie mutuelle et mettre en évidence leur passion pour la boisson Faygo, et, en arrière-plan, un public les observer avec un air qui laisse deviner son incompréhension et même sa vague inquiétude. Une légende accompagne souvent ces images, et s'adresse directement à ce public non-initié :



Cette simple phrase communique l'idée que *Homestuck* n'est pas quelque chose qui se découvre simplement. À la place, *Homestuck* est un phénomène, qui apparaît soudainement, exubérant et étrange, qui perturbe le quotidien et échappe à toute introduction pour ne nécessiter qu'un développement que l'on devine long et particulièrement complexe.

À quoi donc le terme '*Homestuck*' fait-il référence ? Assez évidemment, il s'agit d'une œuvre de fiction, avec donc une histoire au résumé clair : Le jour de son treizième anniversaire, le 13 avril 2009, John Egbert reçoit une copie du jeu en ligne *Sburb*. Il compte y jouer avec ses amis qu'il a rencontrés en ligne : Rose, Dave et Jade. Progressant dans le jeu, qui semble avoir

la capacité d'influer sur le monde autour d'eux, ils découvrent rapidement que la fin du monde est programmée pour ce jour-même, et que leur seul espoir d'y survivre et de rentrer dans l'univers du jeu, vers une nouvelle dimension : le *Paradox Space*.

Pour le non-initié cependant, le contenu de cette histoire reste inaccessible, verrouillé derrière une utilisation massive de néologismes autant dans le texte lui-même que dans les discussions qu'il peut susciter. Mais au-delà de ce contenu, c'est la nature même de l'objet qui paraît échapper à la définition. Est-ce que *Homestuck* se lit ? S'écoute ? Se joue ? Se limiter à longer les bords de cette œuvre ne fait que dresser la silhouette d'une œuvre massive et cryptique, inaccessible et apparemment interminable. Aussi, il faut enfin décrire ce qui constitue *Homestuck*, comment il s'incarne, physiquement, dans la limite de la pertinence de l'utilisation de ce mot pour définir une œuvre numérique.

Car *Homestuck* est un webcomic, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un contenu diffusé sur Internet gratuitement, publié entre 2009 et 2019, par l'américain Andrew Hussie. *Homestuck* est donc d'abord un texte, de 817 929 mots répartis sur 8126 pages, auxquels s'ajoutent les 190 398 mots de ses *Epilogues* (publiés trois ans après la fin du texte principal). Mais *Homestuck*, c'est aussi 14 915 illustrations et 166 animations accompagnées de son dont la durée totale atteint 4 heures, 12 minutes et 18 secondes. Et *Homestuck*, c'est aussi des jeux : certaines pages demandent au lecteur de prendre directement le contrôle des personnages et, en dehors du webcomic, ce ne sont pas moins de quatre jeux, deux *point & click* et deux *visual novels*, qui ont été produits. Définir donc la 'taille' de *Homestuck* n'est pas chose aisée. Tous les éléments qui viennent d'être cités ne rendent encore qu'une impression incomplète de l'expérience *Homestuck*, car il leur manque de mentionner la quarantaine d'albums de musique officiels, qui comportent plus de 600 morceaux uniques, dont seule une fraction est présente dans le webcomic.

*Homestuck* peut donc paraître aussi impénétrable à cause de cette diversité dans la forme que son contenu peut adopter. Cette diversité n'agit cependant pas comme un empilement indigeste, comme l'on pourrait initialement le croire. Elle constitue plutôt une sorte d'organisme dont les parties forment un tout cohérent et expérimental qui doit être vécu pour être compris. *Homestuck* se lit, s'écoute, se regarde et se joue, tout à la fois. Le récit de *Homestuck* transcende la simplicité, l'immédiateté et le premier degré. Il s'incarne dans une manière nouvelle de raconter une histoire. Ce caractère inédit ne peut alors être sans conséquence sur toute entreprise d'étude et d'analyse de *Homestuck*, pour plusieurs raisons :

Rien d'autre que *Homestuck* ne se lit comme *Homestuck*. Il en devient presque difficile de définir le webcomic comme un texte. Le format de *Homestuck* communique plus que ce que ses airs de simple texte illustré semblent présager. Avant d'avoir eu le texte et ses images, si tant est qu'elles soient les siennes, en face de soi, et de leur avoir consacré les dizaines et les dizaines d'heures qu'ils requièrent pour ne serait-ce qu'être parcourus dans leur intégralité, il est très difficile de se rendre compte de ce qu'est réellement *Homestuck*. Ce n'est pas seulement une histoire, mais une approche nouvelle de la littérature et des actes d'écrire et de lire eux-mêmes que le lecteur découvre à travers *Homestuck*. Le webcomic cherche à être, à englober et explorer tant de choses qu'il en devient une expérience qui dépasse l'acte de lecture même le plus investi. Il essaie d'atteindre le lecteur, non seulement pour établir une relation avec celui-ci, mais aussi pour affecter ses rapports à bien plus que l'œuvre, si bien que cette dernière semble transcender ses propres frontières, une impression qui est une conséquence voulue explicitement par son entreprise littéraire. Toute lecture est une mise en relation. Mais lire *Homestuck*, c'est intégrer un réseau d'entités et de concepts personnifiés interagissant les uns avec les autres. Avant son écrivain, c'est le webcomic lui-même que le lecteur rencontre quand il lit. Aussi, par respect pour son entreprise littéraire, les propos et discours tenus à l'intérieur de *Homestuck* seront attribués à l'œuvre elle-même, pas à l'écrivain, comme si celle-ci était agitée de sa propre volonté, personnifiée.

Cela étant dit, ce travail n'œuvre pas seulement à rendre cette 'volonté', mais bien entendu à l'expliciter pour la questionner, la déconstruire, la pousser à ses limites. Or, ce serait un prérequis quelque peu brutal que de demander au lecteur de lire presque 10 000 pages de texte bariolé et volontairement cryptique pour déjà se familiariser avec l'entreprise de *Homestuck* avant de voir celle-ci être étudiée. Aussi, certains efforts ont été mis en œuvre pour que les analyses proposées dans ces pages restent cohérentes et accessibles au non-initié.

Un résumé exhaustif de toute l'action du webcomic serait plus laborieux qu'utile, mais les passages jugés suffisamment pertinents pour l'analyse pour être mentionnés, cités ou étudiés en détails ont été recontextualisés dans le fil narratif de *Homestuck*. Cependant, cela implique souvent de retrouver des personnages avec plusieurs milliers de pages d'histoire derrière eux, et des événements agités par des dynamiques somme toute assez abstraites. Aussi, dans un souci d'économie, ces recontextualisations ne seront pas sans s'appuyer sur la conceptualisation abondante du webcomic, qui fait régulièrement appel à son goût du mot complexe et nouveau pour contenir en quelques lettres à peine des idées particulièrement complexes. Un glossaire sera donc disponible pour mieux définir les termes et concepts inhérents à *Homestuck* utilisés

très largement dans l'analyse. Par ailleurs, cette recontextualisation s'appuiera sur le découpage en 'Acts' de l'œuvre, qui permet, grâce à la 'carte' disponible sur le site de *Homestuck*, de resituer un passage dans la structure globale du webcomic en un coup d'oeil<sup>1</sup>.

Par ailleurs, quand la lecture d'une œuvre confine autant à l'expérience unique, c'est manquer une occasion que de ne pas chercher à retranscrire une partie de cette expérience. Malgré sa profondeur, *Homestuck* arbore un goût pour la blague potache et l'idiotie qui donne à tout le webcomic l'impression de n'être qu'une vaste comédie, surtout dans ses premiers actes. Ce goût pour l'absurde et l'humour s'inscrit dans son rejet d'un intellectualisme académique ou traditionnel. S'il n'est pas possible ici d'entreprendre un travail qui chercherait à retranscrire cette expérience aussi divertissante qu'intellectuelle, l'emphase a été placée, là où c'était pertinent, sur le caractère unique du style de *Homestuck*. Le webcomic est, de toute façon, une œuvre multimédia au caractère bien spécifique. L'intégration à l'analyse d'images, parfois animées, lorsque cela est approprié, est alors cohérente.

*Homestuck* est, par ailleurs, un texte qui innove dans le domaine de l'utilisation de la forme des mots elle-même. Le webcomic est une lecture particulièrement colorée. Le choix a alors été fait ici de garder la police et la couleur originales des passages cités, car ce formatage communique autant, sinon plus, de sens que les mots eux-mêmes. Par ailleurs, certains noms sont toujours formatés d'une manière particulière, pour les mettre en avant, dénoter leur importance cosmique. Un seul de ces noms voit son formatage gardé tel quel dans les pages qui suivent : le **Green Sun**, un immense soleil situé au centre de l'univers sur l'importance et la signification duquel il sera possible de largement revenir. Garder ce formatage tel quel permet de maintenir le lien avec l'œuvre et l'expérience de celle-ci actif, d'y ramener le lecteur régulièrement. Assez littéralement, le **Green Sun** ramène l'univers de *Homestuck* dans ce mémoire.

Cela permet de mettre en évidence que le strict respect des normes, académiques ou plus générales, n'est pas tenu pour acquis dans toute entreprise impliquant *Homestuck*., ce qui vient aussi du fait que, l'œuvre étant extrêmement récente, son histoire critique est encore quasi-inexistante. Bien sûr, la communauté de lecteurs de *Homestuck* a rapidement cherché à analyser et étudier les aspects plus cryptiques et stimulants de l'œuvre qui la passionne. Cependant, ces analyses sont souvent extrêmement informelles, partagées en ligne dans des messages sur des

---

<sup>1</sup> La norme appliquée dans le webcomic permet de resituer un moment dans l'œuvre par un acronyme simple : A6 pour *Act 6*, A5A2 pour *Act 5 Act 2*, le deuxième sous acte de l'*Act 5*, ou encore A6A6I5 pour *Act 6 Act 6 Intermission 5*, pour la cinquième intermission du sixième sous-acte de l'*Act 6*.

réseaux sociaux qui cherchent autant à divertir le lecteur présumé qu'à l'instruire. En cause l'âge de ces lecteurs, leur absence de passé académique ou la dynamique qu'Andrew Hussie remarque lors d'une de ses rétrospectives sur son œuvre : '*When something is on the internet, it authorizes people to engage with it in the most half-assed way possible.*'<sup>2</sup>

Le commentaire de Hussie a un fond de vérité, mais manque un peu de respect aux perspectives proposées même par les lecteurs les moins versés dans l'analyse littéraire. Ces derniers ont réussi à lire *Homestuck* et ont ressenti et perçu des choses qui sont pertinentes pour l'analyse. Ils ont été les premiers à formuler certaines idées, bien avant que ces dernières ne soient développées dans tout travail les formalisant selon un standard académique. Par honnêteté intellectuelle, lorsqu'une de ces idées sera reprise ici, son origine, aussi informelle soit-elle, un blog, un message sur *Reddit* ou un simple tweet, sera donc mentionnée explicitement, avec un lien vers le *post* d'origine.

Aucune idée ne doit cependant être prise pour acquise, bien sûr, surtout lorsqu'elles émanent d'Internet et d'un public inconnu qui n'est pas formé pour l'analyse littéraire. Le premier écueil qui se présente par exemple le plus souvent est le manque de profondeur. Beaucoup de ces *posts* se cantonnent à la stricte interprétation des symboles présents dans l'œuvre. Cela ne les dénuie pas de leur intérêt, puisque ces *posts* restent les premiers à interpréter ainsi ces symboles, mais des efforts seront mis en œuvre pour élaborer à partir de cette interprétation, développer l'idée derrière celle-ci. L'informalité de ces interprétations ne leur retire pas un potentiel de pertinence qu'il serait un gâchis de ne pas exploiter, et malhonnête de se réapproprier.

Cependant, le deuxième écueil dans lequel tombent presque la totalité de ces contenus (à quelques très, très rares exceptions près) est celui de l'entre-soi. Ces contenus sont partagés sur des espaces virtuels dédiés à la discussion autour de *Homestuck*. Aussi, leurs auteurs savent que leurs lecteurs ont lu le webcomic. Un non-initié ne pourrait tout simplement pas comprendre l'idée qu'ils proposent. Le travail contenu dans ces pages se démarque ainsi du très maigre et quelque peu superficiel historique critique sur *Homestuck* par la tentative de rendre l'analyse de cette œuvre accessible à tous, y compris, et surtout, ceux qui n'ont pas lu le texte d'origine. Les efforts d'explicitation mentionnés plus tôt s'intègrent dans cette entreprise.

*Homestuck* n'est cependant pas non plus un ovni littéraire apparu spontanément ne proposant que des idées nouvelles et jamais vues auparavant. Son auteur reste discret, presque

---

<sup>2</sup> Hussie, Andrew. *Homestuck, Book 1 : Act 1 & 2*, 2018, Viz LLC

rien n'est su de sa vie ou de sa formation, en dehors d'un diplôme en *Computer Sciences*, mais il peut être affirmé presque sans crainte de se tromper qu'il semble cultivé et au fait d'une certaine histoire de la critique littéraire, ne serait-ce que grâce aux références explicites à certains noms et idées à l'intérieur du texte. La création d'un discours critique inédit sur *Homestuck* doit alors s'appuyer sur un travail par association. Associer d'autres œuvres avec un passé critique plus fourni à *Homestuck* permet d'éclairer ce dernier d'une nouvelle lumière, de voir en quoi les analyses proposées pour ces autres œuvres peuvent, ou non, s'appliquer aussi à *Homestuck*, et les raisons pour lesquelles cette transition peut se faire.

C'est ainsi à partir de cet appui sur des acquis accompagné d'une certaine ouverture d'esprit que *Homestuck* et son entreprise littéraire si particulière ont été approchés.

La taille de l'objet et sa nature complexe font qu'il n'est pas forcément évident de trouver une porte d'entrée vers une meilleure compréhension de cette entreprise. Nous pouvons toutefois adopter un angle d'approche plus conventionnel, si ce n'est, au moins, pour le plaisir de le voir être subverti plus tard, qui consisterait à voir l'auteur comme l'alpha et l'oméga de l'œuvre littéraire. Dans le cas présent, cela revient à se tourner vers Andrew Hussie, l'homme qui a écrit *Homestuck*, qui a dessiné et écrit chacune des 8000 pages des sept *Acts* principaux, et co-écrit et dirigé la rédaction des *Epilogues*. *Homestuck* est son œuvre, et un de ses avatars, qui porte le nom de AH, est même présent dans le texte lui-même pour s'assurer qu'elle le reste. Ce dernier semble inspiré par son apparence et est souvent l'interlocuteur de la narration si particulière du webcomic, à la deuxième personne du singulier. Il est ainsi une figure d'autorité invisible : il questionne les personnages, les pousse à l'action et met ses mots dans leurs bouches. Par l'introduction de ce personnage, *Homestuck* signale donc son intérêt pour la figure de l'auteur, et semble se présenter comme un récit soumis à une présence auctoriale très forte. Cependant, la nature de AH elle-même vient mettre en doute cette impression. Il n'est pas juste une instance de l'auteur dont le lecteur ne se souviendra que pour ses interventions un peu absurdes et les résumés exhaustifs de l'histoire qu'il vient proposer de temps en temps. Il est un *personnage*, au même titre que tous les autres. Et comme tous les autres, il a une histoire, une aventure presque, dont un moment très particulier est au fondement de tout le discours de *Homestuck* : sa mort aux mains de Lord English.

Pour les personnages de *Homestuck*, Lord English est l'antagoniste, l'ennemi à abattre. Pour nous, il n'est qu'un personnage de fiction. Pour le lecteur, cependant, qui est ici une figure se tenant sur la frontière entre le récit et le réel, il *est Homestuck*. Toute l'histoire est en effet une boucle, une chaîne d'événements qui revient sur elle-même et prend l'aspect d'une cercle

infini et fermé, d'un ouroboros. L'histoire de *Homestuck* est celle du règne de Lord English sur le *Paradox Space*, de la destruction et du chaos que son apparition et même sa simple existence impliquent. Il est tout simplement le personnage le plus important de *Homestuck*, son alpha et son oméga, assez explicitement. Surtout, il est la mesure-étalon de ce qui est 'canon'.

Ce terme est d'abord apparu pour écarter les textes apocryphes du canon biblique, les textes reconnus comme la véritable parole de Dieu. Il a ensuite évolué pour définir les règles et normes auxquelles une chose doit répondre pour être décrite positivement (les proportions à avoir pour appartenir à un 'canon de beauté', par exemple). En littérature, on retrouve ce mot pour caractériser les textes dont la qualité et l'influence sont telles qu'ils sont considérés comme des lectures inévitables pour prétendre à une compréhension et à une connaissance de la littérature. Ce n'est cependant pas cette définition que *Homestuck* reconnaît au terme de 'canon'. Le sens donné à ce mot dans ce contexte est plus récent. Dans une œuvre de fiction, le 'canon' décrit les éléments qui existent à l'intérieur de la diégèse de cette fiction. On retrouve cette définition pour la première fois à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, lorsque les histoires de Sherlock Holmes écrites par Arthur Conan Doyle connaissent un succès si phénoménal que d'autres auteurs que le Sir lui-même se mettent à écrire des nouvelles et romans mettant en scène le célèbre détective. Le terme 'canon' est alors devenu nécessaire pour distinguer les textes 'canons', écrits par Conan Doyle, et les textes 'non-canons'<sup>3</sup>.

L'exemple de Sherlock Holmes permet d'observer que le canon est habituellement associé à l'auteur. Ce qu'il couche sur le papier est ce qui est canon. Mais dans *Homestuck*, Lord English est le canon. Cela vient du fait que, dans l'histoire elle-même, ces notions de canon, et les concepts qui en sont dérivés ('auteur', 'lecteur', '*plothole*', le quatrième mur) sont des éléments de l'histoire, des personnages ou artefacts physiques et allégoriques avec lesquels les personnages interagissent dans la diégèse même. Lord English représente le canon, car, en tant que personnage, il s'impose à lui. *Homestuck* propose de mesurer le canon par trois critères, dont les définitions exactes seront précisées et discutées plus tard : la vérité, la pertinence et l'essentialité (*truth, relevance, essentiality*). Lord English est la vérité autour de laquelle tout tourne (associé au soleil par le biais du **Green Sun**, une première évocation de l'imagerie platonicienne dont l'œuvre s'inspire), et ce qui est essentiel ou pertinent ne l'est que par rapport à son existence. Il phagocyte *Homestuck* pour servir ses propres intérêts, et cela donne à toute l'œuvre une dimension allégorique et un certain propos : *Homestuck* se propose d'offrir à son

---

<sup>3</sup> Haining, Peter, 'Introduction' à Doyle, Arthur Conan, *The Final Adventures of Sherlock Holmes*, 1993, Barnes & Noble Books, New York

lecteur une réflexion sur les rapports entre l'œuvre de fiction, le canon, les figures d'auteurs (nombreuses dans *Homestuck*), le lecteur et le fan.

Cette dernière entité en est une absolument majeure et essentielle dans une discussion qui touche à *Homestuck*, pour deux raisons principales :

L'émergence de la définition particulière de canon que *Homestuck* reconnaît vient de l'apparition des fans, ces groupes de personnes qui se retrouvent, physiquement ou, plus souvent de nos jours, en ligne, pour discuter de l'œuvre de fiction qui les réunit (de là l'apparition de cette définition au moment du succès des textes de Conan Doyle). Le besoin d'un cadre pour une discussion constructive et la très forte identification des fans au récit et aux personnages, qui les mène souvent à créer leurs propres récits dérivés (des *fanfictions*), ont participé à la diffusion de cette définition de canon. Cette très forte identification au récit correspond à une implication personnelle et émotionnelle qui mène souvent les discussions autour de l'œuvre de fiction à tourner autour de sujets qui touchent moins à l'écriture ou à l'analyse du texte qu'à la diégèse elle-même, l'exemple le plus récurrent étant des discussions sur les relations amoureuses entre les personnages de l'œuvre (un sujet particulièrement pertinent dans le cas de *Homestuck*).

La seconde raison de l'importance des fans vient du format de *Homestuck*. Il s'agit d'un webcomic qui a été publié intégralement en ligne, gratuitement, sur une durée de plus de dix ans. L'apparition d'Internet a amplifié le phénomène des fans, en facilitant immensément la discussion entre eux, de théories ou de points contentieux à propos de l'œuvre, et en créant des espaces virtuels où la création amateur est stimulée, encouragée et appréciée. De fait, Andrew Hussie, pendant la publication de *Homestuck*, avait conscience de la nature son public et des dynamiques qui agitaient l'environnement dans lequel ce dernier évoluait, et il a su stimuler l'implication des fans à des niveaux qui sont, aujourd'hui encore, extrêmement difficilement égalés, alors qu'il est de plus en plus courant d'appartenir à des communautés en ligne, là où il s'agissait encore d'un phénomène relativement confidentiel au début des années 2010. Par une pertinence et une justesse rares dans la représentation de ce qui était encore des archétypes de population en marge des groupes sociaux majoritaires, et par une compréhension de ce qui permettait à une histoire de s'ancrer dans un imaginaire particulier, notamment par le format épisodique du webcomic, *Homestuck* a su se créer une communauté de lecteurs étendue, solide et peut-être surtout, par les propos politiques de l'œuvre elle-même, accueillante, et dont l'influence se fait encore sentir aujourd'hui. *Homestuck* est non seulement une œuvre incroyablement enrichie par l'apport de ses fans, qui prend des formes diverses et variées, dont

par exemple plus de 150 albums de musique comptabilisant plus de 3000 morceaux, mais une qui, sans cet apport, serait incomplète et nettement moins intéressante.

De fait, les lecteurs, et les fans surtout, sont devenus une pression supplémentaire sur le déroulé des événements à l'intérieur de *Homestuck*. Or, pour des personnages comme AH ou Lord English qui, à défaut de comprendre qu'ils sont dans une œuvre de fiction, savent qu'ils appartiennent à un canon, cette pression supplémentaire est une concurrence, une rivalité à confronter et à vaincre. *Homestuck* propose de s'intéresser aux différentes pressions qui participent à la définition de l'identité et du contenu d'une œuvre. Mais son goût pour l'allégorie lui permet de multiplier les sens de son propos, jusqu'à leur donner une dimension politique. Pour la plupart des figures d'auteurs à l'intérieur du récit, en effet, le rôle de l'auteur, de l'entité qui gouverne le monde, est un rôle politique et genré. La remise en question de ce qui est tenu pour acquis vis-à-vis de ce rôle permet alors à *Homestuck* de se donner des airs de résistant, d'œuvre subversive qui cherche à mettre à mal les stéréotypes et idées ancrées dans l'imaginaire collectif autant autour de l'écriture et de la fiction que de la sexualité, du genre ou de la place de l'individu dans la société et de la finalité de la vie humaine. La période de publication du webcomic devient alors particulièrement pertinente, la démocratisation d'Internet ayant joué un rôle immense dans la remise en cause de normes morales jugées obsolètes et la normalisation de comportements autrefois relégués aux marges honteuses de la société. Le webcomic se permet même d'apposer à ces propos déjà riches sur la littérature et le politique une couche de roman d'apprentissage, tous les personnages principaux de l'œuvre ayant treize ans lorsque l'histoire débute, et grandissant au fur et à mesure de la publication.

Questionner *Homestuck*, c'est donc chercher à tirer du sens d'une œuvre particulièrement longue et chaotique qui emploie tous les éléments à sa disposition pour perdre le lecteur et brouiller la frontière entre le réel et une fiction pourtant fantasque. C'est mettre au jour ce qu'elle peut avoir de pertinent à dire et qu'elle dissimule sous des couches et des couches d'ironie post-moderniste qui constituent l'environnement où les personnages se sentent à l'aise avec les thèmes difficiles qu'ils refusent d'affronter. C'est essayer de comprendre comment la prépondérance du potache et de l'ironique dans l'œuvre s'articule autour de son entreprise de subversion des points de repère du lecteur afin de le faire se questionner sur son rapport, entre autres, à la fiction, au numérique et à l'auteur.

Finalement, si l'acte de définition lui-même devient outil de contrôle utilisé à mauvais escient par des entités à qui il manque la légitimité de le manipuler, à qui appartient-il de décider de *Homestuck* ?

Tous ces questionnements en reviennent à observer et à essayer de comprendre ce autour de quoi ils s'articulent, ce dont ils font partie, à savoir la relation compliquée de *Homestuck* avec le canon. Il nous faudra donc nous questionner sur les différentes représentations des théories et notions qui gravitent autour du concept de canon à l'intérieur de l'œuvre, ainsi que sur la définition même de 'canon' et les modalités d'un contrôle suprême et incontesté de celui-ci.

La première partie de ce mémoire sera donc consacrée au médium même de *Homestuck*. Le webcomic étant particulièrement conscient de sa propre nature, il tient un propos sur la fiction à l'ère du virtuel et sur une implication toujours grandissante des lecteurs et des fans dans les produits culturels qu'ils consomment. Etudier la forme même dans laquelle s'incarne cette œuvre permet d'observer en quoi cette forme particulière crée les conditions de sa relation avec le concept de canon.

Ces conditions établies, la deuxième partie pourra s'intéresser à l'entreprise littéraire de *Homestuck* elle-même, et à comment le webcomic utilise toutes les ressources à sa disposition pour méthodiquement 'tuer' le canon.

Il s'agira alors, dans une troisième et dernière partie, de recontextualiser cette entreprise littéraire dans son époque, de la comprendre au-delà de son propos purement littéraire et de voir comment elle peut s'intégrer à un discours politique. Un enjeu central deviendra alors de comprendre comment la vision de *Homestuck* sur son époque, son environnement, la société et l'individu, vision articulée par sa conception du canon, en est une à laquelle des millions de lecteurs à travers le monde ont pu s'identifier.

# I./ TAPER SON HISTOIRE

## A- Né et Elevé sur Internet

### **Le Medium**

Avant son propos, avant son contenu ou son histoire, *Homestuck* est un objet à la définition encore floue. Les différentes formes d'art mises en œuvre à l'intérieur du webcomic permettent de le comprendre comme une expérience multimédia qui ne saurait être réduite à un texte seul, mais son identité semble encore trop proche de l'amalgame incertain. Sa nature numérique peut cependant être une première porte d'entrée vers une meilleure compréhension de la nature même de cet objet, puisqu'elle permet à *Homestuck* d'être associé à l'*electronic literature*. Dans Electronic Literature : New Horizons for the Literary, N. Katherine Hayles définit la littérature électronique comme '*[works] with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.*'<sup>4</sup>. En cela, dès sa

première page, *Homestuck* s'intègre sans difficulté dans cette définition : la toute première image de *Homestuck* est un fichier .gif, une image animée (tout le webcomic devait d'ailleurs à la base être illustré en GIF avant que Andrew Hussie ne se rende compte de la tâche colossale que cela constituerait). Cette illustration des



*A young man stands in his bedroom...*

iconiques premiers mots du webcomic, '*A young man stands in his bedroom...*' reste immobile suffisamment longtemps pour que le lecteur croie avoir affaire à une image fixe, mais, après une poignée de secondes, John se met à cligner des yeux et à tourner la tête. Ce mouvement, aussi léger soit-il, transmet un certain sentiment d'impatience, qui participe d'abord à parodier

<sup>4</sup> Hayles, N.Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008, p.3

les écrans de création de personnages des jeux-vidéos, auxquels les premières parties de *Homestuck* empruntent beaucoup de codes. L'idée que le personnage s'impatiente pendant que le lecteur/joueur essaie de lui trouver un nom ou une apparence qui lui plaise signale déjà la relation particulière à cette figure que le webcomic essaie d'établir. Mais cette impatience n'est évidemment pas que parodique : elle représente l'excitation sincère de John à l'idée d'enfin recevoir son jeu (ou un nom...), celle du lecteur de commencer l'histoire, et l'impression, encore diffuse, que quelque chose de plus large attend personnages et lecteurs dans *Homestuck*.

La définition de Hayles, bien que générale, lui permet plus tard d'étudier et d'analyser une quantité de contenus très diverses appartenant à l'*electronic literature*. Hayles constate la jeunesse du domaine qu'elle étudie et exprime son impression que les œuvres sur lesquelles elle se penche dans son ouvrage ne sont que des précurseurs d'une explosion d'œuvres numériques ambitieuses dont l'importance et la pertinence leur permettront d'accéder à l'autorité réservée aux textes canoniques. Cela vient renforcer l'idée que, aujourd'hui encore et pour probablement plusieurs années, mais incontestablement en 2008, toute littérature électronique est expérimentale par nature, le créateur œuvrant à défricher un champ artistique quasiment vierge qui demande à ses pionniers une combinaison de compétences qu'aucune autre forme d'art ne demandait auparavant. *Homestuck*, à sa sortie en 2009, est de fait expérimental dès ses premières pages. Là où les e-books, notamment, essaient de répliquer l'action de tourner la page, par une animation plus ou moins maladroite par exemple, *Homestuck* assume son caractère numérique et fournit à son lecteur, à l'époque forcément habitué à la navigation numérique, une portion de texte soulignée en bleu, '> [Enter name.](#)', que le lecteur comprendra immédiatement comme étant un lien vers la page suivante.

En cela, *Homestuck* s'inscrit immédiatement dans un sous-genre de l'*electronic literature* : l'*hypertext fiction*, 'a specific form of digital fiction in which fragments of electronic text, known as *lexias*, are connected by *hyperlinks*.'<sup>5</sup> Les hyperliens, reconnaissables facilement à leurs lettres bleues soulignées, lient entre elles plusieurs pages, en général d'un même site internet, où peut être trouvée la suite d'un texte. Ils constituent la principale méthode de navigation entre les pages des histoires hébergées sur le défunt site *mspaintadventures* et *homestuck.com* et sont cruciaux pour toute entreprise de compréhension de *Homestuck*,

---

<sup>5</sup> Bell, Alice, and Astrid Ensslin. "I Know What It Was. You Know What It Was": Second-Person Narration in Hypertext Fiction." *Narrative*, vol. 19, no. 3, 2011, pp. 311–329. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/41289307](http://www.jstor.org/stable/41289307). Accessed 19 Jan. 2021.

permettant de remettre en question l'utilisation du terme 'webcomic' pour définir le travail de Andrew Hussie.

Cette dénomination est pourtant très large, puisqu'elle désigne toutes les bandes-dessinées publiées en ligne nativement numériques (ce dernier point les opposant aux *digital comics*, ou e-comics). Mais *Homestuck* semble quand même parvenir à échapper à cette case-là, au moins en partie. On retrouve dans *Homestuck* de nombreux éléments caractéristiques des webcomics : un style artistique peu conventionnel ou encore une indépendance créative qui permet la discussion de thèmes très spécifiques ou trop sombres pour l'édition plus *mainstream*. Cependant le travail d'Andrew Hussie se distingue sur plusieurs points, le premier de ceux-ci étant la présence de ces hyperliens. Dans un webcomic plus 'conventionnel', s'il faut toujours cliquer sur un lien pour passer d'une page, très souvent d'une planche, ces liens ne font en général pas partie du texte. Ils ne sont pas autant porteurs de sens, et ce malgré l'apparente simplicité de ceux-ci, que peuvent l'être les '==>' qui lient la majorité des pages de *Homestuck* entre elles. Le terme de 'page' lui-même est une étrange réappropriation du lexique des webcomic de la part de *Homestuck*. Une page de *Homestuck* n'a rien à voir avec une planche. Il ne s'agit que d'une image, souvent animée, accompagnée d'une quantité de texte nettement supérieure à ce qu'une planche de bande-dessinée peut habituellement contenir. Le terme webcomic est utilisé pour le décrire, mais tout autre représentant de ce genre s'essayant à un format similaire à celui de *Homestuck* (présence d'une seule image, de beaucoup de texte et d'un hyperlien sur chaque page) se voit rapidement comparé, souvent à ses dépens, au travail d'Andrew Hussie. Le webcomic en tant que genre, même en dépit de sa définition plutôt large, est indissociable de *Homestuck*. Ce dernier est entouré d'une certaine aura d'autorité et d'importance qui le rend inévitable, canonique, pourrait-on dire, dans un contexte précis encore relativement confidentiel.

Cela vient du fait que *Homestuck* a su captiver son public sur près de dix ans, et ce malgré son caractère expérimental, au point que, du fait de sa nature littéraire, les plus grands défenseurs de son importance lui aient attribué le titre de '*the Internet's Ulysses*', une dénomination très largement répandue par la vidéo de PBS Idea Channel produite en 2012 '*Is Homestuck the Ulysses of the Internet?*'. Cette comparaison avec le livre de James Joyce, bien qu'ambitieuse, reste intéressante pour comprendre l'impression apparue très tôt que *Homestuck* n'allait pas être comme *Bard Quest* ou même *Problem Sleuth*, deux précédents webcomics de Andrew Hussie. Les premiers lecteurs de *Homestuck* ont rapidement senti l'ambition cachée derrière les premières pages peu impressionnantes du nouveau projet de Hussie. Ce dernier a

commenté la comparaison de son webcomic avec *Ulysses* et l'a attribué à cette impression diffuse :

*'We want to contextualize works that we vaguely sense have qualities related to "importance", by using certain creative landmarks in history that are also seen as important. [...] Works that are historically important then gather an aura of reverence around them, which makes comparing them to contemporary things seem overly flattering to new works, or maybe heretical to some.'*<sup>6</sup>

Cette comparaison avec *Ulysses* peut être soutenue par des arguments littéraires : les deux sont des œuvres expérimentales et ambitieuses dont l'acte de lecture est difficile, cette difficulté étant elle-même porteuse de sens. Mais, nous pouvons voir ici que, selon l'auteur de *Homestuck*, cette comparaison tiendrait davantage d'une question de fierté et de légitimation d'une œuvre contemporaine dont la place dans l'histoire de l'art n'est pas encore assurée. Le médium, le côté marginal et confidentiel et l'apparence quelque peu triviale de *Homestuck* font appartenir l'œuvre à une culture spécifique, en marge des œuvres littéraires canoniques auxquelles il est socialement accepté et même bien vu de consacrer les heures de lecture et d'analyse essentielles à l'appréciation de *Homestuck*. La comparaison avec un monument comme *Ulysses* force le non-initié à considérer le potentiel de *Homestuck*, et donc à accepter l'engagement et l'enthousiasme pour le webcomic d'un nombre surprenant de lecteurs. En 2012, la fréquentation du site du webcomic avoisine effectivement le million de lecteurs quotidiens. Cette période en est une pendant laquelle la communauté de *Homestuck*, toujours grandissante et bruyante, marque de son empreinte tout événement public ou communauté virtuelle réservés à cette culture marginale dont le webcomic se fait un représentant exemplaire, une certaine culture populaire qui connaît son essor dans les années qui suivent.

### **Geeks, trolls et juggalos : La culture du web**

Au début des années 2010, la propagation de codes et références d'une culture autrefois plus confidentielle, une tendance qui se confirmait déjà depuis quelques années, atteint des sommets. Le succès d'œuvres de science-fiction, de fantasy, de romans pour jeunes adultes et de leurs adaptations au cinéma, et les chiffres toujours grandissants de l'industrie du jeu-vidéo,

---

<sup>6</sup> <https://ew.com/books/2018/04/19/homestuck-hardcover-preview/>

confirment qu'une certaine culture populaire fortement influencé par la culture 'basse' du XX<sup>e</sup> siècle (Lovecraft, Tolkien ou les *comics*) se propage dans la sphère culturelle mainstream.

Cette impression que *Homestuck* occupe une place importante dans l'émergence de cette culture peut être expliquée par le fait que le webcomic ne se contente pas d'y appartenir, mais l'explore, la questionne et la représente. La longueur et la complexité de l'histoire sont à la hauteur de l'ambition de *Homestuck* de capturer l'essence du contexte qui l'a vu naître. Cet effort est particulièrement visible à partir de l'*Act 5*, pendant lequel les quatre enfants humains que le lecteur a appris à connaître pendant les quatre premiers actes, John, Rose, Dave et Jade, sont délaissés au profit de douze nouveaux protagonistes : les trolls.

Le nom de l'espèce de ces personnages, 'troll', est déjà significatif. Ce terme a intégré le langage courant au début des années 2010, alors que la publication de l'*Act 5* débute. Il est, de nos jours, indissociable d'Internet et de sa culture. Le troll est un individu qui participe à un débat ou une discussion en ligne non pas par passion ou même par vague intérêt pour le sujet, mais uniquement dans le but de perturber cette discussion, de déranger, vexer ou insulter les participants et, ce faisant, d'attirer l'attention sur lui<sup>7</sup>.

Comme souvent dans *Homestuck*, la relation entre ces trolls-ci, bien réels, et les personnages de fictions appartenant à l'espèce du même nom tient d'abord de la simple blague potache. Les trolls dans *Homestuck* entrent en contact avec les quatre enfants par Internet, et leur comportement amènent ces derniers à penser qu'ils sont des trolls. En en apprenant davantage sur eux, ils comprennent que c'est bien ce qu'ils sont, seulement plus littéralement qu'ils ne l'imaginaient au premier abord.

Mais, lorsque l'on prend en compte l'histoire de ces trolls et la nature de leur espèce, on comprend mieux en quoi ces personnages peuvent motiver l'impression que *Homestuck* ne se contente pas d'exister dans le contexte qui l'a vu naître, mais l'explore, le met en scène, cherche à le comprendre, le contourner et le détourner.

Les trolls sont des extra-terrestres qui vivent sur le monde imaginaire d'Alternia. Ils ont la peau grise, des cornes orange et les dents pointues. Alternia est un monde incroyablement brutal, fondé sur un système de caste arbitraire et autoritaire. Prenant l'expression 'avoir le sang bleu' assez littéralement, la place de l'individu troll dans la société d'Alternia est déterminée par la couleur de son sang (qui est souvent amené à être exposé à l'air libre du fait de la violence

---

<sup>7</sup> Revillard, Anne. « Les interactions sur l'Internet. (note critique) », *Terrains & travaux*, vol. 1, no. 1, 2000, pp. 108-129.

qui règne sur cette planète) : c'est le règne de l'*hemospectrum*. Divisés en douze classes, les trolls avec le sang couleur bronze par exemple sont la lie de la société, à peine considéré comme des êtres intelligents. À l'inverse, les sangs cobalt ou violet constituent la noblesse de cette planète, seulement inférieurs hiérarchiquement aux sangs mauves et fuchsia, qui vivent dans la mer et forment la cour et la royauté respectivement. Les adultes trolls étant forcés de quitter la planète une fois l'âge adulte atteint, Alternia est peuplée presque intégralement d'enfants et d'adolescents à qui on impose un système sanguinaire qui donne arbitrairement le pouvoir à une partie de la population et oppresse et massacre l'autre.

L'histoire et l'origine des trolls permettent davantage de liberté dans l'élaboration et la mise en scène de leurs caractères et comportements, étant moins tenus que les personnages humains à des critères de vraisemblabilité. Aussi le lecteur peut-il plus facilement accepter le comportement extravagant de certains personnages. Karkat Vantas, par exemple, est un personnage qui ne s'exprime qu'en logorrhées anarchiques d'insultes plus ou moins élaborées. Sa moindre intervention dans un débat ou une discussion détourne celle-ci de son but premier pour la rendre complètement improductive.

Par ce comportement, Karkat se fait l'archétype des douze trolls principaux de l'histoire. Il illustre le fait que chacun d'eux représente des stéréotypes ou sous-cultures propres à Internet et aux profils que l'on peut y croiser couramment à l'époque de l'*Act 5*. Commentant la page 2012 du webcomic, qui introduit le lecteur au personnage hautement problématique qu'est Gamzee Makara, Andrew Hussie écrit effectivement :

*'It [cette introduction] says, first and foremost, this is going to be an absolute litany of insufferable idiots, so don't get your hopes up too high. It says that many of these characters are going to be defined by common internet-dweller profiles, and more importantly, subculture profiles.'*<sup>8</sup>

Mais au-delà de cette représentation intra diégétique d'archétypes déjà peu courants dans la fiction traditionnelle, l'introduction des trolls représente et explore l'essence même du troll à un niveau narratif et méta-textuel. De la même manière qu'un troll réel détourne le sujet d'une conversation en ligne pour en recentrer l'attention sur lui-même, ces douze personnages, étranges, agressifs et antipathiques (au premier abord), volent arbitrairement l'attention que

---

<sup>8</sup> Andrew Hussie, *Homestuck Book 4*, Viz LLC, 2019, p.48

*Homestuck* portait à John, Rose, Dave et Jade depuis presque 2000 pages, pour changer radicalement le ton et l'histoire du webcomic pour le reste de l'aventure.

Si ces personnages permettent à *Homestuck* de commenter le contexte qui l'a vu naître, ils permettent également de mieux comprendre la position du webcomic dans ce même contexte. Gamzee Makara, par exemple, est un personnage dont l'introduction a fait sensation, chose dont Andrew Hussie lui-même était conscient :

*'Readers who were on the ball immediately recognized this asshole for what he was, which is: the Juggalo Troll. There were groans, there was the rolling of eyes, the gnashing of teeth, each gesture of discontent ABSOLUTELY justified.'*<sup>8</sup>

Il est ici fait référence à la sous-culture juggalo, une communauté inspirée notamment par le groupe *Insane Clown Posse* qui avait une certaine présence (plus ou moins dérangeante) sur Internet. Le commentaire de Hussie permet de comprendre que cette communauté était suffisamment importante et bruyante pour qu'un personnage qui en est inspiré soit immédiatement identifié comme tel. Or, le mouvement juggalo, s'il existe toujours, n'a plus, aujourd'hui, l'importance qui lui permettrait d'échapper à la confidentialité. Par ailleurs, il s'agissait d'un mouvement très ancré aux Etats-Unis, et quasiment inexistant partout ailleurs dans le monde. Cette référence, qui n'en est qu'une parmi d'autres (on peut également citer les références positives à Bill Cosby ou l'utilisation ponctuelle dans les premiers acte du mot '*retarded*') permet donc de relativiser l'ambition de *Homestuck* de toucher du doigt l'essence même de la culture numérique, son ambition de *Ulysses* d'Internet. Malgré son caractère avant-gardiste et sa nature numérique (et donc universelle), l'œuvre reste ancrée dans un certain contexte géographique et, peut-être surtout, chronologique. Le webcomic encapsule un moment d'une culture qui lui survivra depuis un point de vue particulier : celui d'un américain.

Il peut cependant être défendu que la majorité de ces références font moins appartenir *Homestuck* à un contexte américain du début des années 2010 qu'à une culture Internet spécifique nouvelle. En dehors de Gamzee, la plupart des archétypes représentés par les trolls sont bien davantage issus de cette culture Internet que de la culture américaine. Cela permet à *Homestuck* d'aborder et de réfléchir à des présences et concepts tout simplement inexistantes dans la fiction traditionnelle. Nepeta Leijon, par exemple, le premier avatar des fans de *Homestuck* dans l'œuvre, représente effectivement l'archétype du '*shipper*'.

Le '*shipping*' est le fait, pour un fan, d'imaginer, d'illustrer ou de défendre une relation amoureuse entre différents personnages d'une œuvre de fiction. Dans le cas de Nepeta, la jeune

filles passe le plus clair de son temps à réfléchir aux dynamiques amoureuses qui agitent son groupe d'amis. Mais, comme le terme *troll*, *Homestuck* détourne le sens premier du terme pour lui donner une importance toute nouvelle qui change à jamais la manière qu'a le lecteur d'appréhender le *shipping*.

Les premiers lecteurs de *Homestuck* ont rapidement commencé à *ship* certains personnages entre eux. Il s'agissait là simplement d'une activité banale qui maintenait la discussion autour de l'œuvre active, et même plus ou moins intense : les personnages du webcomic étant des enfants atteignant l'adolescence, l'identification du lecteur à leurs conflits émotionnels intérieurs allait forcément entraîner une certaine implication dans le débat. Avec l'Act 5 et l'introduction des trolls, tout change dramatiquement, et *Homestuck* démontre sa compréhension de son public et d'Internet.

En premier lieu, les *shippers* se retrouvent avec douze nouveaux personnages anthropomorphes, et donc '*shippables*' avec des humains. Si cela a évidemment le potentiel d'intensifier les discussions autour du *shipping*, la situation n'a commencé à dégénérer que lorsqu'il fut révélé que ces nouveaux personnages appartenaient à une race extra-terrestre pour laquelle les relations romantiques ne sont pas régies par le genre, mais par les '*quadrants*'.

Les *quadrants* sont un concept emblématique de *Homestuck*. Ils sont représentés par les quatre couleurs des cartes à jouer et sont désignés, dans la grande tradition du webcomic, par des néologismes : '*matespritship*' pour le cœur, '*moirallegiance*' pour le carreau, '*kismesissitude*' pour le pique et '*auspisticism*' pour le trèfle.

Des '*matesprites*' sont deux personnes engagées dans une relation amoureuse proche de ce que les humains comprennent de l'amour. Les trolls font souvent référence au fait que les romances humaines sont pauvres car l'espèce tout entière ne parvient à appréhender qu'un seul quadrant.

Des '*moirails*' sont décrits comme des 'âmes sœurs platoniques'. Une moirallegiance est une relation presque avant tout sociale, puisqu'elle unit souvent deux trolls de classes très différentes, celui appartenant à la classe la plus noble sur l'*hemospectrum* ayant alors une sorte de devoir de protection envers son *moirail*. Ce quadrant a particulièrement résonné avec une partie du lectorat. Si on laisse de côté son aspect social dans l'histoire, *Homestuck* affichant ouvertement son soutien aux minorités LGBT+, il est possible de voir dans ce cadrant une représentation d'une relation asexuelle et/ou aromantique.

La '*kismesissitude*' est particulière en ce qu'elle définit une relation amoureuse motivée par la haine de l'être 'aimé'. C'est une relation dans laquelle la compétition motivée par la rancune et la haine envers son *kismesis* amène le troll à devenir meilleur. Dans un environnement numérique où les discussions deviennent rapidement intenses et fondées sur les attaques personnelles envers son interlocuteur, ce *quadrant* peut chercher à représenter l'espèce de fascination de l'utilisateur d'Internet pour la haine et la violence verbale faciles.

L'*auspisticism*', enfin, est une relation entre trois personnes, et non deux comme les trois précédents quadrants. L'*auspistice*' est une sorte de médiateur entre deux personnages entretenant des sentiments noirs entre eux. La haine qui alimente une *kismesissitude* peut être dangereuse et dévastatrice. Or, cette relation, avec le *matespriteship*, étant celle qui garantit la reproduction de l'espèce, l'intervention d'un *auspistice* est parfois nécessaire pour maintenir un certain équilibre et éviter la dégringolade dans un cercle de vengeresse destructrice (comme celui, aux conséquences dévastatrices, raconté dans l'Act 5).

Certains autres aspects plus ou moins importants régissent et catégorisent encore davantage les quadrants, mais ces quelques informations suffisent pour comprendre qu'un lecteur de *Homestuck* s'adonnant au *shipping* voit, à la publication de l'Act 5, son matériel potentiel être multiplié par plus de quatre. L'exemple des *quadrants* encapsule parfaitement la position que *Homestuck* s'attribue dans le contexte qui l'a vu naître et sa démarche pour s'y démarquer. Le webcomic affiche d'exister dans un environnement d'un nouveau genre, habité par une population particulière aux pratiques et aux codes qui tenaient du confidentiel jusque-là, qui étaient ignorés du grand public. *Homestuck* représente ces pratiques et ces codes, s'intéresse à leur fonctionnement et à leur limites, et s'en sert pour exister, pour se démarquer, pour se donner une identité particulière. L'introduction des quadrants agit alors comme une invitation particulièrement bien formulée de *Homestuck* à son lecteur à s'impliquer encore davantage dans l'œuvre. Le webcomic fait comprendre au lecteur qu'il parle la même langue que lui.

## **“>Enter Name” : La voix de *Homestuck*, la réponse du lecteur**

### **1. Le lieu du dialogue**

*Homestuck* n'est effectivement pas un récit qui se livre simplement à son lecteur. Dès ses premières pages, nous sommes introduits à la narration à la deuxième personne qui restera la norme jusqu'à la fin du webcomic, et même au-delà. L'œuvre tout entière semble ainsi

s'adresser directement au lecteur, à la fois pour le forcer dans le récit, par l'identification aux personnages auxquels cette narration semble aussi s'adresser, mais aussi pour s'ouvrir à lui. *Homestuck* ne rejette pas la voix du lecteur, et reconnaît son existence par la reconnaissance des codes et cultures qui lui sont familiers. C'est donc un véritable dialogue qui s'entame entre *Homestuck* et son lecteur.

Ce dialogue a de particulier qu'il n'est pas seulement rendu possible par les thèmes traités et le jargon utilisé par *Homestuck*. Un livre traditionnel pourrait très bien aborder ces sujets aussi. Il faut au lecteur la possibilité de répondre. Ce qui facilite alors grandement l'existence de ce dialogue privilégié entre l'œuvre et le lecteur (entre autres), c'est bien évidemment le format de *Homestuck*. Publier un webcomic en 2009 apporte un certain nombre de garanties qu'un tel dialogue peut être possible. L'accès gratuit à l'œuvre par un simple navigateur internet garantit qu'un maximum de personnes pourra lire le webcomic, et multiplie l'effet du bouche à oreille. L'absence d'éditeur garantit quant à elle une liberté artistique totale, autant dans le contenu abordé que dans le rythme de publication, qui ne dépend que de la capacité de travail de Hussie. Cela signifie aussi que les deux parties impliquées dans le dialogue, l'auteur et le lecteur, ont toute liberté de choisir les modalités de leur implication dans le dialogue.

Mais au-delà de ce qu'être une œuvre publiée en ligne implique, d'autres étapes sont nécessaires à la création d'un cadre rendant ce dialogue possible. Le lecteur étant par nature une figure impuissante au départ, il revient à l'auteur de créer ce cadre. L'auteur voit alors sa position évoluer pour la première fois. Dans Context Providers : Conditions of Meaning in Media Arts, Margot Lovejoy propose l'idée suivante : *'the role of the artist/author changes from one who has total control of the artwork to one who designs a "framing" or "ethnographic" structure that invites a wide public to collaborate. Without audience participation, the work is incomplete.'*<sup>9</sup>.

Ce 'framing' que l'auteur crée peut d'abord être conçu comme le cadre très physique du site *MS Paint Adventure*. Jennifer Diane Short, dans *Let Me Tell You About Homestuck: The Online Production of Place*<sup>10</sup>, s'intéresse à la manière avec laquelle les théories de Michel de Certeau à propos du processus de création d'une 'place' et d'un 'space' peuvent être utilisées

---

<sup>9</sup> Lovejoy, Margot, et Christiane Paul. *Contexte Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*. Intellect Books Ltd, 2010, p.15

<sup>10</sup> Short, Jennifer. *Let Me Tell You About Homestuck: The Online Production of Place*. B.A. University of central Florida, 2010.

pour comprendre la particularité du site qui a vu naître *Homestuck*, et ce malgré le caractère virtuel dudit site.

Il s'agit ici de comprendre en quoi le travail de Jennifer Short nous permet d'appréhender *MS Paint Adventures* comme le lieu désigné et privilégié de la création d'un dialogue d'un genre nouveau entre œuvre et lecteur, dialogue voué à se propager au-delà des barrières du site du fait de la nature même d'Internet.

L'endroit, pour Certeau, s'oppose à l'espace par la stabilité apportée par l'intervention d'une autorité. Un endroit est créé et agencé avec un but en tête. A cet endroit est donc assignée une 'stratégie', à savoir un usage prescrit, '*proper*'. Les théories de Certeau ont été élaborées avec des espaces physiques en tête, notamment la ville où la stratégie règne en maître. Short théorise que ces théories peuvent également servir à approcher des espaces virtuels comme *MS Paint Adventures* pour mieux les comprendre.

Un site internet a beaucoup en commun avec une ville en ce qu'il est un produit presque intégralement artificiel dont chaque aspect relève de l'autorité et de la compétence du créateur. Par une analyse de l'apparence du site et de la manière avec laquelle un usager est supposé interagir avec lui, Short conclut que *MS Paint Adventures* est bien un endroit selon la définition de Certeau, et ce parce qu'elle identifie dans le processus de création et d'entretien du site par Andrew Hussie trois opérations que Certeau mentionne :

*'1. Generation of authority through his dual roles of author and creator [...].*

*2. Creation of stable and ordered elements through the coding of each aspect of MS Paint Adventures [...].*

*3. Establishment of a "proper", through dissemination of canon and rules, that encourages readers to engage with the site and other readers through meaningful discussion of the content of MS Paint Adventures.'* (76)

Assez simplement, la présence de règles sur les forums du site permet d'en faire un endroit 'habitable' par ses usagers. Par ses compétences techniques, Andrew Hussie parvient donc à créer le cadre 'physique' dans lequel le dialogue entre l'œuvre et le lecteur peut naître. Ce processus passe par une affirmation de la position supérieure de Hussie. La création de ce dialogue a une vocation artistique, prenant place dans une œuvre de fiction. Elle est donc motivée par une vision, et même si ce cadre a pour objectif de donner une voix au lecteur, il est logique de penser Hussie comme le seul maître à bord au moins dans la création de celui-ci.

## 2. La nature du dialogue

La première forme qu'adopte le dialogue que *Homestuck* se propose de créer est celle d'un dialogue par procuration. *Homestuck* est hautement allégorique. L'histoire fait très souvent appel à des symboles pour simplifier la conceptualisation très élaborée dont un récit comme celui-ci a besoin. Comme remarqué plus tôt, c'est par des symboles qu'il est également fait une place au lecteur à l'intérieur de l'œuvre, par la création d'avatars comme Nepeta, qui référence directement des concepts que seul le lectorat peut connaître, ou le Wayward Vagabond, qui lit directement *Homestuck*. Comme le remarque Lovejoy, sans la participation du lectorat, par les discussions autour de *ships*, par exemple dans le cas de *Homestuck*, l'œuvre serait incomplète car certains personnages ne seraient alors que des échos sans origine.

Mais beaucoup plus explicitement, ce seraient des pans entiers du texte lui-même qui n'existeraient pas sans la participation du lectorat. Les premiers actes de *Homestuck* étaient écrits selon une méthode très similaire à celle qu'Hussie employait pour ses précédents webcomics. Le site *MS Paint Adventures* hébergeait un forum sur lequel les utilisateurs pouvaient venir discuter des travaux publiés, partager leurs créations, communiquer directement avec l'auteur ou, surtout, proposer des noms de personnage ou des commandes. Ces commandes étaient des suggestions sur ce qu'un personnage devait faire dans le texte. Hussie les recevait et choisissait dans le lot celles qu'il préférait avant de les intégrer au texte sous la forme de l'hyperlien connectant deux pages entre elles.

Au tout début de *Homestuck*, et avant qu'Hussie arrête, en 2010, d'accepter des propositions de commandes des lecteurs pour que le récit progresse plus linéairement, les lecteurs de *Homestuck* participaient donc très directement à la rédaction du webcomic. Le cadre créé par l'auteur, malgré sa toute puissance dans son élaboration et son entretien, laissait aux lecteurs un pouvoir que très peu d'autres œuvres de fiction acceptent de céder. A l'intérieur du récit lui-même, il est révélé extrêmement tard dans l'aventure que l'acte de narration existe intra-diégétiquement et est une forme de pouvoir de manipulation mentale. Dans le cas des premiers actes, par exemple, le Wayward Vagabond, en tant qu'avatar des lecteurs, suggère à John les commandes qui viennent de ces derniers.

*Homestuck* pousse donc son lecteur à l'action. Pour qu'un dialogue soit possible entre l'œuvre et celui qui la lit, les deux parties doivent être actifs. Or, l'acte de consommation d'une œuvre littéraire repose très généralement sur la passivité acquise du lecteur, à qui on raconte

une histoire. Le lecteur de *Homestuck* ne se voit pas seulement être lu une histoire. Il la crée et la discute dans un cadre spécifique offert par l'œuvre. En tant qu'œuvre numérique, *Homestuck* se donne donc l'ambition d'explorer tout ce que son format a à lui offrir tout en réfléchissant sur la pertinence et les limites de ce dernier. Le webcomic propose d'embarquer le lecteur avec lui dans le défrichage de ce monde inconnu, à la condition que ce dernier accepte de sortir de la position passive à laquelle il est habitué.

## **B- La Fiction sur Internet**

### **Réveiller le lecteur**

Le webcomic d'Andrew Hussie est loin d'être le seul à avoir essayé de tirer le lecteur de sa passivité pour le faire acteur de l'acte de création artistique. De fait, si *Homestuck* reste notre sujet principal, il peut être intéressant de tirer des conclusions de démarches similaires entreprises par d'autres auteurs.

Rabelais, dans la préface de Gargantua, pose les bases d'un concept de nouveau lecteur. L'auteur apostrophe directement le lecteur et entame un dialogue avec ce dernier. La préface ne sert alors plus à inviter le lecteur à s'installer dans une sorte de torpeur confortable dans laquelle il peut se contenter d'attendre et de recevoir l'œuvre. L'auteur le met au contraire en garde contre les jouissances qu'il va lui présenter. Certes, son texte est caractérisé par un certain amusement bas : l'auteur prend plaisir à décrire une certaine ivresse et le justifie dans son adresse au lecteur : *'Mieux est de ris que de larmes escripre, / Pour ce que rire est le propre de l'homme.'*<sup>11</sup>. L'idée centrale ici est qu'un propos intelligent ou intellectuel n'est pas incompatible avec le divertissement ou le plaisir. Mais cet amusement ne sert qu'à endormir le lecteur, à plaisamment le distraire de la proverbiale substantifique moelle.

Cette préface sert à expliciter l'idée qu'un texte a deux niveaux de lecture : un bas et un haut ; ou tout du moins, un trivial superficiel et explicite et un enrichissant et implicite. La forme que cette explicitation prend est particulièrement pertinente pour *Homestuck*, car elle a une valeur métatextuelle : le texte se reconnaît comme tel et se sert de cette information pour avancer une idée, un point de vue particulier. La comparaison de Socrate à une boîte de Silène, allégorie de la démarche de Rabelais, est racontée au lecteur, pas à un personnage. Il s'agit presque d'un cours d'histoire. Les commandes qui permettent de passer d'une page de *Homestuck* à l'autre, quant à elles, sont également à la deuxième personne. Elles recréent les propositions de commandes envoyées par les lecteurs à Hussie par le forum *MS Paint Adventures*, et les simulent après que l'auteur a arrêté d'en prendre. Dans les deux cas, dès les premières pages de ces deux œuvres, la deuxième personne est utilisée pour fournir une clé de compréhension de l'œuvre au lecteur d'une manière métatextuelle. Cela peut attirer l'attention

---

<sup>11</sup> Rabelais, *Gargantua*, Edition François Juste, 1535, Lyon, p.3.

sur l'intérêt que peut présenter la métatextualité quand un auteur essaie de tirer le lecteur d'une certaine passivité.

Umberto Eco, dans *Lector in fabula*<sup>12</sup>, (1979), s'intéresse à son tour à cette question, et analyse les procédés utilisés par l'auteur pour que le lecteur trouve sa place dans l'entreprise littéraire. Dans 'Le Lecteur Modèle', un chapitre dans lequel il développe le concept éponyme d'un lecteur actif et engagé, Eco analyse qu'un texte n'est pas ce qui est effectivement écrit sur la page, mais aussi, et peut-être surtout, ce qui n'y est pas. Le texte étant '*un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire*' (38), écrire signifie couper, élaguer ou raccourcir pour répondre à divers besoins. Le premier est stylistique : le lecteur possède un certain nombre de codes (son 'encyclopédie') qui lui permet d'inférer des informations implicites d'un énoncé, ce qui soulage l'auteur d'une exhaustivité lourde et stylistiquement peu plaisante à lire. Eco utilise l'exemple '*« Tu es revenu, alors ! »*' (37), un énoncé duquel le lecteur comprendra, par l'utilisation de 'alors', que le phénomène décrit était inattendu, a surpris le locuteur. La coopération tacite entre le lecteur et l'auteur a épargné à ce dernier le besoin d'ajouter 'Tu es revenu, j'en suis surprise.' Le second besoin auquel le caractère économique d'un texte répond en est un davantage artistique, ou esthétique. Cette 'plus-value de sens' que le lecteur apporte peut aller au-delà de la déduction sémantique convenue et pénétrer le territoire de l'interprétation libre et subjective. Le vide entre les mots sert de lieu de recherche du sens profond du texte.

Cependant, la création de ce vide n'est pas neutre. Dans 'Comment le texte prévoit le lecteur', Eco explique que même ce vide est contextualisé. L'auteur rédige un texte avec ses propres codes en tête, tandis que le lecteur le déchiffre avec les siens. Cette différence, en fonction de son ampleur, peut mener à des interprétations '*plus ou moins "aberrante[s]"*' (39). Pour empêcher ces dernières de naître, Eco postule qu'un texte doit être '*un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif*' (39). Cela signifie que l'auteur doit être en mesure de prévoir le spectre des interprétations potentielles de son lecteur pour le réduire à un champ 'acceptable', ou tout de moins, qui ne tient pas de 'l'aberration'. Le Lecteur Modèle n'est alors pas quelque chose qui s'espère, mais qui se construit, notamment par l'auteur, au moyen du choix d'une langue de rédaction, d'un type d'encyclopédie, de signaux explicites ('*« Amis, Romains, concitoyens ! »*' (41) par exemple). Pour Umberto Eco, l'auteur a un rôle très important à jouer dans la construction d'un lecteur actif.

---

<sup>12</sup> Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Traduit par Myriem Bouzaher. Grasset & Fasquelle, 1985

Il est toutefois possible de critiquer ce rôle, notamment par le fait qu'il s'agit-là d'une conception plutôt très aliénatrice de la place du lecteur. Cette liberté d'interprétation qu'il se voit offerte est conditionnée par celle que l'auteur accepte de lui laisser au nom de sa peur 'd'aberrations' à la définition forcément très subjective. Ce pouvoir est finalement très limité. Tant qu'il y aura un auteur pour orienter non seulement la lecture, mais aussi l'interprétation, le lecteur ne sera jamais tout à fait une entité libre et puissante. Que peut-il alors se passer lorsque l'on se débarrasse de cette pression, que l'on tue l'auteur ? Qu'arrive-t-il au lecteur après la 'mort de l'auteur' ? Cette question nous amène forcément au père de cette expression et l'article qui l'a pour titre : Roland Barthes et 'La mort de l'auteur'<sup>13</sup>.

Barthes subvertit la conception traditionnelle de la littérature, et fait concorder la naissance de l'écriture et la perte, par l'auteur, de sa voix. C'est une figure nouvelle qui s'exprime dans le texte, le 'scripteur', qui, à la différence de l'auteur, n'existe pas au-delà des frontières du texte. Sa main est '*détachée de toute voix*'. Il n'exprime pas, il inscrit. Le texte paraît presque issu seulement du langage lui-même. A l'auteur est seulement attribuée la capacité de '*mêler les écritures*' pour former '*un espace à dimensions multiples où se marient et se contestent des écritures variées, dont aucune n'est originelle*'. Cette idée que le texte naît d'une pluralité et non d'une autorité centrale consciente prive les mots de tout sens objectif. Le vide n'est plus entre les mots, il est les mots eux-mêmes : '*il n'y a pas de fond*'. Le lecteur intervient alors comme le générateur d'unité, celui qui rassemble la pluralité et l'absence de sens sous son interprétation, libérée de toute aliénation et enfin en mesure de s'étendre dans la direction qu'elle souhaite. La dépossession de l'auteur de son texte est la condition sine qua non d'une liberté d'interprétation totale du lecteur : '*la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'Auteur*'.'

La question de la place du lecteur est alors un débat complexe au cœur de bien des réflexions sur la littérature contemporaine. Y apporter une réponse définitive n'est pas l'objectif, ni même l'intérêt de la question. Cependant, l'apparition d'Internet et de la littérature numérique constitue indéniablement une nouvelle étape dans ce débat. Internet est un médium régit par l'écrit et la lecture et en cela, le monde virtuel se fait le terreau fertile de nombreuses nouvelles opportunités de discussions et d'approches de cette question.

---

<sup>13</sup> Barthes, Roland, *Le bruissement de la langue*, Editions du Seuil, 1984, Collection points #258, p.67-69

## Couches sur couches entre lecteurs et auteur

### 1. Une couche numérique

Si le médium est nouveau, les actes d'écrire et de lire n'ont pas connu de si profondes transformations que ça. De fait, il est possible de voir que certaines idées développées par les auteurs mentionnées plus haut se retrouvent en littérature numérique. Le vide entre les mots de Umberto Eco, par exemple, 'espaces blancs' et 'interstices à remplir', se transforme. La navigation entre les différentes pages d'un texte électronique par le biais de liens hypertextes illustre cette transformation, car elle donne forme à ce vide, une forme de fait paradoxalement presque physique. En effet, dans la littérature 'papier', on peut estimer que ce vide, cet espace de liberté accordé au lecteur, prend la forme de la capacité de ce dernier à réfléchir à ce qu'il lit, en parallèle de cette lecture-même ou non, d'ailleurs. Dans l'*hypertext literature*, cet espace se transforme en action : celle du lecteur de cliquer sur un lien. En apparence innocente, cette transformation est en réalité lourde de sens. Les instances où le lecteur est invité à reconnaître sa propre liberté, son propre pouvoir, sont beaucoup plus nombreuses, ne serait-ce que parce que, à un certain niveau, le choix de continuer ou non la lecture est beaucoup plus explicite : l'acte pour passer à la page suivante, et l'acte pour quitter le texte intégralement est exactement le même : celui de cliquer sur un objet virtuel.

Certains récits virtuels, ceux 'à choix multiples' explicitent encore davantage cet espace. Il paraît important de distinguer ici deux types de fiction : celles au récit non-linéaire, et celles au canon non-linéaire. Les premières, plus courantes, sont caractérisées par une histoire racontée dans un désordre chronologique porteur de sens. *Homestuck* en fait partie, comme de très nombreuses histoires impliquant un ou plusieurs voyages dans le temps. Les récits tournant autour de flashbacks, abondants au cinéma, peuvent également en faire partie : *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1951) ou *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016), par exemple). Les fictions au canon non-linéaire, quant à elles, sont celles dont l'acte de lecture implique un choix résultant sur l'exclusion d'une partie du texte écrit. Les '*Livres dont vous êtes le héros*' sont de celles-ci. La littérature *hypertext*, dont *afternoon, a story*, de Michael Joyce, est un des premiers représentants, appartient également couramment à cette catégorie. Dans ce dernier cas, le lecteur est en effet invité à faire des choix pendant sa lecture. Plusieurs liens sont offerts à lui, et il peut choisir de n'en explorer que certains, dans l'ordre qu'il souhaite, ou d'en ignorer la majorité. *afternoon, a story*, en tant qu'œuvre hypertexte au canon non-linéaire, est alors un excellent exemple de la manière avec laquelle la littérature numérique permet de développer la théorie d'Umberto Eco.

Cependant, la littérature virtuelle subit le phénomène théorisé par Eco dans ‘Comment le texte prévoit le lecteur’ peut-être encore plus sévèrement que la littérature traditionnelle. Les textes publiés en ligne, et encore davantage ceux publiés avant les années 2010, s’adressent à un public très particulier : un capable de naviguer sur Internet suffisamment aisément pour que la pratique ne le détourne pas de l’acte de lecture. En cela, les textes numériques prévoient considérablement le lecteur : les auteurs ont, pendant l’écriture, une idée plus ou moins très précise de qui sera le lecteur et des compétences à sa disposition. Cela entraîne par exemple indubitablement une idée de l’âge du lecteur. Cela peut avoir des conséquences graves sur la capacité du lecteur à discuter et s’engager dans ce qu’il lit. Un texte trop calibré à ses goûts, ses envies, ses capacités ou sa personne ne peut pas entraîner une stimulation similaire à celle d’une lecture réellement difficile, qui l’invite à sortir de sa zone de confort. On peut voir un exemple de cela avec les *memes* par exemple, qui contiennent en très grande majorité du contenu écrit. L’humour de ces derniers, appartenant très souvent au domaine de la *private joke*, repose sur une idée préconçue très précise de la personne qui va les lire et, malgré leur caractère divertissant indiscutable, il sera extrêmement rare qu’un lecteur grandisse ou mûrisse intellectuellement après la lecture d’un *meme*. Ils sont des phénomènes d’insignifiance, quelque chose auquel la littérature, en principe, essaie de ne pas ressembler.

La littérature numérique a cependant des moyens à sa disposition pour éviter que le lecteur ne sombre dans son confort, et l’un des plus intéressants est celui que nous avons tiré de l’examen de la préface de Gargantua : l’incorporation au texte d’éléments métatextuels. En effet, il n’est pas rare pour de nombreuses fictions en ligne de tester les limites du quatrième mur pour garder les choses intéressantes pour le lecteur, essayer de toujours le surprendre d’une manière nouvelle. La deuxième page de *Homestuck* vient alors en tête. A la fin de la première



page, une commande invitait le lecteur à donner un nom à John. L’illustration de la deuxième page, sous forme de gif, voit le nom ‘*Zoosmell Pooplord*’ être essayé, puis rejeté avec le commentaire ‘*Try again, smartass*’. Cette page, associée au fait que Andrew Hussie avait effectivement demandé à ses lecteurs de nommer les personnages par le biais du forum du

site, est un exemple parfait d’utilisation d’éléments métatextuels pour subvertir les attentes du lecteur et le garder engagé dans l’œuvre. Dans le cas présent, le lecteur devient curieux de

connaître le vrai nom de ce personnage. Il peut théoriser à ce sujet. Quand ce vrai nom sera révélé, une page plus tard, comme étant ‘John Egbert’, le lecteur sera beaucoup plus facilement disposé à questionner sa relation à ce nom : est-il d’accord avec celui-ci ? Que cela signifie-t-il qu’il le rejette ou l’accepte ? Pourquoi lui a-t-on demandé son avis, ou fait semblant de lui demander son avis ? Et, peut-être le sujet le plus à-même de lancer un débat : qui nomme ces personnages, alors, et quelle autorité lui en donne le droit ?

## 2. Une couche postmoderniste

Ainsi, la littérature numérique est un théâtre parfait pour les débats tournant autour de la place du lecteur dans la littérature. De nouveaux outils et symboles sont mis à la disposition des artistes pour questionner les idées préconçues et les concepts établis et faire avancer la réflexion sur le sujet. L’une des raisons de cela est qu’un courant qui a fait de la remise en question des normes et conventions littéraires une de ses caractéristiques principales a connu un essor sans précédent grâce à la littérature électronique : le postmodernisme.

La littérature postmoderniste est difficile à définir autrement que par la négative. Le sens et la légitimité de toutes les conventions sont remis en question pour créer une entreprise littéraire nouvelle considérée comme plus proche des réalités individuelles. *La Maison des Feuilles*, de Mark Z. Danielewski, est un prodigieux exemple d’œuvre post-moderniste qui, en plus par de courtes interactions avec le numérique, amène à questionner la figure de l’auteur d’une manière nouvelle. Le livre n’appartient pas à l’*electronic literature per se*. Son histoire est cependant liée à Internet, et il semble emprunter certains codes à l’*hypertext fiction*. Les notes en bas de page renvoyant à des chapitres plus tardifs dans l’ouvrage rappelant par exemple les hyperliens. L’histoire de *La Maison des Feuilles* évolue sur plusieurs niveaux : Le premier est la retranscription d’un film documentaire, le *Navidson Record*, réalisé par Will Navidson pour raconter sa découverte d’une maison plus grande à l’intérieur qu’à l’extérieur. Le deuxième prend la forme d’un essai d’inspiration académique écrit par un vieil homme pourtant aveugle, Zampanò, qui analyse et commente le film. Le troisième est celui de l’histoire de Johnny Truant, un homme troublé qui retrouve l’essai de Zampanò après sa mort. Le quatrième, enfin, semble être le niveau, discret car limité à quelques notes en bas de page, d’un éditeur publiant le travail de Truant. Au-delà de présenter au lecteur cette superposition d’histoires, le livre défie les conventions de mise en page et de formatage. Certaines pages contiennent un texte imprimé à l’envers, pour le déchiffrement duquel un miroir devient nécessaire. Les notes en bas de page gagnent en taille et importance, avant de devenir des chapitres de fiction entiers.

Des renvois constants à d'autres chapitres de l'ouvrage perturbent le flot narratif et font que le lecteur est amené à se perdre autant dans le livre que Navidson dans sa maison infinie.

Ce livre évoque d'une manière singulière la place de l'auteur par sa capacité peu conventionnelle à faire de l'expérience du lecteur et de la manière de ce dernier à appréhender l'ouvrage le centre de son entreprise littéraire.

L'histoire éditoriale du livre, déjà, pose les bases de cette entreprise. Une constante dans cette histoire est qu'il a toujours fallu du temps pour que l'intégralité du livre soit publiée. Souvent, le lectorat n'avait accès qu'à des fragments à réassembler. Une autre est que le texte a très souvent évolué. La première édition de l'ouvrage s'est faite de manière informelle. Dans la deuxième moitié des années 90, le livre fut publié en ligne sur le site de l'auteur, et des copies papiers furent distribués à des amis et à des membres de la famille. *La Maison des Feuilles* circulait donc discrètement, de manière limitée, mais librement. Plus tard, après que l'auteur conclut un contrat avec la maison d'édition Pantheon en 2000, il essaya de publier le livre gratuitement en ligne. Cela, cependant, n'arriva jamais. En fonction du pays et de la maison d'édition, *La Maison des Feuilles* connut plusieurs changements, notamment dans la colorisation de certains mots. Aucune édition ne semble contenir l'intégralité du texte tel qu'il devrait être, à savoir avec tous les mots concernés colorés de la bonne couleur, les annexes en couleur, et les passages en braille en relief. *La Maison des Feuilles* 'canonique', le texte pur, semble être un mythe qui vient nourrir l'expérience personnelle de l'ouvrage. Le livre semble paradoxalement ne pas exister et être présent et lu.

La place de l'auteur dans *La Maison des Feuilles* est alors similairement caractérisée par une sorte de vide paradoxalement rempli. En effet, l'auteur véritable s'efface derrière quatre figures d'auteurs très différentes. Navidson relate une expérience personnelle de manière presque scientifique, puisque documentaire, Zampanò analyse, Johnny raconte son histoire, lui-aussi, son récit étant caractérisé par ses traumatismes et l'éditeur est un auteur discret qui commente très légèrement, et essaie de surtout livrer le texte tel quel au lecteur. C'est donc un récit où s'entremêlent de nombreuses voix s'exprimant sur des tons et niveaux très différents. Cela, lié à l'histoire éditoriale de l'ouvrage, a pour effet de jeter un doute sur l'authenticité du récit. Malgré son sujet fantastique, *La Maison des Feuilles* fait vrai, et si l'on devine que certaines voix de ce texte sont fictives, on ne peut s'empêcher de penser que l'une d'entre elle, au moins, doit être réelle. Une pensée qui d'ailleurs a un fond de vérité dans le cas d'une copie traduite de l'ouvrage, puisqu'à celle-ci est ajoutée une cinquième figure d'auteur : celle du traducteur, bien réelle. Vient renforcer cette impression la nature du texte : la partie rédigée par

Zampanò a la forme d'un essai académique. Il paraît invraisemblable qu'autant de réflexions si élaborées soient rédigées à propos d'un film qui n'existe même pas. L'essai académique fictif n'est pas un genre particulièrement courant. Comment des images qui n'ont jamais été tournées pourraient-elles être analysées ? Et pourtant, dès le début du récit, il est appris que le vieil homme est aveugle depuis bien avant la réalisation du *Navidson Record*. Cette révélation a l'effet d'une impasse qui vient confirmer le caractère fictif de l'œuvre.

Dans *La Maison des Feuilles*, l'auteur, en tant que figure, est alors un procédé et non une autorité. Le croisement des voix et la superposition des récits et opinions contribuent au sentiment que le livre essaie de créer chez le lecteur : la peur, du vide, de l'inconnu, de l'infini. Assez adéquatement, nous pourrions dire que l'interstice dans lequel vient se glisser la personnalité et l'interprétation du lecteur a la forme d'un labyrinthe. *La Maison des Feuilles* semble répondre à la définition de Barthes du texte comme un '*champ sans origine – ou qui, du moins, n'a d'autre origine que le langage lui-même*'. Si l'auteur n'est pas mort, il semble s'être perdu dans le labyrinthe entre les murs de la maison de Navidson, et le lecteur est invité à l'y suivre. *La Maison des Feuilles* nous invite à voir le rapport entre l'auteur et le lecteur comme un constitué de couches à traverser.

En cela, le livre rappelle la littérature électronique. En effet, sur Internet, un lecteur arrivant sur le site d'un texte est immédiatement confronté au texte lui-même, et non à l'auteur dont le nom figurerait sur une copie papier éditée de la fiction en question. Le texte lui-même se voit alors devenir la première couche que ce lecteur doit traverser pour atteindre l'auteur, s'il le désire vraiment. Il est alors possible de voir la littérature électronique comme une étape nouvelle de l'entreprise postmoderniste. Dans un espace virtuel où tout un chacun est capable de partager ses créations sans aucune forme de filtre, le concept même de convention perd tout son sens et sa légitimité. *La Maison des Feuilles* est une œuvre expérimentale qui permet d'appréhender l'incertitude autour de la place à accorder à un auteur qui s'est vu devenir tout puissant puis être tué, à plusieurs reprises. Mais une œuvre qui embrasserait complètement le numérique et ses codes serait capable de davantage préciser la nature de cette incertitude, les raisons pour lesquelles elle subsiste et paraît nécessairement avoir besoin d'une réponse.

*Homestuck* est une telle œuvre, mais il sera possible de revenir sur celle-ci bien plus tard pour comprendre les motivations de son entreprise particulière, qui dépasse la question de la place de l'auteur ou du lecteur dans un contexte. Ici, il convient de se pencher sur un différent ovni littéraire. Un texte apparu relativement tôt dans la vie d'Internet et qui permet de cerner

les nouvelles questions théoriques apportées par une littérature postmoderniste numérique qui sert, plus tard, de cadre aux expérimentations et élaborations uniques de *Homestuck*.

*My Immortal* est un texte publié entre 2006 et 2007 en ligne et écrit par 'XXXbloodyrists666XXX'. Il s'agit d'une fanfiction prenant place dans l'univers de *Harry Potter*, et c'est une lecture fondamentalement indispensable pour quiconque s'intéresse à la culture Internet.

L'histoire est celle d'un personnage original, 'Ebony Dark'ness Dementia Raven Way', et de ses 'aventures' dans un univers fictif familier et en même temps très différent. *My Immortal*, selon un nombre formidable de critères et de définitions, n'est pas un très bon texte. La grammaire est approximative, l'orthographe un doux souvenir, les néologismes abondent, l'histoire n'a aucun sens ni direction et le matériau de base est détourné au point d'être méconnaissable. Ce texte est considéré comme un condensé de toutes les erreurs trouvables dans une fanfiction. En cela, sa lecture a un fort potentiel divertissant, malheureusement terni par sa longueur. Mais si ce texte est pertinent ici, ce n'est pas tant pour son contenu que pour son contexte.

L'auteure, à qui le nom 'Tara Gilesbie' est attribué et dont le pseudonyme mentionné plus haut laisse deviner les centres d'intérêt et une partie de la personnalité, est très présente à travers le texte. En premier lieu, Ebony est facilement qualifiable de 'Mary Sue', à savoir un personnage sur lequel l'auteur projette une version fantasmée de sa réalité et ses intérêts, qui est aimé par tous et à qui il n'arrive jamais rien de vraiment grave. Mais il est aussi assez traditionnel dans les fanfictions que l'auteur s'exprime au travers d'*author's notes*, au début ou à la fin de chaque chapitre publié. *My Immortal* ne fait pas exception à la règle, et les *author's notes* présentes à chaque page révèlent beaucoup plus sur Gilesbie, sur sa personnalité et même sur son histoire que tout ce qui peut transpirer au travers du comportement d'Ebony. On la voit commenter certaines critiques laissées par des lecteurs (souvent négatives, ce qui suscite sa colère et son indignation) et évoquer son amie, 'Raven', qui se voit attribuer un avatar dans l'histoire pour quelques chapitres avant d'en être éjecté après une dispute entre elle et Gilesbie (dispute qui prend presque la forme d'une histoire parallèle à celle de *My Immortal*).

La personnalité de XXXbloodyrists666XXX est fascinante car cette fanfiction est si prodigieusement mauvaise, d'un amateurisme si élaboré qu'il échappe à la description, que son lectorat de l'époque comme d'aujourd'hui ne sait que faire de cette figure qui semble se présenter comme une jeune fille préadolescente. D'un côté, la chose paraît trop grosse. Le texte

tombe dans tous les écueils possibles et imaginables, et s'en crée même de nouveau juste pour joyeusement y sauter à pieds joints. Il paraît impossible que Tara Gilesbie ne soit pas un troll. Certains points de son histoire paraissent incohérents, comme le fait qu'elle prétend vivre à Dubaï, mais fréquente régulièrement les magasins de la chaîne Hot Topic, inexistantes aux Emirats Arabes Unis. Elle change le vrai nom de Voldemort, Tom Marvolo Riddle, pour 'Tom Bombodil', un nom ressemblant beaucoup à 'Tom Bombadil', un personnage du *Seigneur des Anneaux* célèbre pour ne pas être apparu dans les films de Peter Jackson qui ont fait connaître cet œuvre au grand public. Il paraît invraisemblable qu'une jeune fille avec cette personnalité et ces goûts ait lu les livres originaux de Tolkien et les ait appréciés au point d'en faire une référence aussi subtile (subtile dans le sens où le texte n'appuie pas dessus aussi lourdement que l'intégralité des autres références qu'il contient) sans en être sortie grandie, ou au moins avec une meilleure compréhension du fonctionnement de la langue anglaise. Les fautes présentes dans le texte sont si récurrentes qu'elles paraissent presque organisées. Et enfin, certaines auteures, adultes ont déclaré être derrière *My Immortal*, bien que chacune de ces revendications ait été contestée.

D'un autre côté, de nombreux éléments viennent soutenir que Tara Gilesbie est peut-être bien une jeune fille, ce qui donnerait à ce texte une certaine honnêteté et une candeur qui en enrichiraient grandement la lecture. Inspiré par le rasoir d'Ockham, l'argument principal est simple : qu'un troll déploie autant d'efforts pour un simple canular est presque aussi difficile à croire que le fait qu'une jeune fille rédige un texte aussi parfaitement raté. De l'entreprise de ce troll présumé font effectivement partie, en plus de la rédaction de plusieurs textes de longueurs variables, les gestions des différents comptes sur fanfiction.net ou blogs de Gilesbie et de Raven, qui possède son propre répertoire de fanfictions. Le compte de Raven existant avant celui de Gilesbie, cet effort aurait demandé une coordination et une prévoyance exceptionnelle s'accompagnant d'une compréhension franchement avant-gardiste des codes et dynamiques d'un Internet encore jeune.

L'exemple de *My Immortal* permet de comprendre que la littérature numérique présente aux auteurs comme aux lecteurs des outils nouveaux pour faire progresser la réflexion théorique en littérature. S'il s'agit effectivement d'un troll derrière le personnage de Gilesbie, son effort tient presque de la performance artistique, porteuse de sens dans le contexte de son entreprise littéraire. Le fait même que les lecteurs de *My Immortal* cherchent à rationaliser l'existence de ce texte est porteur de sens. Une lecture postmoderniste de ce fait pourrait être par exemple que, malgré le rejet systématique des conventions et règles établies, face à un inconnu effrayant, au

moins une partie du lectorat cherchera toujours à retrouver la présence rassurante de l'autorité d'un auteur. *Homestuck* s'inscrira au moins en partie d'en l'entreprise initiée par *My Immortal*, lorsque son auteur, Andrew Hussie, cherchera à dissimuler sa présence en ligne, ou participera à certains événements ponctuels qui ont fait vivre son œuvre dans une dimension dépassant celle purement littéraire.

En cela, nous pouvons voir que malgré ses efforts, la figure de l'auteur en est une dont l'influence ne peut toutefois que difficilement se faire discrète, même si elle paraît complètement absente ou cherche à s'effacer. Ce n'est pas parce qu'un auteur se cache, ou fait le mort, qu'il ne conserve pas une certaine puissance, sur son œuvre, sur le lecteur.

Ce mot de 'puissance' pour décrire la présence que peut avoir l'auteur, en tant que personne réelle ou en tant que figure, est logique lorsque le rapport qu'il entretient avec le lecteur est vu comme un rapport de pouvoir. Cette conception peut étonner lorsque la littérature non-numérique seule est considérée. Celle-ci tend en effet à accorder une certaine toute puissance à son auteur, dans le sens où elle prive le lecteur de moyen de répondre, d'affirmer sa présence. Le lecteur ne peut que recevoir le texte imposé par l'auteur. La 'mort de l'auteur' de Barthes peut être vue comme une réponse avec les moyens de l'époque : le lecteur doit prendre son indépendance de lui-même pour lui-même face à un texte.

Internet brise cette situation en mettant directement l'auteur en relation avec le lecteur. La puissance de l'auteur ne change pas fondamentalement. Il dispose de nouvelles méthodes pour affirmer ou dissimuler sa présence, mais il a toujours disposé de telles options. Le lecteur, cependant, passe d'un état de passivité presque total à un niveau de puissance capable de rivaliser avec celui de l'auteur. Le simple fait de pouvoir critiquer un texte pendant sa publication par le biais d'un forum ou d'un espace dédié sur un site fait que le lecteur a en plus le pouvoir d'engager le dialogue.

A ce stade-là, l'*hypertext literature* pourrait initialement être vue comme le pinacle de la puissance du lecteur : comme dans un jeu-vidéo, le lecteur/joueur trace sa route à son rythme, et peut exclure des pans entiers du texte pour se forger une expérience artistique sur mesure. Cependant, dans un jeu-vidéo, peut-on réellement affirmer que le joueur a le contrôle ? Ses options, certes nombreuses, restent limitées par celles prévues par le créateur. Si le jeu est un *platformer* en 2D, le joueur ne pourra pas jouer à jeu de course en 3D, peu importe combien il peut le vouloir. Cet exemple, qui vaut sensiblement aussi pour l'*hypertext literature*, met en

valeur que, même 'libre', le lecteur reste prédit par le texte, pour reprendre la terminologie d'Eco. Il est aussi libre d'évoluer dans le texte qu'un lion est libre de choisir le sens dans lequel il préfère tourner dans sa cage. Pour véritablement gagner en puissance, le lecteur a besoin de devenir imprévisible, d'évoluer sur une nouvelle dimension.

## C- La Puissance du Lecteur

### **Le canon accueillant**

En tant qu'œuvre littéraire associée à l'*hypertext literature*, *Homestuck* est un texte qui participe autant aux débats relatifs à l'auteur et au lecteur que *afternoon, a story* ou encore *La Maison des Feuilles*, en tenant des propos relativement similaires à ceux trouvables dans ces dernières œuvres. L'auteur reste très puissant dans *Homestuck*, et la personnalité de Andrew Hussie, ou plutôt celle qu'il accepte de présenter au public, est inévitable dans l'expérience du texte. Là où le webcomic innove, cependant, c'est en intégrant à son entreprise littéraire le potentiel pour son lecteur d'acquiescer cette imprévisibilité qui lui permettrait de ne plus pouvoir être prédit par le texte, de devenir complètement libre. Il s'agit de mettre le lecteur à un niveau de puissance égal à celui de l'auteur. Cela passe, à la manière de la mise en scène du mythe de l'auteur de *My Immortal*, par une certaine part de performativité dans l'expérience de l'œuvre, quoique d'une manière tout à fait différente.

Le processus par lequel le lecteur de *Homestuck* acquiesce une nouvelle sorte de puissance qui fait de lui une figure forte et influente peut être divisé en plusieurs étapes dont la première est indubitablement la création d'un univers fictif qui rend l'intervention du lecteur cohérente intra-diégétiquement.

La réalité dans laquelle se passe *Homestuck* est appelée le '*Paradox Space*', un espace qui englobe les différentes dimensions que les personnages et le lecteur sont amenés à explorer et découvrir. On y trouve '*l'Incipisphere*', dans laquelle les joueurs de *Sburb* sont transportés, et le '*Medium*', qui l'emplit, où ils passeront le plus clair de leur temps. Le *Medium* est un univers platonicien, dans le sens où l'idée y est reine. Par exemple, dans la continuité de la volonté de parodier les codes du jeu-vidéo, les personnages du webcomic ont un système d'inventaire appelé *Sylladex* pour entreposer les objets qu'ils possèdent (indépendamment de la taille de ces derniers). La manière avec laquelle ces objets sont récupérés dépend du '*Fetch Modus*' de l'utilisateur. Jade Harley, par exemple, utilise par moment le '*Pictionary Fetch Modus*'. Celui-ci l'invite à dessiner sur une tablette un objet proche d'elle. Si la tablette reconnaît l'objet, elle l'ajoute à son inventaire. Si Jade dessine un objet trop éloigné d'elle, ou un gribouillis (dans lequel le *Fetch Modus* reconnaîtra quand même toujours un objet), c'est une '*Ghost Image*' qui sera ajoutée au *Sylladex*, à savoir une représentation de l'objet inutilisable physiquement, mais à laquelle est associée le même code '*Captchalogue*' que

l'objet réel, ce qui permet aux joueurs de créer l'objet réel par alchimie. Le monde de *Homestuck* a de platonicien qu'il accorde du pouvoir aux abstractions et représentations, car elles se rapportent à une vérité objective qui existe, mais qui reste plus ou moins inaccessible.

Pour en revenir à la cosmologie du webcomic, le Medium est également un lieu où se matérialisent des instances de fonctionnement d'un système rigide qui contiennent en elles-mêmes un potentiel d'imprévisibilité, potentiel qui est le biais par lequel les joueurs, et les lecteurs, peuvent prendre le pouvoir. Pour rendre cette idée plus claire, nous pouvons comparer l'univers de *Homestuck* à l'Internet, qu'il symbolise évidemment dans une certaine mesure. Sur un forum, une force invisible crée les conditions physiques de la discussion. Cependant, la chair de ce forum sera dans les mots postés par les utilisateurs, des mots aussi virtuels et abstraits que des idées. Une toile blanche a été dressée, et c'est à l'utilisateur qu'il revient de la peindre comme il le souhaite. Le Medium est ce forum, un cadre vide. Le contenu de ce cadre, s'il est guidé, est principalement défini par les joueurs.

L'accent est en effet mis sur la personnalité des joueurs. Dans *Homestuck*, nous ignorons qui a créé le Medium, ou le Paradox Space, ou Sburb. Cependant, les règles qui régissent ces systèmes créent tout de même les conditions physiques de l'évolution des joueurs en son sein. Même si ce lieu rappelle l'espace, ce n'est pas un vide intersidéral : il est possible d'y respirer, d'y survivre, et l'atmosphère des planètes ne semblent pas respecter de lois physiques existantes. De même, les maisons des joueurs ont encore accès à l'électricité. Ne plus avoir d'accès à l'électricité ou à de l'air respirable serait un handicap trop lourd pour les joueurs qui les détournerait trop de l'objectif réel du jeu. Les pouvoirs et espaces accordés aux joueurs sont le centre d'attention et la priorité.

Ces pouvoirs, s'ils sont vastes, sont paradoxalement catégorisés assez lourdement. Ainsi, il existe, de ce que l'on sait, quatorze '*Aspects*' et autant de '*Classes*'. Un joueur de Sburb se voit automatiquement attribué un '*Classpect*' qui va définir ses pouvoirs. Ainsi, John Egbert, *Heir of Breath*, possède des pouvoirs liés aux vents, au souffle. Sa classe, *Heir*, signifie qu'il apporte le changement par son *Aspect*, qu'il le devient ou baigne dans celui-ci. En addition, à chaque joueur est associé une planète, créée sur mesure, et dont le nom suit toujours la même nomenclature : '*Land of \_\_\_ and \_\_\_*'. Un nom encore plus codifié quand le joueur est de l'*Aspect* '*Space*', puisqu'il sera toujours '*Land of \_\_\_ and frogs*'. Tous les joueurs d'une session sont également divisés en deux : les '*Prospitians*' et les '*Dersites*', du nom des deux lunes de *Skaia* sur lesquelles se trouvent leurs '*dream-self*', un alter ego qu'ils contrôlent lorsqu'ils dorment. Toutes ces catégorisations semblent grandement limiter les possibilités des joueurs et,

de fait, même les aliéner dans certains cas (Dirk, par exemple). Même l'immortalité qu'ils se voient accordées par le passage en 'God Tier' est conditionnelle, puisqu'ils ne reviennent pas à la vie si leur mort est 'Just' ou 'Heroic'.

Cependant, si elles sont bien aliénatrices, ces catégories restent quelque peu poreuses. Aranea, par exemple, qui ne supporte pas son rôle de *Sylph of Light*, entreprend d'adopter celui de *Thief of Light*, celui de Vriska, qu'elle admire. Sollux, qui crée le Sburb des Trolls, *Sgrub*, se donne le droit de posséder deux *dream-selves*, un sur chaque lune. Les étapes d'une session de jeu de Sburb semblent aussi très rigides, avec des étapes claires : les sept portes, le *Reckoning*, la naissance des joueurs par *ecto-biology*... Mais *Homestuck* passe son temps à les briser : ainsi, sur toutes les sessions relatées dans le texte, trois sont des *null sessions*, à savoir des sessions vouées à l'échec, une est une *void session*, une session avant laquelle aucun *kernelsprite* n'a été *prototyped*, et donc dans laquelle Skaia ne peut parvenir à maturité, qui va en fait devenir la seule session achevée, et une est une *dead session*, à savoir une session jouée par un seul joueur.

Les règles qui régissent le fonctionnement de l'univers de *Homestuck* sont élastiques, car le webcomic ne propose pas au lecteur un accès exhaustif au système absolu, mais des instances de fonctionnement imparfaites de ce système. Les tenants et aboutissants des règles qui régissent cet univers sont laissés à la discrétion du lecteur. Ces codes sont à la fois vagues et précis, ce qui invite naturellement le lecteur à essayer de se les réapproprier. La division en quatre maisons dans *Harry Potter* amène forcément le lecteur (ou le spectateur) qui rêve de recevoir sa lettre à se demander dans quelle maison il sera placé. Le lecteur de *Homestuck* se pose des questions similaires, mais, pour continuer la comparaison, le webcomic l'invite à penser qu'il existe bien plus que quatre maisons, et qu'il ne tient qu'à lui d'en créer une qui corresponde à sa personnalité.

L'histoire racontée dans le webcomic raconte comment une force autoritaire, Lord English, cherche à contrôler un univers de potentiels et de liberté quasi-totale. Le lecteur est en dehors du champ d'action de Lord English. Il a une liberté d'interprétation des codes de l'univers de *Homestuck* totale. Le webcomic prédit donc le lecteur, mais lui laisse aussi d'immenses zones d'ombre dans lesquelles tout et n'importe quoi peut se produire, et surtout l'imprévisible. La manière par laquelle le lecteur de *Homestuck* accède à la puissance est par la *création*.

## Lecteur et fan

Il paraît alors important de faire ici une distinction conceptuelle. Le terme de ‘lecteur’ ne paraît plus approprié du fait de la passivité qu’il sous-entend. Le terme qu’il faudrait trouver ici en est un qui impliquerait la réappropriation de l’œuvre originale, nécessaire à l’acte de création. Le mot de ‘fan’ est très couramment utilisé pour décrire les personnes passionnées par une œuvre, ou une personne en particulier. Il peut être approprié dans la situation actuelle. Le lecteur passe au-dessus de l’œuvre : il la lit, s’y investit peut-être même, mais finit par la dépasser. Pour le fan, l’œuvre est une expérience permanente, même une fois la lecture terminée. Les communautés de fans sont très courantes en ligne, et permettent de maintenir le lien entre l’individu et l’œuvre, même une fois la lecture terminée. Le terme de fan vient de ‘fanatique’, lui-même dérivé du mot latin pour ‘temple’. L’origine religieuse du mot, les excès notamment violents qu’elle implique enrichissant même ce lien, le rend approprié ici : le fan vit l’œuvre au quotidien, elle devient une partie intégrante de sa personne.

*Homestuck* encourage ses fans. L’œuvre laisse entrevoir à son lecteur un accès à une puissance nouvelle, qui lui échapperait partout ailleurs. Mais la condition de l’accès au pouvoir est la transformation du lecteur en fan. *Homestuck* récompense celui qui accepte de s’investir pour encourager cette transformation. La narration non-linéaire, qui multiplie les sauts dans le temps, récompense les lecteurs qui parviennent à assembler les morceaux en leur offrant une expérience de lecture plus complète et satisfaisante. Par exemple, l’histoire de *Homestuck* débute le jour de l’anniversaire de John, le 13 avril 2009. A cette occasion, le jeune homme reçoit différents cadeaux de la part de ses amis, à différents moments de sa journée. Un lecteur lambda, distrait par la quantité d’événements qui se produit en permanence dans le webcomic, ne fera pas particulièrement attention à ces cadeaux. Cependant, les oublier serait passer à côté d’un récit parallèle à l’histoire principale très intéressant. Le récit de l’une des deux poupées autour desquelles l’histoire du webcomic tout entière tourne : Liv Tyler, le lapin en peluche.

Le premier cadeau que John reçoit est celui de Dave. Il s’agit de l’authentique lapin en peluche utilisé comme accessoire dans le film *Con Air*, avec Nicolas Cage. Il est une réponse au précédent cadeau de John à Dave, à savoir les lunettes de soleil de Ben Stiller. Le deuxième cadeau de John, de la part de Rose est aussi un lapin en peluche, mais un qui a été recousu et rafistolé par ses soins, pour le remercier de lui avoir offert un kit de couture. Le troisième cadeau, enfin, de Jade, est également un lapin en peluche. Mais un qui a été modifié pour devenir un robot de combat armé jusqu’aux dents que John surnommait ‘Liv Tyler’. Le lecteur attentif aura rapidement compris qu’il s’agit là, à trois reprises, du même lapin en peluche, que

John aura, lors de pérégrinations impliquant un certain nombre de voyages temporels, offert à des versions plus jeunes de ses amis qui le lui rendront des années plus tard. L'histoire de ce lapin, dont moins de la moitié est résumée ici, en fait un symbole capital à *Homestuck*. OptimisticDuelist offre son interprétation dans sa vidéo '*HSE : The Bunny*' selon laquelle, là où Li'l Cal, la deuxième poupée de *Homestuck*, représente la haine, le chaos et la folie, Liv Tyler représente l'amitié qui unit les personnages principaux. Une amitié parfois destructrice, qui peut blesser, mais qui pousse aussi ces personnages à devenir plus forts et à davantage se soutenir et chercher à se comprendre mutuellement. A grandir. Une amitié qui est même la raison pour laquelle ces personnages existent<sup>14</sup>.

Assembler les pièces du puzzle de l'histoire de Liv Tyler est déjà extrêmement satisfaisant, et donne l'impression de davantage comprendre, au moins en partie, l'iceberg qu'est *Homestuck*. Au-delà de ça, c'est une recherche qui donne accès à un tout nouveau point de vue sur l'histoire des personnages principaux, un nouveau point de vue qui permet de davantage les comprendre, mais aussi de davantage sympathiser avec eux, de davantage s'attacher à eux. *Homestuck* offre à ses lecteurs qui prennent le temps de s'investir dans l'œuvre, de la relire et de saisir les indices subtils qu'elle laisse ici et là la récompense d'en permanence redécouvrir le webcomic et les personnages avec lesquels ils ont déjà passé tant de temps.

### **Quand lire est un effort**

Par sa volonté d'inviter ses lecteurs à s'investir par des efforts dans l'œuvre, *Homestuck* peut être rapproché de l'*ergodic literature*, une catégorie de textes souvent associés à l'*electronic literature* et théorisée par Espen Aarseth dans *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* (1997).

Le terme '*ergodic*' vient du grec : '*ergon*' signifie travail, et '*hodos*' chemin<sup>15</sup>. Il désigne donc l'idée d'un chemin dont la traversée n'est pas facile. Dans le cas de la littérature, sont décrits ainsi les textes dont la lecture requiert du lecteur qu'il s'implique davantage : '*In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.*'<sup>16</sup> (1-2). Simplement parcourir la page du regard et tourner la feuille de papier sont considérés comme

---

<sup>14</sup> OptimisticDuelist. *HSE: The Bunny*, 2018. <https://youtu.be/Ifur9uY-TtA>

<sup>15</sup> Kilpiö, Juha-Pekka. "Explorative Exposure: Media in and of Mark Z. Danielewski's *House of Leaves*." *Reading Today*, by Arnoldo Hax and Lionel Olavarria, UCL Press, London, 2018, p. 58. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/j.cett20krxjt.9](http://www.jstor.org/stable/j.cett20krxjt.9). Accessed 31 May 2021

<sup>16</sup> Aarseth, Espen J. *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press. 1997

des efforts triviaux, admis dans la conception de l'acte de lecture. Devoir choisir un lien sur lequel cliquer pour continuer l'histoire de *afternoon, a story*, en revanche, est un effort non-trivial, qui force le lecteur à réfléchir. Tourner et retourner le livre, dans le cas de *La Maison des Feuilles* ou des *Calligrammes* d'Apollinaire, est également un effort non-trivial, puisqu'il force le lecteur à adopter une perspective nouvelle sur le texte qu'il consomme. La récompense de ces efforts est assez directe : il s'agit de la capacité à lire le texte. Sans ces efforts, le lecteur fait face à une porte fermée, et, formulé simplement, il n'aura jamais le fin mot de l'histoire.

*Homestuck*, comme à son habitude, semble dans un premier temps appartenir à cette catégorie, mais en détourne les codes. En effet, la lecture du texte requiert de faire quelques efforts, jusque dans une certaine mesure. L'acte de cliquer sur un lien pour passer à la page suivante peu paraître peu intuitif, par exemple. Le contenu du texte lui-même n'est pas facilement accessible. Par son abondance de néologismes, son langage particulier et sa structure chaotique, l'histoire de *Homestuck* n'est pas dans son intégralité immédiatement à portée de son lecteur, surtout lors d'une première lecture. Ce fait peut nous inviter à nous demander si la complexité d'un texte peu le faire appartenir à l'*ergodic literature*. Malgré leurs caractéristiques physiques banales, on ne peut pas dire de textes comme *Ulysses* ou *A la Recherche du Temps Perdu* voire même, dans un registre très différent, *American Psycho*, de Bret Easton Ellis, qu'ils sont des textes faciles à naviguer. Dans ces trois cas et bien d'autres, l'acte de lecture lui-même n'a rien de trivial, et peut rester hors de portée de bien des lecteurs.

Aarseth tranche sur la question en écrivant que le medium n'est pas ce qui fait appartenir, ou non, un texte à l'*ergodic literature*. Il s'agirait plutôt de la capacité du texte à différencier des lectures réussies et des lectures échouées.

*Homestuck* propose toutefois sa propre réponse à la question en invitant à penser que celle-ci n'a pas lieu d'être, puisque le fait que l'acte de lecture soit ergodique dans son cas n'est pas pertinent. Comme mentionné plus tôt, l'histoire de *Homestuck* est racontée dans un ordre plus ou moins clair. Des comptes à rebours et horloges sont même souvent introduits dans le récit pour permettre au lecteur de mieux tenir compte de ce qui s'y passe. Si certains éléments peuvent échapper au lecteur, ce n'est qu'à cause de la surabondance d'informations fournies. Mais l'écrasante majorité de celles-ci sont inutiles pour la traversée du texte. Le lecteur n'a pas besoin de comprendre que la Liv Tyler qui protège John de Jack Noir à la page 1962 est l'exactly même lapin qu'il a reçu à la page 132, qui est juste, entretemps, passé de mains en mains et a traversé une réalité alternative pour finalement revenir à son premier propriétaire dans sa dimension d'origine. Pareillement, le lecteur n'a pas besoin de savoir précisément ce que dit

Serenity, la luciole s'exprimant uniquement en morse. Ses commentaires sont souvent peu significatifs, et les autres personnages ne la comprenant pas, son influence sur l'histoire est extrêmement limitée. La langue parlée par les trolls est également écrite dans un alphabet qui se donne des apparences extra-terrestres. Le déchiffrer prend du temps et des ressources extérieures à l'œuvre, mais n'apporte souvent aucun éclairage utile sur le texte.

De fait, la lecture de *Homestuck* est difficile, et fait appartenir le webcomic à l'*ergodic literature*. Mais que les efforts fournis par le lecteur ne servent principalement qu'à obtenir des informations secondaires, à la frontière de l'insignifiance, permet à l'œuvre de lui faire passer un message : ce n'est pas dans cet effort-là que se fera son accès à la puissance. Il n'est qu'une première étape. D'autres œuvres ont fait travailler le lecteur pour obtenir des informations plus importantes, et, souvent, le résultat était le même : le lecteur ne se battait que pour rester un lecteur, pour garder cette position aliénatrice et réductrice. Dans le cas de *Homestuck*, approcher le texte de manière ergodique, essayer de décrypter ses codes et messages cachés, sert principalement au lecteur à devenir un fan, capable de redécouvrir en permanence l'œuvre et d'exploiter ce que cette redécouverte permanente lui permet.

Le lecteur, s'il reste lecteur, reste facilement prévisible pour le texte, qui peut même aller jusqu'à dicter les efforts qu'il doit fournir pour être consommé. L'évolution en fan, en tant que premier pas, permet d'accéder à la condition de la puissance : l'acte de création.

### **Indépendance créative**

La création amateur sur Internet est un phénomène exceptionnel. L'accès du plus grand nombre à de plus en plus d'œuvres de fiction fait que de plus en plus d'artistes amateurs font leurs premiers pas, voire leur carrière entière, dans le milieu de la création amateur. Celle-ci peut prendre une infinité de forme. Les plus courantes sont les dessins, ou *fanarts* et les *fanfictions*.

S'il est besoin d'établir une hiérarchie, il est possible de dire que le fan est une figure supérieure à celle du lecteur, car, si le lecteur peut également créer un travail amateur d'une œuvre qu'il a consommée, le fan a une bien meilleure compréhension des enjeux d'un tel acte de création. Sa connaissance de l'œuvre lui permet par exemple de davantage saisir le potentiel qu'elle lui offre, dans le contexte de *Homestuck*. Par exemple, le système des *Classpects*, aussi appelés '*mythological roles*', est une des facettes de *Homestuck* que les fans préfèrent et se réapproprient le plus. Ce système devient alors le parfait terrain d'expérimentation pour le fan

engagé dans un processus créatif. Face aux *Classpects*, un fan a deux possibilités : il peut considérer que le système tout entier est représenté dans *Homestuck*, et donc exclure l'idée qu'il existe d'autres *classes* ou *aspects* que les quatorze et douze, respectivement, qui sont présentés au lecteur, ou bien se permettre d'imaginer ses propres *classpects*, en partant du postulat que *Homestuck* n'est qu'un aperçu incomplet d'un système bien plus vaste que les personnages ne comprennent pas dans son intégralité.

*Homestuck* ne permet pas de trancher sur la question. A l'intérieur du récit, Calliope est le personnage qui cherche le plus à expliquer ce système. Elle fournit des informations qui paraissent solides et vraies : le fait qu'il existe deux '*Master Classes*', '*Muse*' et '*Lord*', ou encore qu'il existe une division entre les classes actives et passives. Cependant, elle affirme aussi que certaines classes sont genrées : '*other classes lean more toward male assignment, while others are exclusively male, and just as many are exclusively female.*' Cette affirmation a des conséquences importantes sur la liberté de création du fan, et même sur sa capacité à s'identifier au texte, à se le réapproprier. Une affirmation d'autant plus étrange qu'elle provient d'une œuvre, et même d'un personnage, pour qui le concept de genre n'est pas un acquis. Cela permet au texte d'attirer l'attention sur le fait que Calliope, même si elle paraît particulièrement savante à propos de Sburb, reste un personnage loin d'être omniscient, qui a ses limites et qui, d'ailleurs, ne participe jamais à une seule session de jeu. Le fait qu'elle soit par ailleurs un autre avatar du lecteur, et probablement l'une des deux plus importantes métaphores du lectorat de *Homestuck* dans l'œuvre exacerbe l'impression qu'elle ne possède pas la vérité absolue sur tout.

Les informations fournies par Calliope à propos des *mythological roles* sont en fait un très bon exemple de ce que *Homestuck* essaie d'entreprendre vis-à-vis de son lecteur. Ce dernier est bombardé d'informations pour qu'il ait une base solide dans ses propres créations amateurs. Cependant, une porte est toujours laissée ouverte pour que ces informations soient remises en question, voire même rejetées si elles s'opposent à ce que le lecteur préférerait (par exemple, si le lecteur s'identifiait à une classe associée à un autre genre). Un concept important à introduire ici est alors celui de '*headcanon*'. Comme souvent pour les mots nés en ligne, l'origine exacte du terme est floue. Cependant, ce concept en particulier paraît lié à l'histoire de *Homestuck*. Il désigne l'interprétation d'un lecteur des faits et des éléments présents dans l'œuvre. Ce terme admet qu'il peut exister des différences importantes entre ce qui est présent dans le texte et le *headcanon* d'un fan. Cependant, par cette conceptualisation, cette interprétation est légitimée.

Cela amène toutefois à se poser une nouvelle question : le *headcanon* n'a-t-il vraiment aucune limite ? Cette question invite à prendre en compte une dimension de la création amateur jusque-là laissée de côté : sa réception. Ces travaux sont souvent créés pour être partagés entre fans d'une même œuvre, car ils répondent à une demande. Le fan, par nature, fait occuper une place importante dans sa vie à l'œuvre. Une fois celle-ci terminée, il y a un manque à combler, un besoin de nouveauté auquel les créations amateurs peuvent répondre. La nature de ce besoin doit cependant être précisée. Il n'est en général pas attendu d'un travail amateur qu'il modifie en substance l'œuvre d'origine. Le fan cherche à recréer le sentiment ressenti lors de sa première expérience avec l'œuvre. Modifier trop lourdement certains aspects dénaturerait, peut-être même rétroactivement, ce sentiment initial. Dans le cas de la fanfiction, le lecteur cherche à retrouver des personnages qu'il a appréciés, à les revoir interagir ensemble. Dans le cas de textes avec des personnages originaux, il est attendu qu'ils servent à explorer des aspects du mythos original laissés de côté par l'auteur. La création amateur doit venir enrichir l'expérience originale, pas la modifier.

Un usage total de sa liberté d'interprétation du texte dans le contexte d'une création amateur n'est pas une mauvaise chose en soi pour le fan. *Vast Error*, par exemple, est un webcomic inspiré par *Homestuck* qui emprunte beaucoup de ses codes de narration, mais crée un univers original presque totalement indépendant de celui du webcomic d'Andrew Hussie. C'est un bon travail, mais ses qualités en tant que fanfiction sont discutables. *Vast Error* tient davantage du texte indépendant référençant *Homestuck* que de la fanfiction enchaînée au webcomic. *Vast Error* parvient en fait à atteindre un équilibre très difficile à trouver pour les œuvres amateurs cherchant à modifier en substance le mythe original. La plupart du temps, face à une modification trop importante, la première réaction du fan en est une de rejet. L'absence de fidélité à l'œuvre est un défaut pour une fanfiction, dans la conception commune. L'impression est que la personne derrière le travail amateur n'a pas la légitimité de modifier autant le matériau de base, qu'il ou elle cherche à imposer au reste de la communauté une vision profane du canon.

*Homestuck*, une fois de plus, cherche à éviter cette situation en mettant tout en œuvre pour que tout ce que les fans puissent inventer ait sa place dans la communauté. L'objectif est de créer un environnement accueillant où tout le monde peut se sentir à sa place. Ainsi, les personnages principaux sont représentés comme entièrement blancs, presque découpés à partir d'une feuille de papier. Cela sert évidemment à en faire des pages blanches sur lesquelles les lecteurs peuvent se projeter plus facilement. Ainsi, il y a une place dans la communauté de

*Homestuck* pour des *fanarts* représentant les personnages du webcomic avec différentes couleurs de peau. Cela permet à une grande diversité de s'épanouir dans la communauté, ceux qui seraient récalcitrants à certains *headcanons* étant en position d'infériorité du fait de la nature même du canon de *Homestuck*.

*Homestuck* accorde donc une place toute particulière à la création amateur, qui devient l'étape finale de l'accession au pouvoir du lecteur. Tant que l'auteur restera auteur, et le lecteur lecteur, ce dernier restera aliéné dans une position de dominé. La transformation en fan est un premier pas vers une libération d'un genre nouveau. Dans le cas de *Homestuck*, comprendre le propos de l'œuvre sur les carcans inhérents à la réception d'une œuvre de fiction permet au fan de s'affranchir de ces derniers. Le matériau de base, délégitimé dans son autorité par l'œuvre elle-même, est alors aussi aliénant qu'un sujet de fiction fourni par un tiers.

Une des raisons pour lesquelles *Homestuck* cherche autant à stimuler la création amateur est que le webcomic a une certaine conscience de l'enrichissement que de telles créations peuvent apporter. En cela, l'œuvre rend sa durée de vie presque infinie, car aussi longtemps qu'il y en aura des fans, il y aura de nouvelles choses à dire à propos de *Homestuck* lui-même, ou de son influence. Le webcomic crée son propre héritage.

## D- Les Conditions du Canon

### **La responsabilité du canon**

Ce qui est alors remarquable dans le cas de *Homestuck* est cette attitude vis-à-vis des créations amateurs. Virtuellement toutes les œuvres de fiction ayant circulé, même discrètement, ont inspiré des *fanfictions*, *fanarts* ou autre *AMV* (*Animated Movie Video*). Certaines œuvres ont même réussi à stimuler la création amateur au point de donner naissance à des milliers de travaux originaux. Par exemple, Le site *fanfiction.net*, un des plus importants répertoires de *fanfictions*, compte environ 831 000 textes inspirés par *Harry Potter*, tous de longueurs très variables. L'exemple de *Harry Potter* est le parfait archétype pour cette situation car, en plus de fournir une quantité de matériau inépuisable du fait de la popularité de l'œuvre, la personnalité de son auteure et les réactions suscitées par ses interventions publiques servent à mieux comprendre certaines dynamiques.

Les *fanfictions*, indépendamment de leur qualité, ont tous comme point commun qu'elles ne sont pas canon. Ce qui est canon, ce sont les éléments que l'on peut trouver dans l'œuvre originale. Par exemple, il n'y a que quatre maisons à Poudlard. Les sept livres de la série explorent cet aspect de l'univers décrit en détail, et laissent très peu de marge de liberté. Une *fanfiction* qui voudrait modifier cet aspect-là de l'univers sera obligée de se justifier, d'une manière ou d'une autre. Cela permet de mettre en évidence la position admise comme naturellement inférieure de la *fanfiction* vis-à-vis de l'œuvre originale. Cette dernière n'a jamais besoin de se justifier.

Cependant, le canon lui-même peut être sujet à discussion. Une œuvre ne traite jamais exhaustivement de son univers, et il reste toujours une part d'ombre que les auteurs de *fanfictions* aiment explorer. De nombreux débats peuvent alors avoir lieu sur ce qui est communément accepté comme canon, et ce qui sera rejeté. Ces débats deviennent des occasions de chercher des indices dans les textes, de réinterpréter différemment certaines phrases pour soutenir une position ou l'autre. Définir ce qui est canon est absolument essentiel dans une communauté de fans, car l'absence de consensus ruinerait l'entreprise même de création amateur. Sans consensus, les créateurs amateurs passeraient davantage de temps à se justifier ou à se chamailler qu'à créer.

Reste alors à définir ce qui peut servir d'origine au canon. Au minimum, ne seront considéré comme canons que les éléments directement soutenus par des extraits du texte

original. Cependant, les fans se retrouvent parfois confrontés à des éléments présentés comme canons introduits ailleurs que dans le texte. J.K. Rowling s'est forgé une certaine réputation d'auteure capable de modifier substantiellement le canon de son univers par le simple biais d'un tweet. Ce ne sera parfois que pour aborder certains éléments si insignifiants que même les fans les avaient oubliés (elle explique par exemple, presque 20 ans après la publication du premier livre, que Touffu, le cerbère de Hagrid, a quitté l'école pour vivre en Grèce après les événements du premier livre). Toutefois, il lui est aussi arrivé de communiquer des informations aux conséquences nettement plus importantes pour les fans. L'exemple le plus célèbre de cela concerne bien évidemment l'homosexualité d'Albus Dumbledore.

En réponse à la question d'un lecteur lors d'un événement célébrant la publication du septième et dernier volume de la série, J.K. Rowling a annoncé que le directeur de l'école était gay, étant tombé amoureux de son rival, Grindelwald, quand il était plus jeune. Cette révélation a évidemment été un choc car il n'en est fait mention nulle part dans le matériau considéré comme canon. Les fans, pour qui la jeunesse de Dumbledore était une des parts d'ombre les plus stimulantes de l'univers d'*Harry Potter*, se sont donc retrouvés avec un nouvel élément extrêmement important qu'il n'allait plus être possible d'ignorer. Toute représentation, dans une *fanfiction*, d'un intérêt amoureux de Dumbledore pour une femme allait devoir être autant justifiée que l'introduction d'une cinquième maison, ou toute autre modification substantielle du canon.

La particularité du phénomène d'introduction de cet élément est qu'il est aujourd'hui considéré comme canon, sans réelle remise en question de sa légitimité, alors qu'il est complètement absent du texte d'origine. Il est possible de trouver deux raisons à cela :

La première est que, J.K. Rowling étant l'auteure de la série, sa parole a une certaine autorité. Depuis la fin de la publication du texte original, son opinion est ce qui va à jamais le plus se rapprocher d'un nouveau contenu canon. Cependant, depuis quelques années maintenant, J.K. Rowling est devenue une figure controversée du fait de certaines de ses positions exprimées en public. Depuis cela, sa parole et son autorité sont de plus en plus rejetées, notamment aussi parce que la communauté *Harry Potter* ayant tellement grandi et gagné en importance, la présence de l'auteure ne paraît plus nécessaire au prolongement de l'expérience *Harry Potter*, même sans introduction de nouveau matériau.

La deuxième raison est liée à ce dernier point. La modification du canon introduite par l'auteure ne se fondait sur aucune preuve textuelle. Pourtant, cet élément est accepté et est

aujourd'hui considéré comme canon. Cette annonce de Rowling a été bien reçue par la communauté, qui a davantage questionné l'absence de ce fait dans l'œuvre originale que sa canonicité. En un sens, il est possible de comprendre que c'est parce que les fans ont accepté ce nouvel élément comme canon qu'il l'est devenu. Il est arrivé que Rowling ajoute des éléments au canon que les fans ont refusé, et de fait, il est possible de questionner si ces éléments sont réellement canons. A un niveau trivial, nous pouvons citer l'idée qu'avant l'invention de la plomberie, les sorciers se soulageaient là où ils étaient quand ils en avaient envie, et faisaient simplement disparaître 'les preuves', une information sur l'univers d'*Harry Potter* à laquelle personne n'avait jamais pensé, ni même imaginait penser un jour, si bizarre qu'elle est aujourd'hui davantage considérée comme une blague que comme une règle canon à respecter.

A un degré plus élevé, *Harry Potter and the Cursed Child*, la suite des aventures des personnages de la série principale au théâtre, pose un ensemble de nouvelles questions. Le script de la pièce a été publié sous forme de livre pour permettre à tous les lecteurs, même ceux qui ne pourraient pas assister à une représentation, d'en connaître l'histoire. Ce script n'a pas été bien reçu du tout par une partie de la communauté qui a trouvé qu'il entraînait en contradiction avec le canon établi, notamment au niveau de la personnalité des personnages et des règles du voyage dans le temps. S'il a été soutenu que le texte n'était pas fait pour être lu, mais pour être joué au théâtre et expérimenté en tant que spectateur, et non en tant que lecteur (un tout autre débat en lui-même), le nombre limité de représentations et leur localisation géographique font que la très grande majorité des lecteurs de la série originale n'ont pas pu faire l'expérience du texte de cette manière, restant sur une impression négative.

*The Cursed Child* a été l'occasion pour la communauté *Harry Potter* de faire l'expérience de ce avec quoi *Homestuck* travaille beaucoup. *The Cursed Child* peut être considéré comme canon par ceux qui ont aimé le texte, mais il n'est pas inhabituel de croiser des opinions qui vont jusqu'à le considérer comme une *fanfiction* avec un peu plus de moyens, lui privant de toute revendication au canon. Cet exemple sert à comprendre qu'une communauté de fans est capable de prendre le pouvoir sur le canon lorsqu'elle atteint une taille et une influence qui la rende inévitable, surtout après la fin de l'œuvre originale, qui est alors une voix qui s'est tue.

Cependant, le pouvoir des fans sur le canon, dans ce cas-là, est limité. Ils peuvent rejeter ce qui leur est proposé comme canon par l'auteur, mais il est nettement plus difficile pour de nouveaux éléments inventés par les fans d'être considéré comme canon. Il manque à ces communautés des outils pour interférer avec le canon, en crée de nouveaux morceaux.

*Homestuck* se distingue dans ce domaine : le webcomic cherche à élaborer ces outils qui permettront aux fans de prendre le pouvoir sur le canon.

### **Rex Duodecim Angelus : Contribuer au canon**

Le premier outil en est un qui se fait l'écho de ce que nous pouvions voir avec J.K. Rowling, puisqu'il implique une intervention de l'auteur. Le format numérique de l'œuvre et les réseaux sociaux permettent à l'auteur de beaucoup plus facilement et efficacement interagir avec ses lecteurs, pour discuter avec eux ou, dans le cas qui nous intéresse, voir ce qu'ils peuvent avoir créé. Sur un plan physique, en ligne, l'auteur est exactement au même niveau que le lecteur : la vue qu'il ajoutera au compteur d'une vidéo sur YouTube inspirée par son œuvre ne vaudra pas plus que celle de n'importe qui d'autre. Cela rend plus admissible l'idée que, face au contenu amateur, l'auteur est à un niveau relativement similaire à celui des fans.

Cependant, sa réaction à ce contenu peut avoir de l'importance et de réelles conséquences sur sa communauté de fans. De la même manière que J.K. Rowling a rendu canon des faits plus ou moins pertinents à propos du monde qu'elle a créé, une réaction publique de l'auteur à une création amateur peut faire grimper une certaine hiérarchie à celle-ci, lui donner davantage de crédibilité dans son interprétation du canon.

Ça a été le cas de *[S] Rex Duodecim Angelus*, une animation sur laquelle un groupe de fans a travaillé pendant plusieurs mois. Dans un style d'animation qui s'inspire beaucoup de ce qui peut être trouvé dans les *flashes* du webcomic lui-même, ce groupe de fans a décidé de donner vie à leur interprétation d'un moment capital de l'histoire de *Homestuck* qui en est pourtant absent : l'affrontement entre le Black King et les douze trolls d'Alternia, et la victoire de ces derniers. Ce moment en est un absolument fondamental dans l'univers de *Homestuck* : au moment où le Black King tombe, les trolls ont officiellement gagné Sburb, et achèvent de créer Billious Slick, la Genesis Frog qui contient l'univers de la Terre et des personnages humains suivis au début de l'histoire. Dans la structure de l'œuvre, ce moment est placé à la fin de l'*Act 5 Act 1*, au moment où Karkat révèle qu'il est également celui qui a permis à Jack Noir d'accéder à sa toute-puissance qui lui a permis de ruiner la session des Beta Kids et d'empêcher les trolls de revendiquer leur trophée, l'univers qu'ils venaient de créer. Quelques images du combat sont montrées au lecteur, mais l'affrontement lui-même est absent, contrairement aux combats finaux montrés dans *[S] Collide*, par exemple.

Qu'un moment aussi important ne soit pas représenté dans le webcomic sert deux objectifs :

Premièrement, cela sert à illustrer l'inutilité de cette victoire. Alors que les trolls parviennent enfin à atteindre l'objectif pour lequel ils ont travaillé des centaines d'heures, tous leurs efforts sont réduits à néant par les machinations d'êtres infiniment plus puissants qu'eux : Jack Noir, Doc Scratch ou Lord English.

Mais aussi, cette absence de représentation permet de stimuler l'imagination des fans. Lorsque Karkat raconte succinctement le combat, des dessins de l'action elle-même sont montrés à l'écran, et les mots de Karkat créent du mystère : Pourquoi Gamzee est-il celui qui a infligé le plus de dégâts au Black King (une information fournie à un moment où les pouvoirs du clown ne sont pas encore connus) ? Pourquoi et comment Vriska a-t-elle porté le coup fatal ? Ce mystère est très facilement percevable comme une invitation à la création amateur : il n'y a pas de place, dans le canon officiel, pour cet événement. Il faut que les fans le fassent eux-mêmes s'ils veulent avoir tous les détails.

*[S] Rex Duodecim Angelus* est une réponse à cette invitation d'une qualité remarquable. Les créateurs se sont servis des quelques images fournies par le webcomic pour imaginer le champ de bataille, le placement et le rôle de chaque personnages et l'apparence du Black King. A partir de cela, ils ont élaboré une animation de plus de cinq minutes qui fourmille de détails et de références au webcomic. Celle-ci a été incroyablement bien reçue, et reste aujourd'hui une référence en matière de *fan creation*. Mais si *[S] Rex Duodecim Angelus* est particulièrement pertinent, c'est aussi parce que la vidéo a été vue par Andrew Hussie, et qu'il a réagi positivement à celle-ci, au point de la déclarer canon. Cette déclaration peut cependant être perçue comme superflue, la vidéo étant tellement populaire qu'elle était déjà considérée comme canon par de nombreux fans, certains n'imaginant même pas qu'elle ait pu ne pas être créée par l'auteur lui-même.

Cet exemple est parfait pour comprendre ce que *Homestuck* essaie d'achever. Pour connaître un moment essentiel de l'histoire de *Homestuck*, le lecteur est obligé de se tourner vers une production amateur. Sans cela, il ne connaît pas le canon dans son intégralité. Le webcomic permet donc au lecteur qui s'est suffisamment investi dans l'œuvre au point d'en devenir un fan créateur de participer directement à l'élaboration du canon.

## Le canon en musique

Si *Homestuck* donne donc beaucoup d'importance et de pouvoir aux créations amateurs, leur donnant des droits qu'elles ne pourraient revendiquer dans l'écrasante majorité des autres communautés virtuelles, il est un type de ces créations qui invite au questionnement. Le caractère canon d'une *fanfiction*, le travail étant un texte, est facilement discutable : des événements sont décrits, il est possible de les définir comme canon, ou non. Le caractère canon d'un *fanart* est aussi relativement facile à établir : comme certaines animations, les *fanarts* ne représentant pas un événement ou un moment narratif voient leur canonicité être définie par leur interprétation de l'apparence des personnages, un autre champ de liberté pour le lecteur.

Il est cependant un autre type majeur de création amateur qui ne saurait être laissé de côté lorsque *Homestuck* est abordé : la musique. *Homestuck* étant une œuvre multimédia, il est admis qu'une partie de l'expérience du webcomic serait contenue dans la musique ou le son. L'œuvre le fait rapidement savoir au lecteur en faisant jouer à John un '*haunting piano refrain*' dès la page 77. Le morceau joué, '*Showtime (Piano Refrain)*', de Malcolm Brown, trouvable dans le premier album officiel du webcomic, '*Homestuck Vol.1*', surprend par la mélancolie qu'il dégage qui tranche avec les frivolités qui semblaient jusque-là constituer l'intégralité du webcomic.

La première information à tirer de cet exemple est le fait qu'il existe des albums officiels reliés au webcomic. Cela permet d'établir une différence entre les albums officiels et les albums de fans. Les albums officiels sont reconnus lorsque leur promotion est faite sur les réseaux sociaux par le biais des comptes tenus par l'auteur ou ses délégués. Ils sont ajoutés à une liste 'officielle' trouvable sur le site *Bandcamp* par lequel il est possible d'acheter ces albums numériquement, finançant ainsi l'artiste et le webcomic. Les albums de fans, du fait de leur statut d'œuvre dérivée, ne peuvent être monétisés.

L'autre différence majeure entre les albums officiels et les albums de fans est le fait que les morceaux qui seront utilisés dans le webcomic lui-même ne peuvent pas être tirés d'ailleurs que des albums officiels. Cela invite à se poser une question importante : qu'est-ce que cela signifie, être canon, pour un morceau de musique ?

Une première réponse possible consiste à considérer que ne sont canons que les morceaux qui existent dans la diégèse de l'œuvre. Par exemple, tout droit tiré d'un album officiel, *Pipeorgankind*, de James Roach (qui participera bien plus tard à la bande-originale de *Hiveswap*, assisté par Toby Fox), est le morceau que joue John sur la *Land of Wind and Shade*

pour désengorger les tuyaux qui parcourent la planète (page 7094). Le morceau existe dans l'histoire elle-même, et le fait de l'avoir joué a des conséquences sur le récit : la cartouche de l'*Act 6 Act 6* est nettoyée, les nuages qui bloquaient le ciel de *LoWaS* se dissipent, les lucioles peuvent de nouveau circuler librement et John a officiellement accompli sa quête. De fait, *Pipeorgankind* est indiscutablement canon et sa place dans un album officiel est logique.

Mais qu'en est-il alors des morceaux qui apparaissent dans le webcomic mais ne sont pas intra-diégétiques ? *Overture*, de Clark Powell et Toby Fox, par exemple, est le morceau sur lequel *Homestuck* se conclut, étant joué lors de l'animation *[S] Act 7*. En cela, le morceau est d'une importance capitale. Il n'est cependant pas joué par l'un des personnages pendant l'animation, il n'existe pas dans la diégèse. Est-il alors canon ?

Cela permet de se demander ce qu'est réellement un morceau de musique lorsqu'il est lié à une œuvre de fiction. Il est possible de répondre à cette question en revenant sur les *fanarts*, ces dessins dont le caractère canon est défini par leur nature interprétative. Le dessinateur perçoit un moment ou un personnage d'une certaine manière, et représente sa vision qui s'éloigne plus ou moins des informations fournies par l'œuvre elle-même. Le meilleur exemple pour comprendre cela peut être l'apparence physique des personnages, et notamment leur couleur de peau. Un dessinateur peut interpréter qu'un personnage comme Jade, par exemple, a la peau noire. Le webcomic ne fournissant aucune information allant contre cette idée, son dessin, s'il remplit d'autres critères, pourra être considéré comme canon.

La canonicité d'un morceau de musique peut être examinée d'une manière similaire. La musique qui constitue l'impressionnante discographie de *Homestuck* n'est finalement qu'une série d'interprétations de musiciens de moments de l'histoire, de la personnalité de certains personnages ou d'autres éléments, interprétations rendues de manière sonores, et non par le dessin.

Lorsqu'une animation, dans le webcomic, est accompagnée de musique, celle-ci informe le lecteur du ton de ce qui est raconté, de l'émotion qu'il est censé ressentir. Cette musique peut alors n'être perçue que comme une interprétation officielle des émotions qu'un moment narratif est censé transmettre.

Ainsi, lorsqu'à la page 4108, *[S] Begin intermission 2*, le lecteur assiste à l'arrivée dans le monde des protagonistes de Lord English, le morceau qui accompagne l'animation, *English*, de l'album *The Felt* et composé par Toby Fox, communique au lecteur la gravité du moment. Un démon tout-puissant et maléfique vient de faire son entrée, et une infinité de vies seront

détruites par sa simple présence. *English* fait comprendre que le lecteur doit craindre ce personnage. En cela, le morceau est canon malgré sa non-existence diégétique, car il transmet les ‘bonnes émotions’, celle que l’auteur, quelle que soit l’identité qui se cache derrière ce titre, veut voir transmises par ce moment.

*Overture*, mentionné plus tôt, permet d’encore davantage préciser cette idée. Ce morceau existait déjà avant la sortie de *[S] Act 7*. Il était trouvable dans l’album *Symphony Impossible to Play*, de Clark ‘Plazmataz’ Powell, seul. Cependant, pour son accompagnement de la vidéo, le morceau a été légèrement modifié par Toby Fox. Cela a donné naissance à un nouveau morceau, *Overture (Canon Edit)*, un morceau trouvable cette fois dans son propre album (*Act 7*) ou dans *Homestuck Vol. 9-10*. La désignation de ‘*Canon Edit*’ permet de répondre aux différentes interrogations que nous avons jusque-là. Cette version-là de *Overture* est canon, car elle transmet les bonnes émotions au bon moment, elle correspond à l’intention de l’auteur. La première version, celle de *Symphony Impossible to Play*, n’est pas canon, car il a fallu la modifier pour la rendre canon.

Cela permet alors aussi de comprendre que certains morceaux contenus dans les albums officiels ne sont pas canons : ceux, comme *Overture* ou *Savior of the Dreamind Dead*, qu’il a fallu modifier avant leur apparition dans le webcomic, ou tous les morceaux qui n’apparaissent tout simplement pas dans *Homestuck*.

Mais, comme souvent avec *Homestuck*, rien n’est aussi simple qu’il n’y paraît quand une division claire entre ce qui est canon et ce qui ne l’est pas semble avoir été trouvée. Il convient de se rappeler qu’*Homestuck* ne tient pas seulement à laisser une certaine liberté d’interprétation à ses lecteurs, mais cherche également à les faire considérer que ce qu’ils créent a autant de valeur que ce qui est ‘officiellement’ canon en leur permettant de considérer leurs propres créations comme canons.

La musique étant l’interprétation d’un moment ou d’un personnage, elle permet à son auteur d’autant exprimer son *headcanon* qu’un dessinateur par le biais d’une illustration. Ces interprétations tiennent de l’émotionnel, du ressenti. Complètement les rejeter serait contraire à toute l’entreprise de *Homestuck*. Aussi certains outils ont été mis en œuvre pour permettre aux musiciens amateurs de considérer leurs créations comme aussi canons que les morceaux officiels trouvables dans le webcomic. Ces outils ont principalement pris la forme du 22<sup>ème</sup> album de la discographie officielle du webcomic : ‘*coloUrs and mayhem: Universe A & B*’. Cet

album (originellement publié en deux parties aux titres aisément devinés) est une compilation officielle de morceaux composés par les fans.

Le concept de l'album est le suivant : à chaque personnage de *Homestuck* est associé un morceau proposé par un fan dans le cadre d'un concours. Cela permet aux fans de voir leur travail et leurs interprétations être valorisés par le webcomic, ouvrant ainsi à ces travaux les portes du canon. Par exemple, des morceaux *Your Universe*, de Marcus Carline, ou *Temporal Shenanigans*, de Rachel Macwhirter, sont parmi les seuls morceaux chantés de la discographie de *Homestuck*. Ils ont aussi de particulier qu'ils sont chantés par certains personnages spécifiques, respectivement Snowman et Aradia Megido.

Ces morceaux proposent des voix à ces deux personnages, une chose lourde de conséquences si ces musiques étaient considérées comme canons. L'inclusion de ces morceaux, par ailleurs dans une section dédiée de l'album, et leur titre brisant les règles de nomenclature des autres morceaux de l'album (qui suivent tous le schéma 'couleur du sang du personnage + classe ou titre'), permet de faire comprendre à l'auditeur de l'album que ce qu'il écoute obéit aux mêmes règles que les autres créations amateurs liées à *Homestuck*. La frontière entre ce qui est canon et ce qui ne l'est pas est rendue la plus floue possible afin de faire comprendre que si rien n'est définitivement canon, tout peut le devenir. Renforce encore cette entreprise le fait que *Pipeorgankind* a été publié dans *coloUrs and mayhem: Universe B*.

Ainsi, la création musicale amateur dans la communauté de *Homestuck* est autant un lieu de liberté et de pouvoir que dans les autres médias. Le musicien est invité à partager son interprétation musicale de l'œuvre originale, et celle-ci est valorisée et mise en avant par le webcomic lui-même pour renforcer sa légitimité et permettre à ceux qui la souhaitent canon d'obtenir ce qu'ils veulent.

### **La dissipation du canon**

*Homestuck* et l'environnement qui gravite autour du webcomic sont donc des lieux de création et de liberté exceptionnels. Les fans se voient conféré un pouvoir inédit qui enrichit considérablement l'œuvre d'origine. Lire le webcomic ne devient alors qu'une première étape vers une expérience *Homestuck* prolongée sur la durée. Les nombreuses créations stimulées par le webcomic créent un écosystème qu'il est fascinant d'explorer, et il y a toujours davantage à découvrir. Ainsi, de la simple fanfiction de quelques pages, le fan de *Homestuck* peut aller jusqu'aux jeux développés par les fans qui se passent dans l'univers de *Homestuck*, ou vers les

*fan adventures*, voire même vers d'autres œuvres associées au webcomic, comme *Undertale*, de Toby Fox. Ce dernier jeu ne partage pas d'univers avec *Homestuck*, mais est lié à celui-ci quand même, son créateur ayant été un compositeur prolifique de la première heure pour le webcomic, ayant créé le jeu quand il habitait dans la cave de Andrew Hussie, et les références entre les deux œuvres étant abondantes, ce qui permet de passer de la communauté de l'un à celle de l'autre facilement et de découvrir ainsi un tout nouvel écosystème de création amateur.

Toute cette liberté pose cependant son propre lot de questions et de problèmes, notamment d'un point de vue académique. Dans le cas d'une œuvre lancée dans une entreprise comme celle de *Homestuck*, où commence et où s'arrête la littérature ? Quelle intention devrait être analysée ? Où sont la réflexion et la profondeur dans ce type d'œuvre ? Le canon ne posait pas seulement les limites de la diégèse, mais aussi celles de l'analyse.

Les œuvres numériques et/ou postmodernistes, par leur déconstruction du concept même de récit, de narration, et leur rejet de l'autorité de l'auteur et du canon, semble prendre le risque d'échapper à la légitimation qu'un certain crédit académique peut apporter. Une œuvre qui deviendrait trop diffuse, qui s'éparpillerait trop, pourrait se voir refuser l'appartenance à la littérature.

Un exemple parfait de mise en scène de ces problèmes existe sur Internet : il s'agit de la communauté *SCP Foundation*. Pour comprendre à quoi nous faisons face, il faut se poser la question en termes d'univers. L'univers *SCP* tourne autour d'une organisation secrète, la *SCP Foundation*, dont le travail est de 'Sécuriser' et 'Contenir' des '*SCP*' pour 'Protéger' la population. Les *SCP* sont des entités ou phénomènes paranormaux plus ou moins dangereux. On retrouve des monstres classiques, comme le plus connu, SCP-173, une statue meurtrière qui ne peut bouger que lorsqu'elle n'est pas regardée, ou des concepts plus abstraits, comme SCP-087, qui prend la forme d'un escalier sans fin lors de la descente duquel un visage fantomatique vient hanter le visiteur.

Physiquement, le contenu *SCP* prend majoritairement la forme de dossiers écrits en suivant une certaine rigueur académique et scientifique. Chaque dossier décrit un *SCP*, les conditions de son confinement, et ajoute parfois des détails et courts récits relatant les expériences faites autour de l'entité.

L'univers de la *SCP Foundation* est fondamentalement participatif. Le contenu, qu'il s'agisse des dossiers ou de courts récits, est créé par la communauté sans aucune réelle force directrice. Cela permet à cet univers d'être incroyablement riche et prolifique : le site anglais

dénombrer près de 6000 SCP différents et des milliers de ‘contes’. A ceux-ci s’ajoutent les récits et SCP créés par les communautés d’autres pays (la Fondation ayant une dizaine de ‘branches’).

Cependant, cette richesse se paie au prix d’une certaine direction. Sans auteur principal, où se trouve le cœur de l’entreprise littéraire de la *SCP Foundation* ? À l’attention de quel auteur faut-il accorder le plus d’intérêt ? Qu’y a-t-il à analyser dans une œuvre sans cohérence ? La *SCP Foundation* n’a tout simplement pas de canon. Les SCP ou histoires qui atteignent une certaine célébrité sont rangés dans une partie du site qui porte le nom de ‘canon’. Mais ces histoires sont parfois contradictoires entre elles-mêmes, ce qui montre que le terme est détourné ici.

L’exemple de la *SCP Foundation* montre en fait que, sans impulsion directrice d’une intention auctoriale, l’œuvre a du mal à exister en tant que telle. Il est possible de faire l’expérience de cet univers et d’en consommer une grande partie, mais cela implique de suspendre un certain nombre d’attente. Il s’agit là d’un contenu dont la consommation se fait sans recherche d’un propos sur autre chose que l’univers de fiction particulier lui-même. L’expérience *SCP* est fragmentée et ne se nourrit qu’elle-même : son ensemble n’a aucun sens.

*Homestuck*, dont l’âge d’or a coïncidé avec celui de la *SCP Foundation*, a réfléchi aux problèmes que pose une œuvre sans auteur, et cette réflexion peut justifier, malgré toutes les libertés laissées au fan, l’importance de la figure de l’auteur dans le webcomic.

Dans le Prologue des *Epilogues*, le phénomène à l’œuvre dans l’entreprise de la *SCP Foundation* est théorisé par Rose. Celle-ci, en tant que *Seer of Light*, parvient à voir le monde dans lequel elle évolue comme une fiction, ou tout du moins, comme un canon. John à ce moment de l’histoire, est sur le point de faire un choix crucial. Il peut choisir de retourner dans le temps affronter Lord English pour mettre un terme à son règne de destruction, ou de rester à l’abri dans le paradis artificiel que lui et ses amis se sont créés pour eux-mêmes, bien à l’abri des terreurs apportées par Caliborn

Rose fait comprendre à John que ce choix est réel : il peut choisir de ne pas retourner affronter Lord English (ce qui, elle le sous-entend, lui éviterait d’ailleurs de mourir). Cependant, choisir cette option (appelée ‘*Candy*’) n’est pas sans entraîner une certaine conséquence :

JOHN: so... reality will be destroyed, or something? [...]

ROSE: No, this consequence isn't physical, or even a disruption of the timeline. It's more of a conceptual unraveling.

ROSE: If you miss the chance to authenticate canon events, something will take place that's a bit difficult to describe, but I've encountered a term for it.

ROSE: It's called "dissipation."

ROSE: Like, a notional fading. As if something, somewhere, is undergoing a process of "forgetting," and we are what is being forgotten.

ROSE: All ideas, people and their full potentialities, possible outcomes and their specific unfolding, all these things live inside conscious frameworks.

ROSE: The further removed we get from authentication of canon events, the less relevant they become, and they slowly fade from the conscious frameworks which kept them stable.<sup>17</sup>

Rose théorise ici le concept de 'dissipation', un phénomène auquel le lecteur assiste ensuite pendant la partie des *Epilogues* intitulée 'Candy'. Résumé succinctement, cette idée stipule qu'une série d'événements non-reliés au canon perdrait en '*relevance*', l'un des trois piliers du canon. Ces événements arriveraient toujours, ils seraient réels et vrais, mais ils ne seraient pas pertinents. Rose décrit en fait l'évolution d'un texte officiel en une *fanfiction*.

Dans une œuvre au canon libre, comme *Homestuck*, tout ce que les fans peuvent imaginer a le potentiel d'être vrai. La multiplication d'univers parallèles et de lignes temporelles alternatives permet à tous les *headcanons* d'être, en théorie, vrais. Cependant, ces *headcanons* ne seront pas pertinents, c'est-à-dire qu'ils seront d'une importance nulle vis-à-vis de la définition d'*Homestuck* en tant que récit ou œuvre.

Une œuvre comme la *SCP Foundation* est entièrement dissipée : ses fragments ne forment pas un tout cohérent que l'on pourrait appeler 'le canon'. Tout le contenu *SCP* relève de la *fanfiction*.

La dissipation d'un canon est l'étape ultime de l'accès au pouvoir du fan : l'œuvre elle-même se relègue au rang de *fanfiction*, et le canon devient ouvert au point de ne plus exister. *Homestuck* réfléchit à cette option, et se laisse tenter par celle-ci pendant les *Epilogues*, ne la considérant ni comme un bien, ni comme un mal : dans le septième chapitre de *Candy*, Rose remercie John d'avoir choisi de rester car, soulagée du fardeau de la pertinence, elle peut se

---

<sup>17</sup>Hussie, Andrew, *The Homestuck Epilogues*, 'Prologue 2', 2019  
<https://www.homestuck.com/epilogues/prologue/2>

permettre d'être heureuse. Ce bonheur qu'elle ressent est, entre autres, une représentation de la liberté créatrice et artistique qu'un canon dissipé permet à ses fans d'obtenir.

Mais *Homestuck* ne rejette pas non plus l'idée que la dissipation du canon est entièrement positive. L'ombre de l'exemple de la *SCP Foundation* plane sur cette idée : une œuvre trop ouverte s'avèrera, sur le long terme, juste être vide, un moment ou un phénomène insignifiant sans aucune conséquence ou portée au-delà de l'expérience elle-même. Dirk Strider refuse la dissipation dans *Meat*, l'autre partie des *Epilogues*, car l'idée de ne pas être pertinent lui est insupportable (au point que son alter ego de *Candy* se suicide). L'œuvre doit rester unifiée, le canon doit rester sous contrôle d'une autorité car la liberté apportée par la dissipation n'est qu'un coup d'épée dans l'eau : un moment glorieux et brillant, certes, mais sans intérêt ni conséquence. Une perte de temps et d'énergie aux yeux de personnages comme Dirk ou Lord English, qui ne veulent pas juste exister, mais *compter*, avoir de l'importance.

C'est alors là toute l'entreprise de *Homestuck*. Comme leur nom l'indique, les *Epilogues* se trouvent après l'aventure elle-même, après plus de huit mille pages d'histoire. Cela est logique : pour dissiper le canon, il faut encore qu'il en existe un. Les conclusions auxquelles les personnages arrivent dans les *Epilogues* sont alors le fruit d'une réflexion et d'un effort entamé bien en amont, alors que l'œuvre était encore sous le joug d'une seule autorité, d'une seule tyrannie : celle d'un auteur.

Même dans le champ de l'*electronic literature*, *Homestuck* est donc une œuvre qui se distingue du lot. Le webcomic comprend son médium et ses particularités, et expérimente avec celles-ci pour créer une expérience unique qui vient soutenir son propos littéraire. Cette expérience prend la forme d'un dialogue. Rejetant l'idée que la littérature est un message envoyé par un auteur à un lecteur, *Homestuck* cherche à faire participer le lecteur à l'acte de création par l'établissement d'un environnement, à la fois intellectuel et physique et virtuel, dans lequel le lecteur peut grandir, gagner en puissance et prendre conscience des nouveaux droits et pouvoirs que cette littérature d'un nouveau type lui confère.

Le lecteur est en effet une figure que *Homestuck* questionne, le webcomic arrivant à la conclusion qu'un dialogue sain entre l'œuvre et le lecteur ne peut se faire tant que ce dernier se cantonne à la position passive à laquelle il est confortablement habitué. L'œuvre s'investit en se livrant à son lecteur et en créant ces univers et environnements qui permettent l'accès à la puissance, le lecteur doit alors à son tour s'investir et amorcer son évolution en une figure plus active : le fan.

Il faut alors reconnaître que le webcomic se présente comme une œuvre exceptionnelle avec une approche de la littérature unique en son genre et caractérisée par une remise en question de ce qui était jusque-là considéré comme les acquis les plus fondamentaux de la littérature : un texte a un auteur, mais une œuvre en a-t-elle un aussi ? Le lecteur n'est-il vraiment que caractérisé par l'acte de lecture ? Un canon fermé est-il la marque d'une œuvre terminée ?

Ce dernier concept, le canon, est probablement le terrain sur lequel les expérimentations de *Homestuck* se démarquent le plus, le webcomic étant l'une des premières œuvres à remettre en question l'autorité de quelque chose d'aussi fondamental. Que même le canon soit discuté par le webcomic montre l'ampleur de la dimension subversive de *Homestuck*, pour qui rien n'est sacré ou tenu pour acquis. Toutes les étapes de fabrication d'un récit, tous ses acteurs, sont tournés en dérision et moqués, poussés jusque dans leurs derniers retranchements pour découvrir ce qui motive réellement leur positionnement.

## II./ LA MORT DU CANON

### A- Une Question de Représentation

#### **La métatextualité à la base du récit**

*Homestuck* tire donc partie de sa nature numérique pour construire son entreprise littéraire autour du dialogue qu'il ouvre avec le lecteur, un acte qui va déjà à l'encontre des pratiques littéraires auxquelles le lecteur peut être habitué. Le texte ne se livre pas à un destinataire qui ne peut que le recevoir. Il l'invite à le rejoindre dans son environnement pour engager une discussion avec celui-ci. Les outils numériques permettent au lecteur d'avoir des moyens physiques pour répondre à l'œuvre qui, de son côté, légitime et valorise ces réponses. Ce dialogue prend la forme d'un affrontement de puissances entre l'œuvre et le lecteur. A qui l'œuvre appartient-elle ? Qui a le droit d'en parler ? De décider à son sujet ?

Dans le cas d'une œuvre au succès immense et à la communauté active, un gagnant semble rapidement se dessiner. L'œuvre, une fois finie, perd sa voix. L'auteur lui-même perd en légitimité à ce moment-là, comme nous avons pu le voir avec l'exemple de *Harry Potter*. C'est un dialogue dont le lecteur sort invariablement gagnant : en culture, le sort d'une œuvre achevée et sa réputation sont avant tout décidés par ceux qui la reçoivent.

C'est finalement ce phénomène-là que *Homestuck* se propose d'étudier et de représenter au cours de son histoire. Le pouvoir que le webcomic confère à son lectorat est d'une nature nouvelle, mais l'objectif de cette entreprise littéraire paraît bien davantage être de faire prendre conscience au lecteur qu'il possède déjà ce pouvoir. Pour cela, l'œuvre ne peut pas se contenter de livrer son récit et son propos à son lecteur, se mettant ainsi finalement dans une position aussi passive que celle de ce dernier. Pour que le lecteur comprenne qu'il possède déjà le pouvoir de s'affranchir de toute forme d'autorité, le webcomic comprend qu'il doit le mettre en difficulté, le forcer à lui résister. Pour cela, le récit de *Homestuck* ne doit pas simplement se raconter. Il doit s'imposer, faire du bruit et déranger, d'une manière ou d'une autre.

La méthode privilégiée par le webcomic a été de permettre à l'histoire de s'approprier son statut de fiction. La métatextualité est extrêmement importante dans *Homestuck*, exceptionnel par son traitement de cette dimension. Multiplier les niveaux de lecture et de fiction implique de complexifier considérablement son récit. Mais *Homestuck* y parvient avec

une aisance relative par un procédé simple : la représentation. Dans son élan platonicien, le webcomic donne corps aux idées et au concept, crée des symboles imparfaits pour les représenter. Cela permet d'abord de beaucoup aider le lecteur à tout simplement comprendre ce qui se passe dans l'aventure. Ainsi, le quatrième mur proverbial est un objet physique dans le webcomic, que les personnages peuvent utiliser pour échapper, temporairement, au canon. Les personnages sont conscients de leurs arcs narratifs : Gamzee, dans les *Epilogues*, dit qu'il traverse un arc de rédemption. Les joueurs de Sburb voient les thèmes importants de leur arc être mis en scène par le jeu : Dave ne peut obtenir son épée qu'en la brisant, ce qui symbolise sa difficulté à se considérer comme un héros. Mais, à un tout autre niveau, cette représentation sert des fins théoriques : l'auteur, Andrew Hussie, apparaît en tant que personnage dans l'œuvre, et se met en scène en train d'écrire le webcomic. Le lecteur lui-même se voit lire *Homestuck* par moments.

Pour légitimer son propos sur la fiction et la narration, l'histoire se met donc en scène en tant que telle pour montrer qu'elle a conscience d'être une histoire. Ce n'est toutefois pas le concept de fiction qui intéresse principalement le webcomic.

Nous expliquions plus haut que Rose Lalonde avait conscience de faire partie d'un canon. Cela ne signifie pas qu'elle a conscience d'être un personnage d'un récit de fiction, une idée finalement sans grandes conséquences pour elle. Le canon, à l'intérieur de *Homestuck* lui-même, est compris par les personnages comme quelque chose de bien spécifique : un ensemble de règles, une série de faits et d'événements au cœur d'une intention cosmique. Concrètement, dans le récit, cela prend entre autres la forme du jeu, Sburb, et de ses règles. Faire partie du canon, c'est jouer au jeu et avoir une chance de le gagner. Être exclu du canon, c'est avoir perdu d'avance, faire partie d'une *doomed timeline*, et être condamné à vivre à jamais dans une perpétuelle médiocrité dans une *dream bubble*. Mais l'explicitation du concept de canon n'est qu'un premier niveau de métatextualité présent dans *Homestuck*.

Un autre personnage a conscience de faire non seulement partie d'un canon, mais aussi d'un récit de fiction : Gamzee Makara (lorsqu'il est sobre). En entrant en contact avec Lord English par le biais de Li'l Cal et de Doc Scratch, Gamzee comprend ce qu'il est (un personnage de fiction) et son rôle dans l'histoire. Il apprend pendant l'*Act 5* qu'il est destiné à devenir une partie de Lord English. De fait, il sait son destin est déjà écrit. Cela lui permet alors de comprendre qu'il a un pouvoir particulier : le *plot armor*, l'idée qu'un personnage est si important pour la continuité du récit qu'il ne peut pas mourir. Gamzee va alors se mettre dans des situations extrêmement dangereuses, et paraître mourir très régulièrement, tout en sachant

pertinemment qu'il ne peut rien lui arriver. Finalement, après avoir traversé un trou noir créé par l'explosion de la tête décapitée de Lord Jack, il arrive auprès de l'œuf de son dieu et peut accomplir sa destinée : mettre au monde Caliborn, s'occuper de lui et s'assurer qu'il le consomme pour devenir Lord English.

La métatextualité dans *Homestuck* est alors une partie intégrante du récit. Le fait que les personnages savent qu'ils appartiennent à un univers particulier (de fiction, ou régi par un canon) influence leurs décisions et, de fait, l'histoire. Cette métatextualité est subtile et possède plusieurs niveaux, ce qui est visible au travers de ce que les personnages comprennent du monde dans lequel ils évoluent. Si nous avons différencié les approches de Rose et de Gamzee, il est intéressant de noter un point commun entre celles-ci. Leurs deux Aspects, *Light* et *Rage*, sont liés à une certaine clairvoyance, un certain accès à la vérité. La métatextualité, dans *Homestuck*, c'est cela : une recherche de la vérité, ou d'une interprétation de la vérité que l'on peut accepter.

Le lecteur est entraîné à l'intérieur du récit par divers outils : deuxième personne, avatars le représentant, commandes etc... La raison de cela est que le webcomic souhaite le confronter à cette recherche de la vérité. Le lecteur affronte un récit, une fiction, quelque chose qui n'est pas vrai. Mais cette illusion a une existence et de réelles conséquences : dramatiques et mortelles pour les personnages, temporelles et émotionnelles pour le lecteur. *Homestuck* souhaite que le lecteur comprenne qu'il est déjà actif, qu'il a déjà accès à une certaine puissance, par cette confrontation à ce paradoxe. Le lecteur doit se faire figure active pour partir à la recherche de cette vérité.

### **Narrer est manipuler**

Il apparaît alors clairement qu'une réflexion sur la nature même de ce qu'est une histoire est à l'œuvre à l'intérieur de *Homestuck*. Le webcomic explore le concept de fiction pour tirer du sens de ce qui n'est, au fond, que des mensonges. Valoriser la figure du lecteur sert différents intérêts, mais si le webcomic souhaite concevoir la littérature comme un dialogue, il lui faut avant tout s'intéresser à la voix qui raconte l'histoire.

La position de *Homestuck* sur le sujet n'est que très subtilement exprimée dans le webcomic lui-même. Cependant, à la toute fin des *Epilogues*, quand la mort de Lord English laisse dans son sillage un vide que de nouvelles voix aux ambitions auctoriales s'empressent de revendiquer, un dialogue a lieu pendant lequel cette position est explicitée. Ce dialogue se fait entre Alt!Calliope, la sœur de Lord English d'une autre ligne temporelle, qui s'est écrasée sur

Earth C dans *Candy* et a pris possession du corps de Jade, et Aradia Megido, qui semble lui servir de disciple (ou même de servante, se faisant ainsi l'écho de son *ancestor*) :

**JADE:** a martyr died and said fuck. [...]

**JADE:** it was the only light to shine on a dark planet for millions of sweeps.

**JADE:** and if you are one so devoted to his teachings, who sees truth in his words,

**JADE:** it may be said with great authority that **you are wrong.**

**JADE:** **you are foolish to believe his lies. his martyrdom is false, his sacrifice hollow.**

**JADE:** **repent for your adherence to this illusion now, and perhaps leniency will be your reward.**

**ARADIA:** 0\_0

**ARADIA:** what just happened there

**JADE:** **i brought to your attention that the story you were listening to had a speaker with a specific identity.**

**JADE:** **and where there is an identity, there can also be an agenda.**<sup>18</sup>

Alt!Calliope explique en fait deux choses ici : un élément de l'univers de *Homestuck*, qui existe intradiégétiquement, et, par extension, la conception de l'acte de narration du webcomic.

Le premier élément est important à développer pour comprendre une partie de l'action des *Epilogues* et en quoi le webcomic s'en sert pour symboliser sa vision de la narration. L'univers de *Homestuck* admet l'existence d'un pouvoir de suggestion mentale. Un personnage peut insuffler des pensées et actes à d'autres personnages pour contrôler leur comportement. Au début de l'histoire, ce pouvoir prend la forme des commandes qui permettent de passer d'une page à l'autre. Il est utilisé par les *exiles* qui sont trop inoffensifs pour insuffler dans l'esprit des *Beta Kids* autre chose que quelques commentaires malpolis ou indications trop vaguement formulées.

Cela nous permet cependant de nous rappeler que les *exiles*, au début du webcomic, sont des lecteurs de *Homestuck*, qui voient un récit sur lequel ils peuvent influencer se dérouler sous leurs yeux devant un écran. Cet élément est, de fait, déjà un premier indice de l'idée du webcomic selon laquelle l'acte de lecture peut conférer une certaine puissance.

---

<sup>18</sup> Hussie, Andrew, *The Homestuck Epilogues*, 'Candy 40', 2019, <https://www.homestuck.com/epilogues/candy/40>

Plus tard dans *Homestuck*, ce pouvoir de suggestion mentale prend une forme plus précise et nettement plus reconnaissable : celle d'une narration. C'est le sens à tirer ici du changement de police et de couleur des caractères dans le dialogue de Alt!Calliope.

Les dialogues dans *Homestuck* sont très particuliers. Prenant en majorité la forme d'une retranscription d'un *chat* virtuel, ils sont complètement dénués de narration ou d'inserts. Le texte parlé (ou écrit) est présenté brut au lecteur, comme il apparaîtrait sur un véritable logiciel de discussion en ligne. Ce choix de format, l'abondance de ces dialogues, leur complexité (certains se font par exemple entre un personnage, son double du futur et son double d'un futur encore plus lointain) et l'abondance de personnages font que, sans certaines adaptations, *Homestuck* serait encore davantage à la limite de l'illisibilité. Le choix a alors été fait d'accorder une couleur au texte de chaque personnage, pour mieux les différencier, ainsi que des tics de langage très caractéristiques (Karkat s'exprime par exemple intégralement en gris et en majuscule).

Dans les *Epilogues*, Alt!Calliope s'exprime par le biais du corps de Jade et en rouge, car elle provient d'une temporalité où elle a tué Caliborn avant de colorer ses mots de la couleur de son sang (comme Caliborn le fait avec la couleur du sang de Calliope dans la ligne temporelle canon). Cependant, le début de son dialogue est en noir et en *Times New Roman*, la police et la couleur de la narration des *Epilogues*. Alt!Calliope fait ici la démonstration de son pouvoir de suggestion mentale. Elle insuffle dans l'esprit d'Aradia l'histoire du Sufferer avant de révéler sa présence et de s'imposer en tant que voix (de là le retour à sa couleur de texte normale). Le fait que le nom de Jade soit répété au début de chaque phrase indique qu'il ne s'agit là que d'une démonstration devant Aradia, et non une réelle mise en pratique de son pouvoir (chose que sa disciple ne pourrait percevoir). Une telle mise en pratique ne s'embarrasserait pas de la mise en page d'un dialogue. Le passage en noir prendrait tout simplement la forme d'un paragraphe narratif.

Ce dialogue est alors l'explicitation, relativement tardive, d'un nouvel élément de l'univers de *Homestuck*, présent seulement en filigrane dans le webcomic lui-même. Certains personnages qui ont accédé à un certain niveau de puissance (appelé '*Ultimate Self*') gagnent le pouvoir d'influencer les actions des autres personnages par l'action de narrer ce qu'ils veulent qui leur arrive. L'action de raconter l'histoire est alors un acte de pouvoir et surtout, et c'est là ce que Alt!Calliope essaie de démontrer, c'est un acte motivé.

Ce passage trouve un écho dans le seizième chapitre de la partie *Meat* des *Epilogues* qui est en fait l'exacte mise en pratique de ce pouvoir. Dirk, dont le texte est de couleur orange, se révèle enfin comme le nouvel antagoniste de *Homestuck* après avoir manipulé Rose à le suivre dans ses plans :

'It's difficult for the untrained ear to spot the exact moment in their conversation when the words she was saying stopped being hers and started being his. Or maybe they were her words. Does it really matter? In many respects, they're basically the same person, aren't they? Kindred spirits in blood and perspective, the puppet masters of the respective games they like to believe they're playing.

But you already knew that, right?'<sup>19</sup>

Dirk applique ici ce que Calliope expliquait : en narrant l'histoire de Rose, il a en fait imposé des pensées à son esprit et l'a contrainte à faire ce qu'il voulait qu'elle fasse. Dirk est un personnage particulièrement fier qui ne peut pas s'empêcher de révéler sa présence, ce qui permet de le différencier des autres narrateurs de *Homestuck*, qui eux ont tendance à davantage chercher la subtilité dans leur manipulation. Or, comme Alt!Calliope l'explique, continuant sa démonstration entamée plus tôt :

JADE: but now imagine that i told your story in exactly that way.  
that i said,

JADE: a martyr died and said fuck.

JADE: but it was the first time you ever heard that story.

JADE: also imagine you couldn't see me and didn't even know i existed.

JADE: and imagine you couldn't even hear the story i just told with your ears.

JADE: it simply entered your awareness in some other manner, in a way that was impersonal. almost like one of your own thoughts speaking to you.

Alt!Calliope décrit ici l'action de raconter une histoire : toute narration est en fait une série d'ordres donnés aux personnages qui ne peuvent pas les questionner, car, fictifs comme ils sont, ils ne peuvent pas imaginer que ces ordres ne sont pas le fruit de leur propre volonté. Dans un récit conscient de son statut fictif, cette série d'ordres perd en subtilité, devient plus

---

<sup>19</sup> Hussie, Andrew, *The Homestuck Epilogues*, 'Meat 16', 2019 <https://www.homestuck.com/epilogues/meat/16>

évidente. Un personnage peut prendre conscience qu'il n'est pas libre de ses mouvements et de ses choix.

Naturellement, cette prise de conscience est également motivée par la voix narrative, ce qui fait qu'elle n'est finalement que le fruit d'une nouvelle manipulation, et c'est là quelque chose dont *Homestuck* est conscient. Dans le webcomic, qu'un personnage comprenne son aliénation est alors un dispositif mis en œuvre par la voix narrative pour démontrer quelque chose à l'autre interlocuteur de la narration, le lecteur. C'est une manière pour cette voix de faire la démonstration de sa toute puissance dans l'univers de fiction, dans le canon. Le narrateur impose sa présence pour faire avancer ses plans, imposer sa volonté.

Les *Epilogues* théorisent en fait que toute fiction est manipulation. La voix narrative, aussi bien cachée soit-elle, aussi neutre puisse-t-elle paraître, a toujours une intention qu'elle met en œuvre au moins en manipulant les personnages. Le webcomic semble ici adhérer aux idées de Platon exprimées dans *La République* ou dans *L'Ion*. Dans l'univers platonicien, dans lequel tout se rapporte à un concept original, à une Idée, l'art mimétique est néfaste : '*ce genre de poésie est un poison pour l'esprit de ceux qui l'écoutent*'<sup>20</sup> [395b]. Cela viendrait du fait qu'il impose entre ce public et l'Idée originale et parfaite un double filtre : celui de l'expression de cette Idée dans le monde, et celui de la vision de l'artiste, de la représentation subjective de cette expression. Le public est alors trompé par la voix du poète. Le jugement négatif que porte le webcomic sur l'acte de narration, qu'il associe à de la manipulation, semble alors être hérité au moins en partie du crédit accordé aux poètes dans la cité platonicienne. Il existe un canon objectif et véritable, mais ce dernier est inaccessible. La voix de l'auteur, si elle est une première étape vers ce canon, est aussi une prison, qui ne permet d'apercevoir ce canon qu'à travers son prisme.

Comment cette théorie s'intègre-t-elle alors dans l'entreprise du webcomic de faire prendre conscience au lecteur de son pouvoir ?

Considérer que toute histoire est racontée par une voix motivée participe en fait au processus de délégitimation de l'autorité du narrateur dans *Homestuck*. Si la voix qui raconte l'histoire a des intentions claires et appartient à un personnage de l'œuvre, tout ce qui se passe dans un récit devient arbitraire, injustifié. Or, si toutes les voix narratives de toutes les œuvres de fiction sont perçues comme appartenant à un personnage, à savoir la figure de l'auteur, une entité aussi fictive que n'importe quel autre personnage du livre, tous les récits jamais racontés

---

<sup>20</sup> Platon, *La République*, Livre X, traduit par Victor Cousin, Rey et Gravier, Paris, 1834, p.234

deviennent un enchaînement de décisions arbitraires que le lecteur peut remettre en question. Après tout, sa voix vaut aussi bien qu'une autre.

*Homestuck* perçoit donc l'acte de narration comme un dialogue entre une figure d'auteur, les personnages de l'œuvre et le lecteur. Avoir introduit la manipulation mentale dans l'univers du webcomic lui permet de symboliser que toute narration est manipulation, et que s'il y a manipulation, il y a motivation personnelle, et donc arbitralité et illégitimité.

Ce dernier point, l'illégitimité, est probablement le plus important à développer maintenant. En effet, face à une conception de la littérature selon laquelle le lecteur lambda est aussi qualifié que n'importe quel auteur canonique pour écrire son histoire, un réflexe serait de partir du principe que, de toutes les volontés arbitraires qui manipulent le récit, celle de l'auteur est probablement la plus légitime, la seule 'vraie'.

Cette impression est à rattacher au concept de canon : le contenu produit par la voix perçue comme la plus légitime est considéré comme plus vrai. C'est là la conception habituelle du canon : le mot de l'auteur est le plus légitime, car il est à l'origine de l'histoire. *Homestuck* apparente donc cette conception du canon à des codes, des règles et impressions perçus comme naturels et automatiques, intégrés par le lectorat. Mais, dès le choix de son format, le webcomic cherche à se façonner en tant qu'œuvre avant-gardiste, dans une position de rejet vis-à-vis de la conception traditionnelle du canon et donc par extension de la littérature canonique.

C'est ici la raison pour laquelle le canon est le concept auquel *Homestuck* s'attaque le plus. Affirmer qu'une voix narrative est motivée délégitime autant celle de l'auteur original que celles des lecteurs. Le canon devient alors le dernier bastion de l'autorité de l'auteur.

Dans sa tradition de représentation de concepts théoriques, il convient alors de s'intéresser à la manière avec laquelle le canon est représenté à l'intérieur de la diégèse du webcomic pour mieux comprendre comment il peut le détruire.

### **Représenter le canon**

Dans ce contexte, le terme de canon, succinctement formulé, peut être résumé comme désignant ce qui définit une œuvre de fiction. Le canon peut alors autant caractériser un personnage qu'un événement ou un texte. *Homestuck*, cependant, précise les tenants et

aboutissants de ce concept en représentant son propre canon de trois manières différentes : une narrative, une temporelle et une spatiale et métaphorique.

### 1. Le canon narratif

La première est probablement la plus instinctive à comprendre. La narration du webcomic définit les événements, étapes du récit, thèmes et éléments de caractérisation des personnages considérés comme canons. C'est ici ce que l'on peut retrouver dans la littérature en général : le texte est canon. Dans le cas de *Homestuck*, étant un webcomic, s'ajoutent au texte la musique et les illustrations. Ces dernières sont un bon exemple de la manière avec laquelle le webcomic déconstruit la conception habituelle du canon.

En effet, du point de vue du fan, très peu de choses sont aussi aliénatrices qu'une illustration. Celle-ci fige l'apparence des personnages et empêche, en général, toute forme d'interprétation. La liberté d'imaginer à quoi un personnage peut ressembler en partant d'une description est l'une des libertés les plus fondamentales offertes par la littérature, une trouvable dans presque tous les textes de fiction jamais écrits. En ne s'en tenant qu'à ces éléments-là, il serait alors possible d'arriver à la conclusion paradoxale que *Homestuck* aliène violemment son lecteur.

Il s'agirait cependant là d'un non-sens ignorant tout des particularités du style graphique de *Homestuck*. Les dessins, faits sur *Photoshop*, sont très minimalistes. Toujours inspiré par les jeux-vidéos, les personnages sont le plus souvent représentés sous forme de *sprites*, à savoir une version miniature d'eux-mêmes. Tout est fait pour limiter le nombre de détails fournis sur l'apparence du personnage, alors même qu'il va être représenté sur plusieurs milliers d'images. Ainsi, on ne distingue un personnage du webcomic d'un autre que par quelques éléments très précis : ses cheveux, ses yeux, sa bouche et sa tenue (et surtout le haut de cette tenue sur lequel figure en général un symbole). Dans le cas des personnages humains, la couleur de peau n'est même pas définie. Ils apparaissent blancs car c'est là la couleur par défaut du fond d'un nouveau dessin sur *Photoshop*, mais aussi parce que c'est une couleur qui renvoie à l'idée de page blanche, d'entité vierge sur laquelle il est possible de se projeter.

Car c'est finalement là l'intérêt du style graphique et, par extension, de la narration de *Homestuck*. Des détails fondamentaux liés à l'histoire du personnage sont fournis (les yeux de Terezi ou Vriska par exemple), mais beaucoup sont laissés vagues, pour que le lecteur puisse projeter son interprétation librement sur le récit. La narration de *Homestuck*, et c'est là un argument servant son propos, ne sert qu'une interprétation des choses, celle de son auteur. Elle

profite de nombreuses occasions pour rappeler au lecteur que ce qu'il lit n'est finalement qu'un point de vue. Ainsi, Jane est régulièrement représentée par les fans en léger surpoids, car des éléments présents dans l'œuvre incitent à le penser, et de nombreux lecteurs les ont pris au premier degré. Mais se pencher sur ces éléments révèle qu'il ne s'agit finalement là que d'un retour de l'autorité 'naturelle' de ce qui est habituellement conçu comme canon. Le premier élément est une série de commentaires proférés par Caliborn dans le but de vexer Jane. Ces derniers, au-delà d'avoir l'effet escompté, proviennent d'un personnage qui a fait de la manipulation et du mensonge sa marque de fabrique. Ce n'est là encore qu'une instance de la volonté de *Homestuck* de démontrer que tout récit n'est qu'opinion, et qu'aucune voix n'a la vérité absolue, si tant est que celle-ci existe. Le deuxième élément qui vient soutenir cette conception de Jane est son apparence dans l'animation *[S] Act 6 Act 6 Intermission 5 (A6A6I5* en plus court, ou de son surnom, '*Vriskagram*'). L'apparition de Jane dans cette animation laisse peu de place au doute quant à sa morphologie. Cependant, les dessins qui apparaissent dans *Vriskagram* ont une particularité : ils n'ont pas été dessinés par Andrew Hussie, mais par des fans, ce qui met l'accent sur leur nature interprétative.

Il y a à tirer de cet exemple que le webcomic ne prend pas de position définitive sur la morphologie de Jane Crocker : dans le canon, elle est autant représentée en léger surpoids que d'une morphologie strictement identique à celle de tous les autres personnages, sous sa forme de *sprite*. Que la première interprétation soit celle que les fans ont retenue signifie alors moins que le webcomic a une autorité définitive sur l'apparence des personnages (puisque les éléments qu'il fournit ne permettent pas de trancher sur la question) que le fait que cette interprétation a résonné avec le public au point que son soutien à celle-ci la rende 'canon'.

Le corps même de *Homestuck*, à grand renfort de zones d'ombres et de contradictions, transmet alors l'idée du webcomic que ce qui habituellement perçu comme canon n'est qu'une interprétation donnée avec plus d'autorité.

## **2. Le canon thématique**

La deuxième manière par laquelle le canon est représenté dans *Homestuck* est thématique. Il faut, pour la comprendre, s'intéresser au contenu du récit.

Définir le canon comme ce qui est contenu dans le texte sous-entend une opposition à ce qui n'est pas canon, ce qui n'est pas contenu dans le texte. En revanche, le définir comme ce

que le texte contient permet aussi, et peut-être surtout, de comprendre que le canon est le sujet de l'œuvre. Ce sur quoi elle porte est ce qui est canon, ce qu'elle ignore est ce qui ne l'est pas.

Le canon de *Homestuck* est son sujet et ce dernier devient facilement définissable à la toute fin du webcomic. L'histoire de *Homestuck* tourne autour d'une boucle temporelle : celle de Lord English.

Lord English est le personnage le plus important de *Homestuck*. Il est un *cherub*, une autre espèce extra-terrestre. Il naît sous le nom de Caliborn avec sa sœur jumelle, Calliope, avec laquelle il partage un corps. A un certain âge, Caliborn consume l'essence de Calliope, la tuant effectivement et se rendant seul maître de leur corps commun. Il entreprend alors de jouer une session particulière de Sburb, qu'il emporte grâce à sa cruauté et ses pouvoirs de *Lord of Time*. Sa victoire lui donne accès à des pouvoirs immenses, faisant de lui le personnage le plus puissant de l'univers du webcomic, et il adopte le nom de Lord English. Connaissant plusieurs péripéties, il devient finalement un goliath qui parcourt le *Furthest Ring* en semant la mort et la destruction sur son passage jusqu'à être arrêté par l'apparition du trou noir qui engloutit le **Green Sun**.

Le sujet de *Homestuck* est Lord English. Il orchestre les détails de la vie de tous les autres personnages depuis l'ombre pour rétroactivement assurer sa propre existence. Son arrivée dans l'histoire étant empêchée par un programme qui requiert la fin d'un univers pour s'exécuter, il manipule, par le biais de Doc Scratch, l'histoire d'Alternia pour créer une génération de trolls capables de gagner une session de Sburb. Ayant gagné le droit de créer un nouvel univers, celui dont ils proviennent peut être détruit, ce qui se produit à la mort de Snowman, l'ancienne Black Queen, que Lord English a engagée dans son gang, aux mains d'un Jack Noir.

Toute l'histoire de *Homestuck* tourne alors autour de la personne et des intentions de Lord English. Lorsque l'histoire introduit enfin Caliborn, une version enfant de Lord English, celui-ci, nettement plus puéril que son alter ego du futur, passe une très grande partie de l'*Act 6* à tirer l'attention de la narration vers lui-même. Cela se manifeste par exemple dans les titres des parties : les péripéties des humains et des trolls sont reléguées aux parties portant le titre 'd'*Intermission*', tandis que les actes 'principaux' (de l'*Act 6 Act 6 Act 1* à l'*Act 6 Act 6 Act 5*) tournent intégralement autour de Caliborn et de ses différentes entreprises artistiques. Ces tentatives (réussies) de la part du jeune *cherub* pour attirer l'attention sur son histoire n'est finalement qu'une version plus simpliste, puérile et grossière de ce que Lord English fait.

De fait, ce qui est canon dans *Homestuck* est défini par Lord English. Il ne laisse arriver dans l'histoire que ce qu'il souhaite voir arriver parce que cela sert ses objectifs. C'est là la représentation thématique du canon dans le webcomic. *Homestuck* ne montre rien qui ne se rattache pas, d'une manière ou d'une autre, à Lord English, car ce serait là s'éloigner du canon qu'il impose à l'histoire. Ainsi, le webcomic s'achève sur deux fins ouvertes liées à ce personnage. La première le montre, sous sa forme adulte, faire face à Vriska et au *juju* légendaire qui serait capable de le vaincre. Sa mort est sous-entendue (ses yeux cessent de clignoter pour afficher deux boules de billard '8'), mais elle n'est pas montrée à l'écran. Montrer la mort de Lord English (ce que les *Epilogues*, décrits comme 'post-canon', font) reviendrait à admettre que *Homestuck* peut posséder un canon libéré de l'aliénation imposée par le *cherub*. La deuxième fin ouverte le montre vaincre Yaldabaoth alors qu'il est encore Caliborn. On voit le futur Lord English détruire l'horloge de son immortalité conditionnelle pour obtenir son pouvoir infini, mais l'étape suivante de son histoire, seulement résumée pendant l'A6A6A5 n'est pas montrée en détails, ou dans une version qui n'implique pas la narration très biaisée de Caliborn. Cela peut être expliqué par le fait que Caliborn connaît sa première défaite à ce moment-là, et s'il prétend ne pas particulièrement mal le vivre, qu'il prenne le contrôle lorsque cette défaite est racontée au lecteur montre qu'il souhaite contrôler jusqu'au dernier détail la canonicité de cet événement.

Le canon est alors inextricablement lié à Lord English, ce qui correspond à ce que Alt!Calliope explique dans les *Epilogues* : si toute fiction est racontée par une voix motivée, tout canon est forcément défini par cette même intention, et n'est qu'une interprétation partielle d'un événement. Lord English raconte indirectement *Homestuck* au lecteur par la création du canon qui lui convient. En cela, la conception traditionnelle du canon étant associée à la littérature canonique, Lord English se fait figure d'auteur traditionnel. Il est la seule vraie voix, celle perçue comme la seule légitime à modeler le canon. Comme un auteur réel, il écrit l'histoire, parfois à la première personne, mais souvent en se cachant derrière d'autres narrateurs.

### 3. Le canon spatial

La troisième et dernière représentation du canon dans *Homestuck* est liée à ce qui précède et tient davantage de l'allégorie. Il s'agit de la représentation du canon en tant qu'espace 'physique' à l'intérieur de l'œuvre.

Le canon, tel que vécu par les personnages du webcomic, prend la forme d'une série de lieux où ils peuvent se trouver. Ainsi, la Terre, ou le Medium font partie du canon, tandis que Earth C dans la partie *Candy* des *Epilogues* n'en fait pas partie. Un personnage qui passerait d'un de ces lieux à l'autre quitterait ou entrerait dans le canon.

Cela signifie, entre autres, que, le canon étant défini par Lord English, les lieux qui représentent ce canon sont forcément des espaces sur lesquels English a une influence, ou où il se trouve directement. Cette idée est mise à l'œuvre lorsque sont mis en scène les lieux à la frontière du canon : les *dream bubbles*.

Les *dream bubbles* sont des bulles créées par les *horrorerrors* pour accueillir les fantômes des personnages appartenant à une *doomed timeline*, après leur mort. Ce sont des espaces où le paysage est créé à partir des souvenirs des fantômes qui les habitent. Ainsi, on pourra trouver le quartier bien terrien où John habite être connecté au *Land of Maps and Treasure*, la planète de Vriska dans le Medium.

Lord English, après avoir tué AH, entreprend de parcourir les *dream bubbles* pour trouver celle où se cache le fantôme de sa sœur, Calliope, pour pouvoir la tuer à nouveau. Il détruit sur son passage toutes les *dream bubbles* qu'il traverse, laissant sur son sillage un univers fracturé au bord de la désintégration. De fait, Lord English intègre les *dream bubbles* au canon.

Les *dream bubbles* accueillant les fantômes des *doomed timeline*, elles contiennent potentiellement une infinité de variations des personnages que le lecteur connaît, puisque pour chaque ligne temporelle, il existe une infinité de lignes temporelles alternatives. Ainsi, on y retrouve une version de Karkat qui a pu atteindre le stade de *god tier*, ou encore la légendaire '*butler island*'.

Les *dream bubbles* contiennent alors une infinité d'interprétations des événements et personnages de *Homestuck* laissées sur le carreau pour ne pas avoir eu la chance d'être 'vraies', à savoir acceptées par Lord English.

L'exploration des *dream bubbles* par le *cherub* est alors porteuse de sens. Par sa simple présence physique dans ces *dream bubbles*, Lord English canonise leur existence, et ainsi l'existence d'une infinité d'interprétations de *Homestuck*. Cela correspond parfaitement à l'entreprise de l'œuvre de légitimer et valoriser les interprétations des fans et lecteurs. Cependant, que Lord English détruise systématiquement ces *dream bubbles* montre aussi qu'il refuse de laisser le contrôle du canon lui échapper. Il n'existe finalement qu'une seule vraie

ligne temporelle, celle qui aboutit à son existence. Les autres sont superflues et méritent d'être détruites.

La représentation physique du canon dans *Homestuck* peut alors être apparentée à une bulle. A l'intérieur de celle-ci se trouve l'univers où se déroule la ligne temporelle approuvée par Lord English. A la surface de cette bulle, on retrouve les *dream bubbles*, dont le statut canonique est flou : la visite de Lord English leur assure leur appartenance au canon, mais en parallèle, leur destruction systématique aux mains du goliath les en expulse presque aussitôt. Au-delà des *dream bubbles*, il est alors possible d'imaginer que se trouvent les univers non-canons, ceux des fans qui profitent de leur liberté créatrice pour imaginer un autre *Homestuck*, un que Lord English n'approuverait pas.

*Homestuck* réfléchit donc à la nature d'une histoire et de l'acte de narration. Le webcomic conceptualise autour de ce sujet pour simplifier son propos et le rendre plus dynamique. Ainsi, si ce propos est d'affirmer que toute narration, et par extension tout canon, est motivée par une intention et un objectif, cela sera représenté dans le webcomic par des métaphores du canon, des lecteurs et de l'auteur.

## **B- Le Sort de l'Auteur**

### **L'auteur est un ennemi.**

Le concept de canon étant celui que *Homestuck* cherche le plus à déconstruire, il est normal que le webcomic s'attaque aussi, par extension, à la figure de l'auteur. Comme considéré précédemment, lorsqu'un doute persiste sur le canon, l'auteur est souvent la figure à laquelle les lecteurs font appel pour trancher. Et, sauf cas extrêmement rares, même après la conclusion de l'œuvre, l'auteur reste le seul avec le pouvoir d'introduire du nouveau canon.

Comme pour le canon, il convient alors de s'intéresser aux différentes manières par lesquelles l'auteur est représenté à l'intérieur du webcomic pour ensuite comprendre comment ce dernier peut déconstruire le concept.

Une interprétation communément admise dans la communauté des lecteurs est que *Homestuck* est une histoire qui parle de gens qui lisent *Homestuck*. Le lecteur bien réel du webcomic le lit en fait indirectement. Il ne fait que voir l'action et la narration être observées par un autre personnage. Ainsi, les premiers actes du webcomic sont en fait ce que les trolls, échoués sur leur météore, observent via *Trollian*, où ce que les *exiles* voient depuis les écrans de commande de leur station.

Parfois, l'identité du lecteur de première main du webcomic n'est pas claire, mais il est révélé, à la page 2490, l'existence du personnage de MSPA Reader, dont le rôle dans l'histoire semble être de lire *Homestuck* et d'y réagir (par exemple en s'effondrant sous le poids des révélations liées à la véritable nature de Li'l Cal et de Lord English à la page 7448). Ce personnage est là pour que, même quand il paraît n'y avoir aucun lecteur du webcomic, la lecture de ce dernier soit toujours indirecte. D'une importance très relative dans le webcomic lui-même, MSPA Reader se voit donner toute une histoire et une personnalité dans les jeux *Hiveswap Friendsim* et *Pesterquest*, où l'on découvre la situation qui l'a mené à lire *Homestuck*, et son destin : celui de devenir le *First Guardian* d'une ligne temporelle alternative.

*Homestuck* est donc ce qui apparaît sur un écran. De fait, la figure d'auteur dans le webcomic est celle qui écrit ce qui apparaît, organise ou manipule les événements et personnages. Ainsi, pour une part importante du webcomic, l'auteur est AH, un avatar assez direct d'Andrew Hussie à l'intérieur de son œuvre. Mais à certains moments, d'autres personnages récupèrent le rôle d'auteur. C'est notamment le cas de la page 3764 à la page 4081,

un passage entièrement narré par Doc Scratch qui s'adresse directement au lecteur. Le CD représentant le webcomic a été abîmé par la *Scratch*. Il est alors apporté à Doc Scratch pour qu'il le répare. Pendant cette réparation, il prend le relai de la narration pour enfin mener à *[S] Cascade*. Etant un *First Guardian* et abritant l'âme de Lord English, Doc Scratch se réclame d'une certaine omniscience qu'il ne manque jamais de rappeler au lecteur. De fait, son style de narration tranche volontairement avec ce qui précède : Il se revendique d'une certaine objectivité, ou tout du moins d'une froideur dans son récit des faits. Il rejette l'idée de créer du suspense, considérant cela comme une perte de temps puisqu'il sait toujours tout à l'avance. Et les commandes qui permettent de passer d'une page à l'autre sont remplacées par des lignes de narration, preuve que Doc Scratch possède entièrement le récit du webcomic à ce stade-là : même la marque de l'apport du lecteur se voit être appropriée.

En tout cela, Doc Scratch peut être vu comme une parodie de narrateur omniscient, et donc comme une critique indirecte de cette approche de la littérature qui consiste à placer l'auteur sur un trône de toute puissance. Cette critique serait logique dans l'entreprise de *Homestuck* de décrédibiliser l'idée que le canon est une vérité absolue qui existe.

Ainsi, le principal défaut de Doc Scratch est son égo. Il se plaint dans son omniscience et aime se moquer de l'infériorité intellectuelle du lecteur. Cela permet en fait de pointer ce qui paraît être, de l'avis du webcomic, un paradoxe révélateur inhérent à la narration omnisciente.

L'omniscience dont se réclame les personnages comme Doc Scratch et toutes les figures de narrateur omniscients est incompatible avec l'acte de narration lui-même. Raconter une histoire, c'est mettre du suspense, rajouter de la tension. Narrer, ce n'est pas que relater des faits. Or, dans *Homestuck*, Doc Scratch est conscient de cela, et même s'il revendique une objectivité totale et qu'il n'est pas intéressé par le concept même de suspense, prétendant ne pas le comprendre, il l'incorpore quand même à sa narration. Aux pages 3775 et 3776, lorsqu'il raconte l'affrontement entre Terezi et Vriska au sommet du météore, il utilise le format du webcomic pour créer du suspense. Il faut à Doc Scratch plus de huit pages pour montrer Terezi renoncer. L'acte déclencheur de la décision de Terezi, le lancer de sa pièce, est même sujet de suspense alors que le résultat était évident, comme le remarque Doc Scratch lui-même. Il était évident que Vriska utiliserait ses pouvoirs pour faire atterrir la pièce du côté qui l'avantagerait le plus. Mais la narration sépare quand même le retour en situation de cette révélation de quelques pages, juste pour faire traîner le suspense.

Raconter une histoire, l'acte de narration lui-même, implique de repousser la transmission de certaines informations, implique de mentir, dans une certaine mesure, chose que Doc Scratch prétend ne jamais faire. L'information doit être manipulée pour que le fait devienne récit. Cela rejoint l'idée du webcomic que toute narration est motivée, mais ajoute également l'idée que cette motivation n'est pas au bénéfice du lecteur. Si les faits sont manipulés pour être racontés d'une manière qui choque ou surprend le lecteur, ils ne lui sont pas racontés d'une manière qui le place à un pied d'égalité avec l'auteur.

Cette idée que la figure de l'auteur n'en est pas une qui cherche à coopérer avec le lecteur en est une que le webcomic développe beaucoup. L'auteur est un ennemi, selon *Homestuck*, car ses intentions et ses pouvoirs manipulent le récit lui-même pour le faire parvenir à une fin qui satisfait ses besoins, et pas ceux des personnages et, par extension, des lecteurs. Dans l'habitude du webcomic, cette théorie est développée par la représentation de ses concepts à l'intérieur du récit lui-même. Doc Scratch est le premier exemple, mais il y a de très nombreuses autres figures d'auteur dans le récit : AH, Lord English, Alt!Calliope, Dirk Strider ou même Dave Strider. Ce dernier est une exception, car il est, de cette liste, le seul à ne pas être présenté comme un antagoniste à un moment ou un autre de l'histoire. Cela peut venir du fait que Dave est une figure d'auteur car il crée des récits, mais ne cherche pas à manipuler la narration du webcomic. Il n'interagit pas avec le canon de ce dernier.

L'intention, derrière la multiplication de ces figures d'auteur, semble être de cacher ce qu'il pourrait être tentant d'appeler 'le véritable auteur', la personnalité de Andrew Hussie. Malgré qu'il a créé une œuvre nativement numérique qui étudie le monde d'Internet avec une précision reconnue, l'auteur de *Homestuck* est très discret en ligne, n'étant actif sur presque aucun réseaux sociaux, n'ayant participé qu'à très peu d'interviews et ne laissant presque aucun détail de sa vie privée filtrer en ligne. Jusqu'à un certain point, il est possible de dire qu'Andrew Hussie est finalement autant un personnage que AH. Cela est de plus en plus vrai depuis qu'il a réactivé son compte Instagram pour adopter la personnalité d'un juggalo.

Cette dissimulation de sa véritable identité est à associer au fait mentionné plus haut que la plupart des figures d'auteur à l'intérieur du webcomic sont des antagonistes, des personnages qui vont volontairement à l'encontre des intérêts des autres personnages. Doc Scratch, Caliborn et Lord English servent les intérêts de ce dernier, à savoir assurer sa propre existence et trouver, puis éliminer, le fantôme de Calliope. Dirk Strider choisit volontairement de devenir un narrateur manipulateur pour réinscrire l'histoire de *Homestuck*<sup>2</sup> dans un canon, et Alt!Calliope

cherche à le faire tomber sans précautions pour les personnages qu'elle pourrait blesser dans le processus.

L'acte de lire devient alors un affrontement contre la figure de l'auteur dans *Homestuck*. La page 6243 est probablement le meilleur exemple de cet affrontement. Introduisant le lecteur à l'*Act 6 Act 6 Act 1*, le premier acte entièrement narré par Caliborn, cette page prend la forme d'un flash pendant lequel il est possible de voir le jeune cherub jouer un morceau de musique (parodiant en cela les différents flashes servant à introduire les autres actes du récit). Ce morceau est intitulé '*Homosuck Anthem*' et a été composé par Toby Fox. Il s'agit de l'un des morceaux les plus effroyables de la discographie du webcomic, n'étant qu'un enchaînement erratique d'effets sonores aléatoires dont le seul objectif est d'être désagréable à écouter. Rien qu'en cela, Caliborn annonce la couleur : il ne sera pas plaisant de suivre sa narration. Sa conception du bon goût diffère considérablement de celle du lecteur.

Mais cette page est surtout pertinente pour ce qu'elle fait aux commandes qui permettent de changer de page. L'animation ne dure qu'une minute et cinquante-deux secondes, mais paraît durer une éternité. La commande en bas de la page devient alors une échappatoire tentante, une porte de sortie. Le lecteur devine de toutes façons aisément que ce flash ne contiendra aucune révélation majeure pour la suite de l'histoire. Mais cliquer sur cette commande pour changer de page fait apparaître une tête de Caliborn en train de rire ainsi que les commentaires '*HOW RUDE*' et '*PLEASE WAIT UNTIL PERFORMANCE IS OVER*'. A la fin de sa chanson, Caliborn joue des applaudissements qui durent près de 40 secondes, pendant lesquels le lecteur croit à nouveau que, le flash étant fini, passer à la page suivante est possible. Cependant, cliquer sur la flèche de commande fait cette fois apparaître le commentaire '*HOLD FOR APPLAUSE*', montrant que Caliborn n'a aucune intention de laisser le lecteur s'échapper. Ce n'est que lorsque la flèche devient la commande '*BEGIN HOMOSUCK*' qu'il devient possible de passer à la page suivante.

Cette page est un excellent exemple de la tendance de *Homestuck* à faire de ses figures d'auteur des antagonistes. Le pouvoir accordé au lecteur lui est complètement retiré pour lui faire, à la place, endurer une animation désagréable à laquelle il ne peut tout simplement pas échapper.

Cette tendance, couplée aux efforts extra-diégétiques pour dissimuler la véritable personnalité de l'auteur, facilite en fait l'entreprise de *Homestuck* de faire remettre en question au lecteur ses acquis sur la figure de l'auteur. Des pages comme celle de l'introduction de

*Homosuck* lui permet de facilement considérer l’auteur comme un antagoniste, considération qu’il pourra ensuite projeter sur son rapport général à la figure de l’auteur. Par extension, cela explicite les défauts d’une narration émanant d’un auteur : si ce dernier est admis comme étant un ennemi, sa vision du canon ne devient explicitement rien d’autre que cela : une vision, subjective et personnelle, et non plus la définition parfaite et définitive du canon.

### ***Homestuck et L’Histoire Sans Fin***

Cette idée de faire de l’auteur un antagoniste semble au moins en partie provenir de l’une des plus importantes inspirations du webcomic : *L’Histoire Sans Fin*, de Michael Ende (1979).

Les références directes à l’ouvrage sont nombreuses dans le texte, mais elles ont presque toutes en commun d’être liées au personnage de AH, l’avatar de Andrew Hussie dans le texte. Celui-ci affirme à la page 2487 être coincé dans un grenier où il s’est caché pour échapper à des brutes. Il se lamente sur sa situation et sur la présence d’une tête de loup accrochée au mur qui le terrifie. Il affirme également que plus tard dans l’histoire, il chevauchera un dragon magique avec lequel il se vengera sur les brutes qui l’ont martyrisé.

A ce moment-là de la publication du webcomic (on en est alors à l’*Act 5 Act 1*), Andrew Hussie vit effectivement dans une maison en colocation avec une personne possédant un chien dont il est absolument terrifié. Il passe alors le plus clair de ses journées dans le grenier à écrire et dessiner *Homestuck*, ce qui explique en partie le rythme de publication effréné des deux *Act 5*. Jusque dans une certaine mesure, il s’agit alors là du seul passage qu’il est possible de qualifier ‘d’autobiographique’ avec le peu d’informations que le public possède sur la vie de Hussie.

Mais si cette situation paraît familière, c’est peut-être avant tout parce qu’il s’agit de ce qui se passe très exactement dans *L’Histoire Sans Fin*. Cela dresse un parallèle entre Bastian, le personnage principal du livre de Ende, et AH qui permet de mieux comprendre en quoi le propos que tient *L’Histoire Sans Fin* sur l’acte de création peut avoir influencé *Homestuck*. Que Hussie lie cette référence à un passage autobiographique montre aussi son importance.

Dans *L’Histoire Sans Fin*, le jeune Bastian se cache de brutes dans le grenier de son école pour y lire un livre qu’il a volé. Il se retrouve transporté dans l’univers de ce livre, *Fantastica*, d’abord dans le personnage d’Atreyu, puis en personne lorsqu’il doit trouver un nom

à la Childlike Empress. Choissant de la nommer 'Moon Child', il se voit donné la tâche de recréer le monde de Fantastica à l'aide de l'Auryn, un médaillon arborant un ouroboros au dos duquel est écrit 'Do what you wish'. Cependant, à chaque vœu qu'il formulera, il perdra un de ses souvenirs de sa vie humaine. Perdant peu à peu pied et enivré par son nouveau pouvoir, il se proclame lui-même nouvel empereur de Fantastica.

*Homestuck* propose, par ses théories, une grille de lecture des thèmes de *L'Histoire Sans Fin*. Cette grille de lecture, comme il en est coutume, est représentée à l'intérieur du webcomic. Malgré son apparente frivolité, le moment où AH chevauche Falkor, à la page 3071, pour se venger des brutes qui l'ont forcé à se cacher



est lourd de symboles. Premièrement, AH porte le t-shirt de Dave Strider. C'est la seule fois de tout le webcomic où il est possible de le voir habillé ainsi. Cela peut simplement venir du fait que Dave est une figure d'auteur secondaire, ayant créé *Sweet Bro & Hella Jeff*. Porter ce t-shirt peut servir à montrer qu'AH est ici en train de raconter une histoire dans l'histoire, un fantasme si l'on veut, comme *Sweet Bro & Hella Jeff* est une histoire tertiaire racontée par un personnage du canon de *Homestuck*. Cela permet d'imaginer que ce que AH montre ici au lecteur est trivial et insignifiant, mais a une sorte de sens symbolique, ou alors contient des thèmes et idées dont des éléments de l'histoire principale se feront les échos, de la même manière que de très nombreux éléments et expressions de *Sweet Bro & Hella Jeff* se retrouvent dans tout le webcomic.

Un symbole peut-être autrement plus significatif est que le Falkor qu'AH chevauche n'est pas tout à fait celui que l'on peut voir dans le livre, ou dans le film *L'Histoire Sans Fin*. Ses yeux sont remplacés par des boules de billard brillantes qui alternent rapidement entre elles. Cette caractéristique étrange est partagée avec Lord English. D'ailleurs, un commentaire écrit sur l'illustration de cette page, 'wtf?', pointe par une flèche les yeux de Falkor. Ce commentaire semble être écrit dans le vert par lequel Caliborn s'exprime après avoir tué Calliope. Cependant, à ce stade-là du récit, ni l'apparence de Lord English, ni la couleur du texte de Caliborn ne sont connues. Ces symboles ne signifiaient donc rien de particulier pour les lecteurs de l'époque. Cependant, avec la connaissance des actes plus tardifs en tête, il est possible d'en extraire

davantage de sens. Apparemment possédé par son hubris, AH chevauche un Falkor inspiré par Lord English pour se venger de brutes. Si l'on pense à l'histoire de Bastian, il est possible ici d'en voir une version très compacte : AH se sert métaphoriquement sa création (puisque Lord English *est Homestuck*) pour s'emparer du pouvoir et servir ses intérêts. Le fait qu'il paraisse possédé par Vriska, arborant le symbole du zodiaque du scorpion sur son front comme tous les personnages possédés mentalement par la jeune trolle, ne peut servir qu'à symboliser l'hubris et la démesure induits par l'accès à la toute-puissance accompagnant le statut d'auteur

Cette illustration lie en fait *L'Histoire Sans Fin* et la théorie que *Homestuck* soutient depuis le début : toute création est motivée par les intérêts de son auteur, intérêts qui ne sont souvent pas très bienveillants ou même matures. Presque toutes les figures d'auteur à l'intérieur du webcomic sont liées à l'enfance (même AH, s'associant comme il le fait à Bastian). Caliborn est un enfant, Lord English est un homme enfant qui n'a jamais eu l'occasion de grandir normalement, Dave a treize ans, Dirk seize et Doc Scratch est une poupée.

Cette association peut servir à encore davantage faire de la figure de l'auteur une force à laquelle le lecteur peut et doit s'opposer, car elle implique qu'au-delà de servir des intérêts bas, petits et arbitraires, ce sont des intérêts qui vont à l'encontre de ceux du lecteur, à savoir l'accès au canon véritable.

### **L'auteur est un fan, le fan, un auteur**

Il est alors possible d'en revenir à Caliborn, et aux conséquences de ses prises de pouvoir sur la narration. Bien qu'il devienne Lord English, il est très important de différencier ce dernier de Caliborn. Quand il est enfant, Caliborn ne tire sa puissance auctoriale que de l'influence de son alter ego du futur. En lui-même, il n'est qu'un *cherub* plus ou moins impuissant. Il a une puissance assez proche de celle de sa sœur, Calliope.

Les figures de ces deux personnages sont particulières à l'intérieur du webcomic, ne serait-ce que parce que ce sont les seuls représentants de leur espèce, ce qui les place immédiatement à part des trolls et des humains. Mais surtout, Caliborn comme Calliope sont avant tout des avatars du lecteur dans l'œuvre, comme Nepeta pouvait l'être pendant l'*Act 5*. *[S]Cascade* a des conséquences importantes sur l'histoire : la *Scratch* se produit et l'univers originel des *Beta Kids* (John, Dave, Rose et Jade) est détruit et réinitialisé pour créer l'univers des *Alpha Kids* (Jane, Dirk, Roxy et Jake), qui ne sont en fait que des versions plus jeunes des *Guardians* des *Beta Kids*. Les *Alpha Kids*, à la différence de leurs alter egos d'un autre univers,

ne sont pas sous la surveillance des trolls, qui sont actuellement soit morts, soit sur le météore qui se dirige vers le **Green Sun**. A la place, ce sont Calliope et Caliborn qui leur parle à travers un logiciel de *chat* en ligne.

De fait, comme les trolls, Calliope et Caliborn sont des figures de lecteurs. Mais l'allégorie avec ces deux personnages va bien plus loin. Les deux *cherub* représentent deux rapports à *Homestuck* et à l'œuvre de fiction en général.

Calliope est une fan de *Homestuck*. Elle crée des *fanarts* et *fanfictions* et se cosplay en troll, ses personnages préférées. Comme de nombreux fans, elle a un *trollsona*, à savoir un troll original qu'elle a créé et qu'elle intègre à ses histoires. Et comme de nombreux *trollsona*, Callie Ohpeee s'avère avant tout n'être qu'une projection d'une vision fantasmée de sa personne, presque une Mary Sue.

Au niveau du récit, Calliope se distingue par sa complète insignifiance. Elle sert de soutien moral à certains personnages et gagne en importance dans les *Epilogues*, mais, *Homestuck*, en tant que série d'événements, étant une orchestration de son frère qui la hait, elle se voit refusée la moindre importance à l'échelle cosmique. La ligne temporelle de Lord English étant la seule 'bonne', elle était toujours condamnée à n'exister que dans une *dream bubble*. Cela permet d'illustrer l'autorité de Caliborn sur le récit.

A la page 5428, à la suite d'une animation qui voit Meenah et Vriska s'opposer pour déterminer quel plan pour éliminer Lord English elles devraient suivre, il est possible de voir une illustration dessinée dans le style des *fanarts* attribués à Calliope représentant son *trollsona* s'interposant entre les deux trolls pour mettre un terme à l'affrontement. Tout de suite après, on voit qu'elle a aussi inséré son personnage dans le récit en en faisant celle qui réveille John après qu'il a reçu un coup de trident de la part de Meenah. La page suivante révèle toutefois que John s'est tout simplement réveillé tout seul, comme à chaque fois que son incarnation à l'intérieur d'une *dream bubble* est morte. De la même manière, le lecteur devine plus tard que Vriska et Meenah sont parvenues à un compromis d'elles-mêmes, sans l'intervention de Callie Ohpeee.

Cette opposition brutale de la représentation d'une création de fan au canon, qui s'accompagne de fait d'une délégitimation de cette création et, par extension, de toutes les autres, peut paraître faire tache dans l'entreprise de *Homestuck*. Mais, à ce stade-là de l'histoire, le canon appartient encore à Lord English. D'ailleurs, sur ces quelques pages, il est possible de

voir Caliborn profaner la *fanfiction* de sa sœur, représentation on ne peut plus directe de l'attitude de Lord English vis-à-vis de ceux qui osent contester son contrôle du canon.

En quoi Caliborn se différencie-t-il alors de Calliope ? Nous disions qu'il était aussi une figure de lecteur à ce point-là du webcomic. Cela ne signifie pas qu'il représente la même partie du lectorat qu'elle. Là où Calliope est une fan de *Homestuck* qui apprécie tout le contenu que le webcomic lui offre et crée à partir de celui-ci, Caliborn est un membre toxique de la communauté, qui semble détester le webcomic mais le lit tout de même. Comme sa sœur, Caliborn crée des œuvres amateurs inspirées du webcomic. Mais celles-ci sont volontairement médiocres, même lorsqu'il essaie de s'améliorer. Il projette en plus sur ses histoires ses idées misogynes et ses *headcanons* douteux.

Malgré tout, Caliborn est celui qui l'emporte sur sa sœur. Il la tue et devient le Lord English que le lecteur connaît. En gardant ce que ces personnages représentent en tête, quelles conclusions tirer de cet événement ?

La première est que cela fait de tout *Homestuck* une fanfiction. AH se voit dépossédé de son histoire à la moitié de celle-ci, et Lord English utilise ses pouvoirs sur le temps et le canon pour modifier ce qui a déjà été écrit. Cela sert à représenter la prise de pouvoir par le lecteur que le webcomic souhaite. Si tout *Homestuck* est une *fanfiction*, alors toutes les *fanfictions* peuvent être *Homestuck*.

Illustrer cela par un personnage insupportable qui rend tout le webcomic peu plaisant à lire peut alors paraître paradoxal, mais s'inscrit en fait parfaitement dans la logique de l'entreprise littéraire de *Homestuck*. Même si Caliborn est un personnage de fiction, par habitude, les lecteurs vont s'appuyer sur son canon, et le considérer comme le seul vrai. Rendre tout cela insupportable permet de faciliter la transition du lecteur d'un canon sous une seule autorité vers un éclaté, appartenant à tous les fans qui souhaitent créer.

Un passage du webcomic qui paraissait auparavant sans importance particulière devient alors riche de sens. De la page 5711 à la page 5777, le webcomic entre dans le mode '*Trickster*'. Jane, sous l'effet d'un juju offert par Calliope et Caliborn, se transforme en *trickster*, un être farceur particulièrement agaçant et bruyant, très coloré et exubérant, et va répandre cet effet dans toute sa session. Tout ce passage est extrêmement désagréable à lire. Le site change pour devenir très coloré, de nombreux morceaux de texte clignotent et deviennent plus difficiles à lire, les relations entre les personnages éclatent et tous se jurent de s'aimer pour toujours et de se marier entre eux et de faire de nombreux enfants, et de très nombreuses animations sont

présentes qui jouent *Trickster Mode (Engage)*, par le d'habitude génial Toby Fox, un morceau de musique très répétitif et agaçant qui invite à tout simplement couper le son de l'ordinateur pour pouvoir mieux suivre le webcomic, si ce n'est aller faire complètement autre chose.

Tout ce passage n'est clairement pas fait pour être agréable pour le lecteur. Cependant, Caliborn y trouve son compte et aime tout ce qui s'y passe. Cela met tout simplement à nouveau en évidence l'idée que les intérêts de l'auteur diffèrent de ceux du lecteur, au point que l'auteur ne peut chercher à créer que pour lui-même, sans aucun intérêt pour le bien-être du lecteur. Les mini-jeux en flash qui parsèment ce 'chapitre' du webcomic le démontrent bien. Celui qui montre Dirk après sa transformation en *trickster* par exemple, à la page 5759, invite le lecteur à appuyer sur la touche fléchée droite de son clavier pour faire sortir Dirk du cadre. Il s'agit là simplement d'un mini-jeu comme un autre. Cependant, le lecteur doit appuyer mille cent onze fois sur cette touche pour finir le mini-jeu, sachant que chaque pression de la touche joue un effet sonore particulièrement agaçant qui s'ajoute à la musique déjà entêtante. En plus de cela, l'écran de fin de ce flash affiche la question '*Play again ?*' et deux réponses possibles : '*no*' et '*fuck no*'. Par habitude des codes du jeu-vidéo, le lecteur est invité à penser que du contenu supplémentaire se dissimule derrière ces deux boutons. Cependant, les survoler fait apparaître le bouton '*YES*', qui relance alors le jeu depuis le début. Le design de cette animation est particulièrement (et volontairement) pervers, puisque le lecteur peut être tenté de recommencer le jeu (qui consiste, une fois de plus, à appuyer sur une seule touche 1111 fois) pour découvrir si appuyer sur l'autre option que celle qu'il a choisie la première fois a un autre effet (ce n'est pas le cas).

### **L'écrivain et l'auteur**

Ces éléments invitent à se poser certaines questions. Quel sens donner aux efforts ainsi déployés pour rendre *Homestuck* aussi peu plaisant à lire ? Pourquoi autant chercher à repousser le lecteur ?

Une réponse peut être trouvée lors de l'*Act 6 Intermission 2*, à la page 4813, lorsque AH se fait tuer par Lord English. Après être arrivé dans la réalité des personnages lors de l'*Intermission 2*, Lord English se met immédiatement en route vers la position de AH pour se débarrasser de lui. Cela peut être parce qu'AH a été particulièrement désagréable envers Caliborn plus tôt dans sa jeunesse (et plus tard dans le récit), mais cela peut davantage être justifié par le fait qu'à ce stade-là du récit, AH est la figure d'auteur la plus forte, étant l'avatar

direct d'Andrew Hussie dans l'œuvre. De fait, Hussie commet ici une sorte de suicide métaphorique : son personnage à l'intérieur de l'œuvre est mort, tué par un autre personnage qu'il a créé.

Ce suicide est porteur de sens. La page suivante du webcomic, en théorie la page 4815, prend la forme d'une longue animation pendant laquelle Vriska déambule dans une *dream bubble*, au milieu d'un désert apparemment peuplé de chevaux avant de rencontrer le fantôme de AH qui la demande en mariage. Cette page n'est pas numérotée et porte le nom 'DOTA', qui est très évidemment une référence à la traduction anglaise de *La Mort de l'Auteur : Death of the Author*.

Ces scènes posent un certain nombre de questions, notamment liées à l'application de la théorie qu'elles semblent défendre. Hussie peut se revendiquer partisan de la mort de l'auteur, mais dans les faits, en tant que personne, il est autant aux manettes du webcomic avant la mort de AH qu'après. Il continue d'en être le seul rédacteur, le dessinateur majoritaire et celui qui décide tout simplement ce à quoi l'histoire va ressembler par la suite.

Cependant, ces références aux travaux théoriques de Barthes ne pourraient tenir que de la référence potache dans la pure traduction du webcomic. Malgré son apparente inhérente contradiction, cette mise en scène presque allégorique de la mort de l'auteur peut venir soutenir les théories de *Homestuck* s'il est admis quelque chose que le webcomic semble soutenir : un auteur, ce n'est pas celui qui écrit une histoire.

Il faut comprendre par cela que le webcomic donne une définition différente à la fonction d'auteur. Cela est rendu possible par l'intérêt porté au concept de canon, concept habituellement laissé de côté par la littérature plus traditionnelle. Par sa conscience des dynamiques agitant Internet et le milieu de la production amateur, *Homestuck* sait l'importance d'une différenciation entre l'acte d'écrire et l'élaboration du canon. A un âge où n'importe qui peut créer et partager son contenu à des millions de personnes, l'autorité de l'auteur ne lui vient plus de cette capacité-là. Comme nous avons pu le voir, cette autorité lui vient de son pouvoir sur le canon. L'auteur est la première voix à avoir ouvert la voie vers le canon, et se fait alors en quelque sorte son prophète. Il ne peut que détenir la vérité, puisqu'il était le premier à contempler le canon. Une fois l'œuvre achevée, l'auteur occupe encore cette position de prophète, capable comme il l'est de définir ce qui est canon et ce qui ne l'est pas. Son pouvoir se manifeste encore dans le fait qu'il est le seul capable de 'créer' du canon.

Aussi, lorsque AH meurt aux mains de Lord English, ce n'est pas l'écrivain, Andrew Hussie, qui meurt. Ce dernier reste le seul à pratiquer l'écriture. La passation de pouvoir se fait cependant au niveau du contrôle du canon. Etant projeté dans une *dream bubble*, AH se voit condamné à l'insignifiance. Lord English, en revanche, prend un rôle nettement plus important, et le canon commence officiellement à intégralement tourner autour de lui, jusqu'à sa prise de pouvoir complète lors des *Acts* narrés par Caliborn. Lord English devient l'auteur de *Homestuck*.

Il peut alors être possible de dire que l'auteur de *Homestuck* est celui qui a le plus d'influence sur son canon. Certes, Lord English reste un personnage de fiction dont les actions sont intégralement décidées par Andrew Hussie. Mais que tout le canon tourne autour de sa personnalité le rend imposant, inévitable, lui donne un certain contrôle, si bien que parler de *Homestuck* revient le plus souvent à davantage parler de Lord English que d'Andrew Hussie.

Cependant, le contrôle du canon n'est jamais réellement définitif dans *Homestuck*. D'autres figures d'auteur viennent toujours contester l'autorité de celle actuellement au pouvoir et, même après avoir été relégué au rang de personnage tertiaire, AH mène sa propre contestation du contrôle de Lord English, et ce dès les pages qui suivent sa mort. Il atterrit dans le désert où il rencontre Vriska qu'il demande en mariage en lui tendant un anneau. Cet anneau n'est évidemment pas n'importe lequel : c'est le *Ring of Life*, un anneau capable de redonner la vie au personnage qui le porte (il sera utilisé plus tard pour permettre à Calliope de rejoindre Earth C).

Cet anneau appartient à une paire avec le *Ring of Void*, utilisé par Roxy, mais la légitimité de cette association est contestable en ce que le Ring of Void a une origine claire (il s'agit de l'anneau de la Black Queen de la session des *Alpha Kids* qui n'a pas été *prototyped*) tandis que le Ring of Life, lui, sort de nulle part. Comme Aranea le précise : **'I have found no reports of an origin to this ring at all. Like many magic artifacts, it may not even have one which is comprehensible.'**

Il y a beaucoup d'éléments à tirer de l'acte de AH. Premièrement, il s'agit d'une prédiction de ce qui va finalement se passer à la fin de l'*Act 6* : Vriska revenant à la vie est une des conditions de la défaite de Lord English, mais cela ne devient possible qu'avec les pouvoirs de *retcon* de John. AH essaie ici de sauter quelques milliers de page pour la ressusciter immédiatement afin de pouvoir prendre sa revanche sur celui qui vient de le tuer. Cela échoue

cependant, et l'anneau est perdu avant d'être retrouvé et de mener directement aux tragiques événements de *[S] Game Over*.

Le deuxième élément est l'origine de cet anneau. Elle est complètement inconnue, et ne semble prendre racine dans aucun élément de l'univers de *Homestuck*. Des anneaux de pouvoir existent dans cet univers, mais aucun ne donne de capacités qui transcendent ainsi les différentes réalités qui composent le *Paradox Space*. Cela permet dans une certaine mesure de qualifier le Ring of Life de 'MacGuffin', un terme utilisé pour décrire les objets aux origines troubles et à l'utilité incertaine qui sont utilisés en fiction avant tout pour faire progresser le scénario. L'utilisation de MacGuffins a mauvaise réputation car elle est vue comme une manière artificielle de faire progresser une histoire. AH, cependant, se permet d'utiliser un tel objet, car le MacGuffin est une capacité qui n'appartient pas au domaine du canon, mais à celui de l'écriture. AH, en tant qu'avatar d'Andrew Hussie, utilise un objet que seul un écrivain pourrait créer. Il utilise en cela une arme à laquelle Lord English ne pourrait pas avoir accès.

Au-delà de ça, les origines troubles de cet anneau ont un autre effet. Elles ne donnent pas davantage de pouvoir à AH, qui est de toute façon mort, mais vole un peu de celui de Lord English. En effet, AH, en tant qu'écho d'Hussie, l'écrivain, a conscience que *Homestuck* a des lecteurs et une communauté active. De fait, il sait que le moindre élément présent dans le webcomic sera analysé et fera l'objet de théories. Ainsi, l'utilisation de ce MacGuffin permet à AH de prendre du pouvoir à Lord English pour en donner aux fans, qui se trouvent alors en capacité de décider d'une partie du canon de *Homestuck* en théorisant sur l'origine de cet anneau. Ainsi, il est possible en toute logique de supposer que le Ring of Life est juste l'anneau de la White Queen de la session des *Alpha Kids* qui n'a pas été *prototyped*, de la même manière que le Ring of Void était celui de la Black Queen. L'anneau de la White Queen est en effet l'un des rares éléments de l'histoire dont le sort reste complètement inconnu. Cependant, les fans ont souvent préféré théoriser que le Ring of Life et le Ring of Void étaient en fait un seul et même anneau que les personnages rencontrent à différentes étapes de sa ligne temporelle, et dont les effets varient en fonction de la lune dont rêve son porteur : un *Prospit Dreamer* aura donc les effets du Ring of Life tandis qu'un *Derse Dreamer* aura les effets du Ring of Void. Cette théorie est soutenue par l'intégralité des utilisations des deux anneaux dans le texte, et le fait qu'ils ne sont jamais vus au même endroit ensemble.

L'acte d'AH d'offrir cet anneau à Vriska est donc loin d'être innocent. C'est un acte qui met en évidence la séparation entre le pouvoir de l'écriture et le contrôle du canon, et qui permet de mieux définir ce qu'est un auteur dans *Homestuck* et, par extension donc, comment un auteur

peut mourir. Le webcomic théorise qu'un auteur est autant un personnage fictif que tous ceux qui peuvent peupler une fiction, étant un masque enfilé par l'écrivain. De fait, cette position peut être revendiquée, et occupée, par n'importe qui : de l'écrivain original au fan en passant par le personnage de fiction. Cela permet à *Homestuck* de pointer du doigt les failles de l'auteur, de l'antagoniser.

## C- Le Post-Canon

### ***The Homestuck Epilogues* : Un canon libre ?**

*Homestuck* s'intéresse donc particulièrement à l'auteur en tant que figure, et cherche à le définir d'une manière relativement nouvelle en séparant la figure de l'écrivain de celle de l'auteur, une séparation qui rappelle dans une certaine mesure celle qu'opérait Barthes entre le scripteur et l'auteur. Cette séparation a pour objectif de permettre au webcomic de déconstruire son véritable ennemi : le canon.

*Homestuck* s'achève à la mort impliquée de Lord English. Durant l'Act 7, Vriska déploie le *juju* qu'elle a récupéré pendant sa chasse au trésor, et les yeux du *cherub* arrêtent d'alterner entre différentes boules de billard pour afficher une boule 8 noire permanente, symbole de sa fin imminente (la boule 8 étant la dernière éliminée en billard américain). La mort du goliath n'est pas montrée directement à l'écran, car cela empêcherait le webcomic d'être la boucle temporelle de Lord English, sans début ni fin, et permettrait de considérer que *Homestuck* est plus que ce que Lord English contrôlait. Le canon de *Homestuck* est toujours intrinsèquement lié à Lord English. Le voir mourir dans l'œuvre elle-même sous-entendrait que ce canon peut lui survivre, ce qui va à l'encontre de ce que le webcomic essaie de démontrer.

En effet, la signification symbolique d'une absence de représentation dans le webcomic de la mort de Lord English lui permet de passer à l'étape suivante de son entreprise littéraire : l'étude d'un canon libre, et la déconstruction finale du canon auctoriale. Les *Epilogues* sont la suite de l'histoire de *Homestuck* et ont été publiés entre le 13 et le 20 avril 2019. Ils ont été écrits par Andrew Hussie, Cephied\_Variable et ctset. Abandonnant le format du webcomic, ces *Epilogues* prennent la forme d'une prose sans image de presque 200 000 mots. La raison pour laquelle le titre de cette partie de l'histoire est au pluriel est parce que, après un prologue de quelques chapitres qui permet au lecteur de retrouver John, l'histoire se scinde en deux parties très distinctes : *Meat* et *Candy*.

Il est alors déjà possible ici de voir cette division comme une première illustration de ce que *Homestuck* tient comme propos sur le canon. Sans l'autorité centrale de Lord English, d'un auteur, le canon se dilue et s'éparpille. D'ailleurs, les *Epilogues* portent le sous-titre '*Tales of dubious authenticity*', et les dernières parties de *Homestuck*, Act 7 et le générique de fin, le titre 'post-canon'.

Cette dernière terminologie est celle qui résume le mieux la place des *Epilogues* dans le canon. Dans le contexte de l'existence d'un canon, un phénomène, un personnage, un évènement ou un concept peuvent être canons ou non-canons. La dualité est claire et précise et repose sur les trois piliers du canon : ce qui est canon est vrai, essentiel et pertinent, tandis que ce qui ne l'est pas ne peut pas être vrai, ce qui rend son pertinence et leur essentialité sans importance, même si ces dernières ne sont pas négatives. Rose, dans le prologue des *Epilogues*, explique que Earth C, où se trouvent les personnages, se trouve en dehors du canon. Cela signifie que, indépendamment de la pertinence ou de l'essentialité de ce qui se passe sur Earth C, ces événements conservent une part de vérité en eux qui les connecte au canon, et les empêche de se dissiper. Cette part de vérité est explorée dans la partie *Meat*, et correspond à une connexion maintenue à Lord English, à une figure d'auteur. L'existence hors du canon est finalement très éphémère et conditionnelle : par sa connexion au canon par sa part de vérité, cette position 'hors du canon' est finalement bien plus spatiale que conceptuelle. Les personnages sont hors des représentations allégoriques du canon à l'intérieur de l'œuvre (dans le trou noir créé par la disparition du **Green Sun**), mais sont toujours liés au canon conceptuel.

Le post-canon est l'état auquel parvient le canon lorsque la dissipation se produit. Cette expression implique que le canon originel, le premier aperçu du canon par le biais d'une figure d'auteur, a existé mais n'est plus d'actualité. Le post-canon est une évolution du concept de canon. C'est un état qui décrit un canon sans auteur. Dans les *Epilogues*, cette transition est actée lorsqu'il est admis que ce que Andrew Hussie crée, en tant qu'écrivain, n'est plus placé sous l'autorité d'un auteur, et n'est, de fait, plus canon.

La division en deux des *Epilogues* illustre les deux dynamiques qui agitent la transition d'un canon vers un état de post-canon.

### **1. *Candy*, la célébration de la mort du canon**

La première part du principe que, dans un état de post-canon, le trône de l'auteur est vide, et, de fait, n'importe qui peut s'en emparer sans jamais être le seul à l'occuper. C'est la voie étudiée dans la partie *Candy*. John refuse de retourner dans le canon pour affronter Lord English, et préfère rester sur Earth C, qui commence alors peu à peu à se dissiper. *Candy*, à la différence de *Meat*, couvre des décennies de vie des personnages. L'action, en dehors du suicide de Dirk au début de cette partie, tourne principalement autour des relations amoureuses entre les personnages, de leurs mariages et déboires et des enfants qu'ils ont les uns avec les autres.

Ces intrigues amoureuses se déroulent en parallèle d'une dégradation de la situation politique sur Earth C qui amène Jane à devenir une présidente fasciste et autoritaire. *Candy* s'achève alors que la planète est au bord de l'explosion d'un conflit mondial opposant Jane à l'armée formée par Karkat, Rose et Kanaya. Cette histoire fait que *Candy* traite d'une multitude de thèmes et de sujets, de l'amour à la guerre, du mariage au suicide, des enfants au génocide.

*Candy* se rapproche en cela particulièrement du genre de récit que l'on pourrait trouver dans une fanfiction ambitieuse. Tous les *Epilogues* empruntent déjà beaucoup aux codes de la fanfiction : Le sommaire adopte la mise en page d'une fanfiction postée sur le site *Archive of our own* par exemple, avec une liste de *tags* permettant de catégoriser l'histoire. Mais, au-delà de cette mise en page initiale, à l'intérieur de *Candy* tout particulièrement, les personnages adoptent par exemple des positions péremptives et parfois presque caricaturales qui les font discuter de thèmes extrêmes et graves, tandis qu'au premier plan de l'action, le récit paraît avant tout agité par leurs déboires amoureux. Cela rapproche beaucoup cette partie d'une fanfiction, dont la création est souvent motivée par le désir de mettre en scène les relations entre des personnages déjà existants. *Candy* est alors plaisante à lire mais paraît superficielle, comme une fanfiction. Rien ne paraît y avoir de gravité : John discutant en cachette avec Terezi dans le dos de sa femme étant mis sur le même plan que les mises en place de politiques eugénistes par le gouvernement fasciste de Jane.

Le trait paraît en fait presque forcé. Le lien entre *Candy* et les stéréotypes de fanfiction est trop évident pour ne pas être volontaire. Il est même possible d'y trouver une scène de sexe explicite (celle côté *Meat* étant laissée implicite), les fanfictions étant très souvent réduites à leur minorité s'adonnant à la littérature érotique. Cela permet en fait d'associer mentalement par le contenu ce que peut créer Andrew Hussie et ce que peuvent produire les fans. Tout *Candy* vise en fait à insister sur le fait que Hussie est un écrivain, et non un auteur. Il n'est pas plus sur le trône que n'importe quel autre fan.

## **2. *Meat*, le retour de l'auteur**

La deuxième dynamique régissant un univers post-canon est celle de la recherche instinctive d'une nouvelle autorité auctoriale. C'est la voie explorée dans la partie *Meat* des *Epilogues*. John choisit de retourner dans le canon pour affronter Lord English et finalement assister à sa fin. Cette partie décrit un effort pour ressusciter le canon auctoriale, sortir de l'ère du post-canon. Le lecteur y découvre que Dirk Strider ne supporte pas l'idée de se 'dissiper'.

Le bonheur superficiel de la ligne temporelle *Candy* lui apparaît comme un sort pire que la mort, aussi, il utilise ses nouveaux pouvoirs sur la narration pour essayer de devenir un nouvel antagoniste, une nouvelle figure d'auteur. Il manipule puis kidnappe Rose et fait s'embrasser Dave et Karkat dans une partie rappelant fortement ce que Caliborn pouvait produire, ce qui crée un parallèle direct entre Dirk et le *cherub*.

Dirk applique en fait une logique présente dans tout le webcomic qui précède les *Epilogues*. S'il choisit de suivre un itinéraire similaire à celui de Lord English, à savoir la création et le maintien d'un canon par la présence envahissante d'une figure d'auteur, c'est parce que, dans l'univers de *Homestuck*, toute création est recreation. L'accès au rôle d'auteur passe par une reproduction. Cette conception, qui s'applique aussi bien à l'univers dans lequel évolue les personnages qu'à l'acte de création de fiction en général, est visible dans la structure de l'œuvre elle-même. Le fait que l'histoire soit une boucle temporelle évoque évidemment l'idée d'une histoire sans réel début, d'une histoire se faisant l'écho d'elle-même à l'infini. Cela est appuyé dans le texte par les très nombreuses références visuelles d'une page à une autre. De très nombreux personnages se retrouvent ainsi à adopter des postures identiques à celles adoptées par d'autres personnages dans des contextes très différents, et cela juste pour créer cet effet d'écho, de boucle.

Mais naturellement, c'est autour de Dirk Strider que cet aspect est le plus développé, car ce personnage fait directement référence à Platon, où cette idée est exprimée pour la première fois. Le pseudonyme qu'adopte Dirk sur *Persterchum, timaeustestified*, oriente le lecteur vers le dialogue le plus adapté à la situation : le Timée. Dans ce dialogue tardif, Platon expose une sorte de résumé des connaissances scientifiques de son époque par le biais du personnage de Timée. Ce dernier entreprend, au début du dialogue, d'expliquer l'origine de l'univers. Selon lui, l'univers est né, il a donc forcément un progéniteur. Ce dernier étant parfait et sans désir, il a créé l'univers selon son propre modèle. L'univers est alors une copie. Il est possible de noter un passage particulier dans lequel Timée affirme ceci :

‘Mais avons-nous raison de l'avoir qualifié d'un ; ou ne serait-il pas plus juste d'admettre plusieurs mondes, même un nombre infini ? Non, il n'y a qu'un seul monde, s'il a été fait d'après le modèle que nous avons établi.’<sup>21</sup> (31a)

---

<sup>21</sup> Platon, *Œuvres de Platon*, traduction Victor Cousin. Rey et Gravier, Paris. 1837, pp 120-121

Dans cette cosmogonie, le démiurge est parfait. L'univers que cet auteur produit en suivant son propre modèle est alors le seul existant. Le seul canon.

*Homestuck* subvertit cependant cette idée par l'introduction d'un nouveau point de vue sur la création de l'univers. Ce dernier reste une projection d'un modèle, une copie d'un démiurge. Cependant, le webcomic s'inspire de la conception gnostique de la création de l'univers. Dans la tradition gnostique, l'être parfait, Dieu, existe. Mais il n'est qu'indirectement responsable de la création de l'univers. L'entité Sophia, née de l'Être parfait, mais dont la nature exacte change selon les sources, désira un jour donner naissance à sa propre création, une détachée de la divinité totalisante de l'Être parfait. Elle donna alors naissance au Démiurge, Yaldabaoth. Devant la laideur de sa monstrueuse création, elle l'enferma dans un nuage qui obscurcit sa vision et lui bâtit un trône. Ainsi, lorsque Yaldabaoth ouvrit les yeux pour la première fois, il se vit le seul dieu dans un univers dépeuplé. Il créa alors le monde matériel, dans lequel ne subsiste que des vestiges de la transcendance de Sophia et des êtres infiniment supérieurs à Yaldabaoth et aux Hommes, mais où règne l'imperfection de son créateur.

Ainsi, si Platon partait du constat que le démiurge était une force du bien, *Homestuck* fait ressortir son influence gnostique en imaginant l'exact opposé : le démiurge (Lord English ou les trolls) est un être au mieux incompetent et au pire maléfique. La reproduction infinie de son œuvre prend alors la forme d'un cycle de violence sans fin. Doc Scratch manipule la société trolle pour la rendre vicieuse et gangrénée par la violence systématique, ce qui influence les sociétés créées sur Terre sous l'influence des douze trolls, ce qui influence les enfants qui créent *Earth C* qui sombre alors à son tour dans cette violence.

Le démiurge, dans *Homestuck*, est toujours caractérisé par son aveuglement, comme Yaldabaoth, qui a été privé de la contemplation du monde des Idées. A l'intérieur de *Homestuck*, cette violence systématique n'est pas comprise par Dirk comme le commentaire social qu'elle peut essayer de représenter, mais comme la marque du pouvoir d'un auteur, la raison d'existence du canon, et donc, par extension, des personnages. C'est cette interprétation qui enclenche le processus qui amène Dirk à devenir lui-même un démiurge, chose présagée par le fait que, comme Caliborn, le *Denizen* de sa planète, *Land of Tombs of Krypton*, portait le nom de Yaldabaoth. Enfin, comme le remarque u/zanderkerbal<sup>22</sup>, l'analogie est complète lorsque

---

<sup>22</sup> u/zanderkerbal, on reddit. « R/Homestuck - On the Symbolism of Dirk Strider's Shades ». [https://www.reddit.com/r/homestuck/comments/dzl81s/on\\_the\\_symbolism\\_of\\_dirk\\_striders\\_shades/](https://www.reddit.com/r/homestuck/comments/dzl81s/on_the_symbolism_of_dirk_striders_shades/).

l'on se rappelle que Dirk ne quitte jamais ses lunettes de soleil, un objet qui protège sa vue du symbole du monde des Idées, qui le maintient dans son aveuglement.

Cependant, l'interprétation du fonctionnement de l'univers à laquelle parvient Dirk n'est pas non plus tout à fait erronée. Sans cette violence, il n'y aurait pas de conflit. Et sans conflit, il n'y aurait pas d'histoire, et donc, pas de canon. Le conflit étant la racine de la fiction, il est la condition d'existence du canon. Autrement dit : l'imperfection de l'auteur insuffle le conflit dans une situation pour créer un canon. Aussi, la conclusion à laquelle parvient Dirk est logique : *Homestuck* étant une histoire où l'antagoniste est un auteur, il faut un nouvel antagoniste, et donc un nouvel auteur, à *Homestuck* pour éviter que le canon ne se dissipe.

La partie *Meat* représente alors une vision plus traditionnelle de la littérature, une où le canon est unique, sous le contrôle d'un auteur. Dirk cherche à s'emparer du canon en suivant un schéma auquel il est habitué car il ne peut pas comprendre l'idée du post-canon, d'un canon libéré de la violence d'une figure auctoriale, de la même manière que les lecteurs ont eu du mal à appréhender la mort du canon de *Homestuck*. Le vide laissé par l'auteur impose au lectorat une liberté qui peut certes générer énormément de créativité et d'enthousiasme, mais aussi beaucoup de conflits et de confusion.

La dualité impliquée par le post-canon est alors ce que les *Epilogues* étudient alors qu'ils mettent un terme à l'ancien canon de *Homestuck*. Les noms de ces deux parties informent cette dualité. *Candy* représente l'enthousiasme, le plaisir immédiat et jouissif de pouvoir s'amuser sans restriction avec des personnages que l'on a appris à aimer, mais aussi le risque de dégénérescence, de débordements (représentés par le mal de ventre causé par une surconsommation de bonbons), de personnages qui se vident de leur sens et de leur substance pour sombrer dans la superficialité. *Meat* représente alors la partie plus brutale de cette transition vers un monde sans dieux, et le vide que crée le trône vacant de l'auteur. Le besoin d'une autorité se fait sentir chez ceux qui ne peuvent supporter cette confusion. Cette partie représente également cette autorité comme un bien potentiel, la condition *sine qua non* de la naissance d'un canon premier, et donc de la libération éventuelle de ce dernier.

Les *Epilogues* mettent alors en scène la mort du canon de *Homestuck*, et sa résurrection aux mains des fans sous la forme d'un 'post-canon'. Avec les *Epilogues*, les fans ont la confirmation que le canon de *Homestuck* n'existe plus en tant que tel, et que seul demeure ce qu'ils seront en mesure de créer. Un commentaire de Andrew Hussie publié à la suite des

*Epilogues* explicite cette intention : ‘*I’m making an overt gesture that is beginning to diminish my relevance as the sole authority on the direction this story takes, what should be regarded as canon, and even introducing some ambiguity into your understanding of what canon means as the torch is being passed into a realm governed by fan desires.*’<sup>23</sup>. Le combat que Dirk mène est finalement condamné à le voir être défait, chose que présage le fait que, dans *Meat*, le lecteur assiste enfin à la mort de Lord English. Le canon que Dirk crée existe bien dans le domaine du post-canon, dans le vide laissé par la mort de Lord English. *Homestuck*<sup>2</sup>, la suite de l’histoire racontée par les *Epilogues*, n’est alors rien d’autre qu’une fanfiction parmi tant d’autres.

### **Le canon n’existe pas**

A la base, en tant que concept et pour le lectorat d’une œuvre, le canon est alors inattaquable et intrinsèquement lié à une figure de contrôle. Une voix raconte une histoire, et cette voix seule peut décider de cette histoire. Cette conception intériorisée par le public peut être vue comme répondant à ce besoin qu’explore les *Epilogues*. Le lien entre canon et autorité peut être illustré par ce qui s’est produit lorsque Disney a racheté la licence *Star Wars* en 2012. La maison de Mickey s’est alors retrouvée avec un problème épineux sur les bras : depuis trente ans, des milliers d’histoires, bande-dessinées ou même films se passant dans l’univers de *Star Wars* avaient été produits. Or, ce rachat n’avait pas pour seul objectif que de profiter des revenus passifs de ces produits dérivés : de nouveaux films devaient bien évidemment être produits. De nouvelles suites. Que faire alors de cet ‘univers étendu’, auxquels de nombreux fans se sont attachés, chacun choisissant l’interprétation de ce qui pouvait se produire après la fin de l’épisode VI qu’il préfère ? Ces interprétations allaient très évidemment entrer en contradiction avec les nouvelles histoires que Disney allait vouloir raconter, ne serait-ce que parce qu’elles étaient contradictoires entre elles.

La solution qui a été trouvée règle le problème assez élégamment. Sans cérémonie, et afin que les nouvelles histoires dérivées produites par Disney se différencient par leur appartenance au nouveau canon, l’intégralité de l’univers étendu a été déclaré conditionnellement ‘non-canon’, de fait d’importance nulle pour l’appréciation des nouvelles suites, et donc sans intérêt pour le grand public. Le terme ‘conditionnellement’ n’est cependant pas innocent, car ces histoires n’ont pas pour autant été effacées de l’univers de *Star Wars*. Elles se sont vues regroupées sous le nom ‘*Star Wars Legends*’ et ont intégré le canon d’une manière

---

<sup>23</sup> <https://pgenpod.com/updates/episodes/52>

originale : ces histoires sont devenues les légendes et rumeurs que les personnages de fiction qui habitent l'univers de *Star Wars* se racontent entre eux. Cela permet de justifier l'extravagance de certaines d'entre elles, mais aussi leur ressemblance avec certains éléments du nouveau canon directement inspirés de l'ancien univers étendu. Cette solution est assez ingénieuse, car elle ne prive pas les fans des histoires et personnages auxquels ils ont pu s'attacher. Elle permet également de comprendre en quoi la conception traditionnelle du canon le rattache essentiellement à une autorité, dans ce cas-là et de manière assez pratique, à l'archétype de l'autorité intellectuelle dans le monde de la culture.

*Homestuck*, autant pour des raisons politiques que pour des raisons littéraires, rejette cette soumission spontanée à une autorité en faisant comprendre au lecteur, comme il a été possible de le voir, que toute voix est motivée et que cette motivation est hostile au lecteur et, de fait, que le canon en tant que concept devient hostile au lecteur de la même manière. Cela permet au webcomic de tenir un nouveau propos sur le canon, un qui vient soutenir l'entreprise des *Epilogues* d'établir un post-canon. Ce propos peut être déduit d'un passage précis de *Homestuck* mettant en scène Caliborn et son traitement de Dave Strider.

Dave est l'un des personnages les plus importants de *Homestuck*. Son histoire, sa personnalité et son développement le rendent attachant au lecteur presque immédiatement. Il est le personnage le plus bavard de tout le webcomic, et Andrew Hussie affirme qu'il est celui qui lui ressemble le plus. Des passages entiers de conversations que Hussie aurait eu avec des amis auraient d'ailleurs été directement repris *verbatim* dans le webcomic.

Si Dave est un personnage auquel le lecteur peut aussi facilement s'attacher, c'est parce qu'il est un de ceux qui souffrent le plus, attirant de fait beaucoup de sympathie. Il est d'abord présenté comme un jeune adolescent cool que rien ne perturbe et qui est élevé par Bro, son grand frère, qui est encore plus cool que lui et qui l'entraîne à devenir un grand guerrier à l'épée.

L'histoire essaie alors de faire de Dave un héros au sens classique du terme : son *classpect* est *Knight of Time* (il est alors un *chevalier*), il est le pilier de la session des *Beta Kids*, récoltant à lui tout seul par le biais de ses pouvoirs temporels suffisamment d'argent pour alimenter leur session et celle des *Alpha Kids*, et il se voit attribué Caledfwlch, une épée légendaire et la seule arme capable de blesser Lord English. Il grandit dans l'admiration d'une certaine masculinité qui donnerait du sens à sa conception de l'héroïsme. Cependant, le lecteur découvre au fur et à mesure que l'aventure progresse des failles dans le masque que Dave présente à ses amis. Il est rongé par le doute et l'incertitude, ce qui l'empêche d'accéder au *god*

*tier* lorsque Terezi le lui permet, et son éducation par Bro lui a moins laissé un entraînement de guerrier légendaire qu'un nombre incommensurable de séquelles psychologiques et une absence totale d'envie de se battre. Symboliquement, l'échec de sa quête pour devenir un héros est représenté par le fait qu'il doit briser Caledfwlch pour la récupérer ou encore que son *entry item* prend la forme d'un œuf dont il doit attendre l'éclosion, mettant ainsi en évidence sa position passive (idée soutenue par l'appartenance de sa classe, *Knight*, à la catégorie des classes passives). Dave découvre même progressivement son homosexualité lorsqu'il a l'occasion de développer sa relation avec Karkat, chose qui semble s'opposer à une conception habituelle de l'héroïsme masculin. Cela fait de Dave un personnage qui échoue à être un héros au sens traditionnel du terme, mais qui réussit à être un humain attachant par ses défauts et ses failles.

Caliborn, en tant que lecteur de *Homestuck* qui cherche à créer ses propres œuvres amateurs, passe complètement à côté de tout ce que l'histoire de Dave essaie de représenter, et la prend dans son intégralité au premier degré. Il perçoit Dave comme un 'mâle alpha' car il a été élevé par Bro qui lui a inculqué des valeurs d'héroïsme et de masculinité auxquelles Caliborn croit. Paradoxalement, ces valeurs proviennent probablement de Caliborn lui-même, qui les lui aurait transmises par le biais de Li'l Cal. Cela crée de nouveau un parallèle entre Dirk et Caliborn, Bro étant une version adulte de Dirk.

Il est toutefois notable que, pendant une longue partie du webcomic, le lecteur est invité à voir Dave exactement comme Caliborn le voit. Les outils de compréhension du canon fournis par le webcomic, le point de vue adopté par la narration et les dialogues entre les personnages, ne permettent pas d'imaginer que le mode de vie de Dave lui est traumatisant. Dès le début, *Homestuck* semble se passer dans un univers relativement loufoque, aussi, lorsque le lecteur voit Dave se battre avec Bro (ou plutôt, se faire battre par Bro), il lui est facile d'imaginer que ce n'est là effectivement qu'une partie d'un entraînement intensif pour faire de lui un guerrier et un héros. Dave devient alors le '*cool kid*' de *Homestuck*, une image difficilement dissociable de son personnage aujourd'hui encore. Ce n'est que bien plus tard que Dave fait comprendre à ses amis, et par extension au lecteur, qu'il a grandi dans un foyer dysfonctionnel où il était volontairement maltraité et affamé par son gardien.

Cet exemple montre que, sous l'influence rétroactive de Caliborn, le canon de *Homestuck* lui-même est changé pour satisfaire les idéaux et valeurs du jeune Lord English. La parodie de la présentation de Dave que Caliborn présente au lecteur durant l'A6A6A2 (page 6476) met en évidence la théorie du webcomic que toute présentation du canon est interprétation

de ce canon. Cette parodie n'est finalement pas si éloignée de la véritable présentation de Dave au début du webcomic. Elle est plus grossière et moins bien dessinée, mais le fond est très similaire. Caliborn met le lecteur face à sa propre complaisance dans l'occultation des traumatismes de Dave : le point de vue sur le canon qui était proposé au début du webcomic convenait au lecteur qui se plaisait dans sa soumission à l'autorité de l'auteur qui lui présentait les choses ainsi. Dans ce passage, Caliborn ne fait que mettre en avant qu'il a déjà gagné, qu'il était là depuis le début (*'He is already here.'* étant une phrase très régulièrement associée à Lord English).

Cela amène alors le webcomic à introduire au lecteur une nouvelle idée capitale : le canon en tant que tel n'existe pas. Cette conclusion est tirée de la mise en relation de la théorie que *Homestuck* développe sur toute sa durée et de la définition même de canon. Pour un événement fictif donné, il existe une bonne interprétation, l'interprétation canon, qui est, conformément à ce qui est communément admis, celle de l'auteur. Cependant, si l'auteur n'est qu'un point de vue parmi d'autres, alors adopter ce point de vue pour accéder au canon ne permet pas de l'appréhender dans son intégralité. Or, il n'existe aucun point de vue qui permet d'accéder à cette intégralité, puisque tout point de vue est subjectivité imparfaite. *Homestuck* met ici en parallèle le canon avec le monde des idées de Platon. De fait, si une vérité ne peut s'incarner que dans des points de vue subjectifs et imparfaits, ce n'est pas exagérer que de concevoir que cette vérité n'existe simplement pas.

Cette idée, *Homestuck* l'illustre dès sa première page d'une manière qui permet de comprendre les tenants et aboutissants non seulement littéraires, mais aussi politiques de cette théorie. Nous en revenons ici à la couleur de peau des personnages humains de *Homestuck*. Comme mentionné plus tôt, ceux-ci apparaissant sous une forme très minimaliste, leur peau est laissée complètement blanche, comme l'arrière-plan par défaut d'un nouveau projet *Photoshop*. Cependant, et selon toute vraisemblance, ce n'est pas là la 'vraie' couleur de peau de ces personnages, tout simplement parce qu'il ne s'agit pas là d'une couleur que la peau humaine peut adopter de cette manière, même chez les populations qualifiées 'blanches'. Il serait possible d'argumenter que le webcomic peut se passer dans un univers fictif dans lequel les humains ont la peau aussi blanche, mais ce serait ignorer les mentions, et représentations directes, d'humains bien réels à l'intérieur du webcomic : Nicolas Cage, par exemple, pour citer celui qui revient le plus souvent. *Homestuck* se déroule alors au moins en partie sur une Terre similaire à la nôtre où les couleurs de peau existent. Le webcomic fait cependant le choix de ne pas en donner à ses personnages humains.

Cela signifie que ces personnages ne sont pas ‘blancs’ dans le sens que ce terme a en dehors du webcomic. Ils n’ont tout simplement pas de couleur de peau. Leur couleur de peau ‘canon’ n’existe pas et, de fait, le simple fait de dessiner ces personnages correspond à les interpréter, à donner un point de vue sur un canon qui n’existe pas, et donc, d’une certaine manière, à créer son propre canon.

### **La création d’un canon collectif**

Cependant, par l’observation de certains phénomènes qui se sont produits dans la communauté de *Homestuck*, il est possible de remarquer que le rapport des lecteurs au concept de canon ne va pas vers un enterrement complet et définitif de celui-ci. Le besoin de l’existence d’un canon semble se manifester dans l’évolution de ce rapport.

*Homestuck* ne démontre pas l’inutilité du canon. Bien au contraire, le webcomic valorise l’idée que chacun doit croire à son *headcanon* avec autant de conviction que s’il s’agissait du ‘véritable’ canon. L’idée d’un canon fort existe toujours dans un univers succédant à la mort du canon, mais ce que ce canon fort a de différent se trouve dans sa source. S’il est un point à retenir des théories de *Homestuck*, c’est que le canon est comme corrompu par la présence tyrannique de l’auteur. Ce dernier prive le lecteur d’un accès inconditionnel au canon en imposant son point de vue comme la seule entrée vers ce canon. Aussi longtemps que le canon trouvera sa source dans une personne, il ne restera qu’une version tronquée et aliénante de ce qu’il pourrait être pour le lecteur.

Cependant, le canon, pour exister, doit être transmis par une voix. Le défi devient alors de trouver une voix suffisamment neutre pour transmettre le canon avec le moins de filtre possible. L’existence d’Internet permet d’obtenir un phénomène qui semble être ce qui peut s’en rapprocher le plus : l’élévation du canon de source anonyme par consensus.

Toutes les créations amateurs, qu’elles soient inspirées par *Homestuck* ou non d’ailleurs, sont un point d’entrée vers le canon par le prisme du regard du créateur. Internet crée un environnement où le moindre *headcanon* peut circuler librement et être partagé, surtout sur les réseaux sociaux. Or, le partage sur la quasi-intégralité de ces réseaux sociaux, et incontestablement sur les plus courants (Twitter, Instagram, Reddit...) a de particulier que la mention du créateur original du travail partagé ne dépend que de la bonne volonté de l’utilisateur qui partage ce contenu. En d’autres termes, il est très facile pour une création amateur de perdre l’intégralité de son contexte une fois partagée sur Internet. Souvent pour

s'attirer les faveurs des autres utilisateurs, la personne qui partage cette création omet 'involontairement' de mentionner le nom ou pseudonymes de l'auteur original (cette omission est parfois volontaire : de très nombreux cas sont remarqués où l'utilisateur qui partage le contenu efface activement la signature ou la *watermark* apposées directement sur l'image par exemple). Cela signifie qu'Internet est un lieu où les créateurs amateurs vont pour mourir. L'intégralité du réseau fonctionnant par un système de bouche à oreille virtuel et automatisé, la déformation du message d'origine est plus souvent la norme que sa transmission exacte. Les *headcanons* ainsi partagés par le biais de créations amateurs peuvent alors très facilement perdre leur voix d'origine. Cela est tragique pour le créateur, qui se voit potentiellement privé d'une reconnaissance publique et d'une source de revenus, mais ce processus étant à l'heure actuelle une partie inévitable du fonctionnement intrinsèque d'Internet, il devient possible de comprendre comment peut naître et se répandre un canon sans voix originale.

Or, pour peu que ce *headcanon* sans tête accède à un certain niveau de popularité, il peut lui arriver de sortir du domaine de l'interprétation individuelle perdue dans un océan composé de milliers de ses semblables pour devenir quelque chose de nouveau. Un nouveau canon.

A l'occasion de ses 40 ans, Andrew Hussie a annoncé avoir caché quelque part dans la région de San Francisco des paquets de Toblerone portant sa signature. La première personne à les avoir trouvés a partagé sa découverte sur Twitter avec un commentaire où elle déclare utiliser les privilèges conférés par ce trésor pour rendre June Egbert canon. A la surprise générale, Andrew Hussie a posté une réponse à ce message depuis son compte officiel qu'il n'utilise presque jamais : *'you were the first to find my treasure, and so it will be done'*.

Cet évènement pose un certain nombre de questions, la première d'entre elle étant naturellement : qui est June Egbert ? Ce personnage est en fait le fruit d'une interprétation de l'histoire de John Egbert, le protagoniste de *Homestuck*. Se fondant sur certains éléments dans le texte, cette interprétation explique que l'étape suivante de l'arc narrative de John est son *coming out* en tant que femme transsexuelle et sa transition vers sa nouvelle identité, June Egbert. Cette interprétation est devenue extrêmement populaire dans la communauté *Homestuck*, en particulier sur Twitter. Or, l'origine de June est assez trouble. Il est difficile de pointer du doigt le moment où elle est née. Son nom même vient de la page 2653 de *Homestuck*. Elle est donc un canon sans voix qui a été accepté par la communauté. @placeholder4abn, la personne qui a trouvé les Toblerone, ne s'est alors faite que la porte-parole de la communauté.

Le phénomène qu'il est possible d'observer avec June Egbert est celui décrit plus tôt. Ce qui était au départ un *headcanon* a perdu son origine dans les tréfonds d'Internet pour devenir un *headcanon* partagé par beaucoup de monde. Ces personnes-là s'identifient à ce nouveau canon et le soutiennent, le considèrent comme aussi canon que ce qui est trouvable dans les sept premiers actes de *Homestuck*. Ainsi, ce personnage illustre la naissance d'un nouveau type de canon, né des cendres du canon auctoriale : un canon collectif.

Ce canon collectif se distingue du canon auctoriale par sa déconnexion de l'œuvre première. C'est un canon qui ne peut être généré que dans un deuxième temps, lorsque l'œuvre première a suscité un engouement suffisant pour mener à l'apparition de communautés, de travaux amateurs et de discussions en ligne. Pour la majorité des autres œuvres de fiction, le manque de légitimité de ce canon collectif sera sa chute. En effet, ces communautés n'ont pas connu le phénomène d'émancipation que *Homestuck* a forcé son lectorat à subir. Dans le cas des discussions autour du webcomic, la légitimité d'un *headcanon* n'est plus un problème que pour ceux qui souhaitent la voir comme tel. Dans le cas de June, cette opposition existe, et trouve sa source dans le rejet d'une mise en pratique complète des théories énoncées par le webcomic (du fait d'un point de vue sur le canon encore limité à une conception habituelle) ou dans une frustration née du côté un peu envahissant des soutiens à ce *headcanon* qui ont fait preuve d'une certaine agressivité sur les réseaux sociaux lorsqu'un utilisateur faisait encore référence à June par le nom de John, agressivité apparue après le tweet de Andrew Hussie.

Car c'est ici l'un des points les plus mis en avant par les soutiens de June Egbert : l'auteur de *Homestuck* lui-même a reconnu que cette interprétation était canon. Il est possible d'y voir ici un retour au besoin d'une autorité centrale, auctoriale, pesant sur le canon. Andrew Hussie n'a jamais confirmé que les éléments textuels à la base de cette interprétation soutenaient cette dernière depuis le début. Il a juste, dans un message aux allures de blagues, annoncé son soutien à ce *headcanon*. De fait, June se trouve dans la situation où il s'agit de l'un des *headcanons* les plus canons au sens traditionnel du terme, tout en étant l'un des moins soutenus par le texte : les *Epilogues*, qui relatent la majorité de la vie adulte de John, ne font jamais mention de cette théorie, pas plus que *Homestuck*<sup>2</sup>, ce qui sépare encore davantage cette interprétation du canon original.

Là où le post-canon décrit un monde où le fait même d'utiliser le terme de 'canon' paraît superflu, étant un monde dans lequel circule une infinité de canons tous aussi valables les uns que les autres, le canon collectif, un phénomène qui reste rare, ramène autorité et stabilité dans le post-canon. Le canon collectif est alors un véritable canon sans auteur. La rareté de

l'élévation d'un *headcanon* au statut de canon collectif modère cependant l'enthousiasme que peut générer cette idée. Même June, par exemple, est loin d'être une idée partagée par l'intégralité du lectorat de *Homestuck*, et son absence du canon de Lord English fait que, de fait, elle n'existe pas dans le canon de *Homestuck*. L'écrivain original et son premier auteur restent des figures que le lectorat a du mal à ignorer. *Homestuck* représente cela à nouveau dans les *Epilogues*, où *Candy*, la ligne temporelle censée représenter l'enthousiasme et la liberté conférés par le post-canon, se retrouve rattachée à *Meat*. Instinctivement, le lecteur résiste à l'idée d'une histoire véritablement racontée par plusieurs voix.

*Homestuck* s'évertue donc à faire mourir le canon. Son entreprise, complexe, a consisté à faire prendre conscience à son lecteur que ce concept en était un qu'il n'a pas à tenir pour acquis ou certain, que même les aspects qui paraissent être des plus fondamentaux de la littérature peuvent être questionnés. Dans un effort évoquant une conception platonicienne du monde et des idées, le webcomic introduit son lecteur à un univers conceptuel interconnecté, dans lequel tout n'est vu qu'au travers du prisme du regard d'un messenger. Ce message est particulièrement pertinent dans une œuvre virtuelle, qui n'existe qu'en ligne. *Homestuck* démontre ici à nouveau sa compréhension de l'environnement qui l'a vu naître.

Les problématiques portées à l'intention des media *mainstream* à la fin des années 2010 montrent la pertinence de l'entreprise de *Homestuck*. Est apparu très rapidement avec Internet la présomption que le contenu qui y est trouvable est non seulement faux, mais est même falsifié. Cette idée est encore présente aujourd'hui et tient parfaitement la route : elle montre qu'il est intériorisé que, l'environnement virtuel étant façonné non pas par une haute autorité savante, mais par des utilisateurs sur un pied d'égalité les uns avec les autres, toute information trouvable sur Internet n'est qu'un point de vue sur une vérité inaccessible.

La vérité devient alors l'objet inaccessible d'une quête entravée par des subjectivités qui élèvent un consensus, ce qu'elles pourront à jamais obtenir de plus proche, à sa place. La théorie du canon collectif de *Homestuck* se rapproche alors de fait de cette vision de la vie virtuelle, se faisant le penchant littéraire de cette dynamique. Le webcomic n'ignore cependant pas son penchant politique et social.

# III./ 'BE GAY, DO CRIMES' : EXISTER MALGRE

## LE POLITIQUE

### A. Le Thème de la Résistance à l'Intérieur de *Homestuck*

A la racine de tous les propos et théories que *Homestuck* développe se trouve une idée fondamentale : toute relation est une relation de pouvoir. Deux entités ou figures entrant en contact exercent une pression l'une sur l'autre, souvent de nature intellectuelle ou psychologique. Ainsi, le lecteur doit décider de sa position vis-à-vis d'un auteur par la définition de son rapport à l'autorité que cet auteur représente. Il peut choisir de s'y soumettre, ou la rejeter complètement. De ce point de vue-là, le canon peut être vu comme l'arme de l'autorité de l'auteur.

Car si toute relation est vue comme l'affrontement de différentes pressions, il reste à définir ce que remporter cet affrontement signifie. Dans le cadre posé par *Homestuck*, au cœur de cet affrontement se trouve le concept de vérité. Si tous n'ont qu'un accès partiel et variable à cette vérité, une discussion devient une mise en conflit de ces subjectivités. Un élément fictif existe, il en existe une interprétation canon, celle de l'auteur, et différentes interprétations non-canons. Les discussions qui entourent ce canon cherchent alors à définir quelles interprétations correspondent le mieux au canon, ont le potentiel de se voir l'intégrer.

Comme il a été possible de l'observer, *Homestuck* rejette l'idée d'un canon unique, rejette la soumission à l'autorité de l'auteur. Cela a pour conséquence que le webcomic cherche à légitimer et valoriser toutes les voix qui peuvent émerger de la consommation d'une œuvre de fiction. Le webcomic apprend à son lecteur à *résister* aux différentes pressions qu'il peut se voir subir, par le questionnement de la légitimité et de la force de l'entité derrière cette pression, et par la réévaluation de la pression que le lecteur est capable de générer.

Cette idée de résistance est absolument centrale au propos que tient et développe le webcomic. La manière avec laquelle l'acte de résistance est représenté à l'intérieur du webcomic, de la même manière que tous les concepts centraux à ses théories se voient prendre la forme d'allégories dans la diégèse elle-même, permet de mieux comprendre ce que *Homestuck* cherche à accomplir.

### **Exister sous une autorité**

L'univers de *Homestuck* est autoritaire. La manière qu'a le système dans lequel évoluent les personnages de fonctionner est caractérisée par une soumission systématique à des lois et à une autorité.

La première instance à l'intérieur du webcomic qui met cela en évidence est le fait que tous les protagonistes sont des enfants, dont l'âge varie de 13 à 16 ans sur la durée de l'histoire. De toute évidence, les enfants constituent la catégorie d'âge qui évolue le plus et le plus clairement sous une autorité, la première d'entre elles étant celle de parents. Dans *Homestuck*, l'autorité parentale se voit donner une toute nouvelle importance. Dans l'histoire, il n'y a vraiment que cinq figures parentales principales : celles des *Beta Kids*, à savoir Dad, Mum, Bro, Grandpa et Bec.

Chacune de ces figures représentent une première instance d'autorité auxquelles se confrontent les *Beta Kids*, une relativement superficielle comparée à l'omnipotence hostile de Lord English, mais une assez révélatrice du rapport du webcomic à l'autorité en général. Dès le début, le rapport de *Homestuck* à l'autorité est caractérisé par le conflit. En effet, chaque 'parent' se voit introduit dans une animation où il est mis en scène en train d'affronter l'un des protagonistes lors d'une '*strife*', un combat stylisé inspiré des codes du jeu-vidéo, en l'occurrence des JRPG, où les personnages passent à l'action au tour par tour. Cette mise en scène de la confrontation, et finalement de la soumission, à une autorité extérieure fait comprendre au lecteur la direction thématique du webcomic : la progression d'un personnage s'opposera presque systématiquement à une autorité qu'il faudra affronter.

Le bagage symbolique que *Homestuck* confère à l'autorité parentale informe cependant encore davantage la place attribuée à la question de l'autorité en générale. Dans le webcomic, les figures parentales des *Beta Kids* sont données le nom de '*Guardians*', et avec ce titre vient un certain nombre de fonctions<sup>24</sup>. Au-delà du rôle habituellement attribué à un parent, à savoir l'entretien d'un foyer et la réponse aux besoins essentiels de l'enfant, un *Guardian* est l'entité qui conditionne l'environnement immédiat de l'enfant. Cet environnement constitue, dans *Homestuck*, l'intégralité de l'univers connu de ces enfants : toujours isolés, ils ne sont que très

---

<sup>24</sup> OptimisticDuelist, *HSE: Guardians and Ancestors*, <https://youtu.be/bEDauuZ9434>

rarement montrés s'éloigner de leurs foyers, et paraissent ne jamais aller à l'école par exemple. Les *Beta Kids* ne semblent avoir aucune autre expérience du monde que celle fournie et tolérée par leurs *Guardians*.

Cela crée un premier parallèle entre autorité et divinité dans le webcomic. OptimisticDuelist compare le foyer dans lequel évolue les *Beta Kids* au Jardin d'Eden, un endroit fermé où tous leurs besoins sont satisfaits, mais où une figure supérieure définit leur expérience du monde en fonction de sa volonté jugée plus parfaite et mieux formulée que celle des 'enfants'. Cette comparaison semble voulue au moins en partie par le webcomic. John doit en effet croquer une pomme pour 'sortir' de son foyer et entrer dans sa session. Ces figures parentales sont également proches d'une image divine : malgré que le lecteur connaisse leurs véritables noms pour la plupart d'entre eux (Bro est Dirk, Mum est Roxy), quand ils occupent leur rôle de *Guardian*, leur nom devient monosyllabique et décrit cette fonction : Dad, Mum etc... Ils paraissent ensuite ne posséder aucun trait physique distinctif, arborant un visage entièrement blanc sans yeux, ni bouche ou nez en fonction du personnage.

Etablir un parallèle entre autorité, autorité parentale et divinité informe encore davantage le lecteur sur ce que *Homestuck* voit comme les dégâts apportés par une soumission systématique et intégrée à une autorité aussi arbitraire que celle d'un dieu. Laisser une autorité extérieure contrôler sa vie, c'est aussi la laisser définir son univers tout entier. L'environnement étant ce par quoi une identité se construit, en laisser la définition à une autorité extérieure signifie se laisser être défini par quelqu'un d'autre. C'est ce que Dave subit, ayant intégré dès le plus jeune âge qu'il doit être le héros cool, détaché et masculin que Bro veut qu'il soit.

Toute autorité, dans *Homestuck*, est donc mise en parallèle avec celle d'un dieu, pour insister non seulement sur sa toute puissance et sur les conséquences dramatiques d'un abus de cette autorité, mais aussi pour ramener la question de cette autorité à Lord English, la figure d'autorité ultime dans l'univers du webcomic.

Lord English crée et conditionne le canon, de la même manière que les *Guardians* créaient l'environnement immédiat des *Beta Kids*. Ce canon est l'expression de son autorité, et la marque que les personnages sont complètement soumis à une voix extérieure à la leur. En tant que personnages d'un canon, ces personnages ne sont jamais aux manettes. Dans un canon, le 'destin' existe, dans la mesure où la fin de l'histoire existe déjà, chose encore plus explicite dans *Homestuck* où le canon étant lié à Lord English, sa fin et son début se confondent. Un personnage a une voie et une identité toutes tracées.

Le système des *classpects*, qui offrait une liberté toute particulière au lecteur, fait payer le prix de cette liberté aux personnages, qui voient certains aspects extrêmement précis de leur comportement et de leur identité être définis par ce système sans qu'ils puissent lui résister. Aranea, par exemple, est *Sylph of Light*, un rôle profondément ancré dans la fonction de support. Elle est une soigneuse. Mais elle essaie de gagner en importance dans le récit en imitant la classe de Vriska, *Thief of Light*, une classe dont il est possible d'interpréter une partie des pouvoirs comme la capacité d'attirer l'attention du canon sur le personnage qui la possède. Aranea essaie désespérément d'avoir de l'importance au niveau cosmique, mais même lorsqu'elle semble s'approcher de la victoire, son comportement et ses capacités restent définis par sa classe de *Sylph*. Elle soigne Terezi de sa cécité et, surtout, fait accéder Jake à ses pouvoirs sur l'aspect *Hope*. Même lorsqu'elle tente de se faire passer pour une classe active et importante, le destin tout tracé d'Aranea la rappelle à l'ordre et à sa propre insignifiance, la forçant dans un rôle de soutien, et condamnant donc à l'échec son entreprise.

Il est cependant notable que l'autorité qui régit le monde dans lequel évolue les protagonistes ne se présente pas immédiatement comme hostile à ces derniers, tout comme elle tâchait de dissimuler son hostilité au lecteur au début du webcomic. Les figures parentales que sont les *Guardians* sont certains d'agir dans le bien de leurs protégés, et Dad et Mum peuvent même être décrits comme des parents aimants (indéniablement dans le cas de Dad, et peut-être plus difficilement pour Mum du fait de son alcoolisme). Les classes, quant à elles, cherchent initialement à donner du sens à des parties de l'identité des personnages qu'eux-mêmes ne comprennent pas. C'est par la réalisation de son potentiel en tant que *Knight of Time* que Dave comprend qu'il n'est pas là pour être le héros de l'histoire, *Knight* étant une classe passive, de soutien. Cette réalisation l'aide à grandir et à mieux accepter sa véritable identité.

L'apparente bienveillance de l'autorité qui régit le canon pour les personnages est à lier au rapport entre autorité et divinité établi plus tôt. Il y a l'idée, derrière la direction imposée à la vie de ces personnages, que la figure d'autorité sait mieux qu'eux ce dont ils ont besoin, comme un dieu apparaît avoir des voies impénétrables, car il en sait sur le long terme toujours infiniment plus que même son fidèle le plus savant. Cependant, il ne faut pas oublier que, dans *Homestuck*, l'autorité ultime, surpassant celle même de l'auteur de l'écrivain, reste Lord English, l'un des personnages les plus malfaisants qu'il est possible de concevoir. Et même si le système qui voit grandir les protagonistes paraît d'abord être là pour les servir mieux qu'ils ne pourraient se servir eux-mêmes, l'hostilité de Lord English finit toujours par transpirer à de nombreux endroits.

### **Pour le plus grand bien ?**

Les protagonistes de *Homestuck* évoluent donc dans un système qui met en évidence la suprématie de l'autorité qui le régit. Cette autorité ne peut être questionnée en ce qu'elle est la condition non seulement de fonctionnement mais aussi d'existence de ce système. Cette idée, ainsi que celle que la soumission à l'autorité et à son système contribue à un 'bien' supérieur, n'est qu'impliquée dans *Homestuck*, mais se voit explicitée dans les *Epilogues*.

Dans ceux-ci, et plus précisément dans la partie *Meat*, Dirk prétend que sa prise de pouvoir du contrôle narratif de *Homestuck* est motivée avant tout par sa volonté de servir ses amis. Il le fait pour leur bien. Ses machinations initiales les aident d'ailleurs à différents niveaux : Jane accède à la présidence grâce à lui et à son action sur Jake, Dave et Karkat parviennent à réaliser leurs sentiments l'un pour l'autre, et il soulage Rose de la souffrance que lui inflige ses pouvoirs de *Seer of Light*. Cependant, le 'bien' est une notion assez vague dans les *Epilogues*. Dès leur prologue, tout manichéisme est rejeté. Ce qui est habituellement défini comme 'bien' et 'mal' ne sont finalement que des sentiments que des personnages peuvent être montrés ressentir. Rose préfère le terme 'essentiel' à celui de bien, et cela est révélateur. L'essentialité du canon est une de ses qualités fondamentales, l'un de ses piliers. Elle est ce qui lui permet d'exister en tant que tel. Le bien pour lequel œuvre l'autorité qui régit le système du canon, dans cette situation, est alors effectivement supérieur à ce que les personnages ou le lecteur peuvent percevoir comme étant 'bien'. Ce dernier 'bien', trivial, est celui apporté par *Candy*, il s'agit d'un amusement et d'un bonheur jouissif, mais superficiel. Le 'bien' supérieur, l'essentialité, principalement abordé dans *Meat*, est un bien collectif, la nécessité d'exister dans un système et de se soumettre à une autorité pour exister dans un canon.

Cependant, il est possible de questionner la légitimité de la supériorité implicite de l'essentialité sur le 'bien' prôné par l'action de *Candy*, notamment lorsqu'elle entre autant en conflit avec ce dernier. La source de l'établissement de cette supériorité reste l'auteur, l'autorité régissant le canon et le système qui le fait fonctionner. De fait, accepter sans remise en question cette supériorité sert ses intérêts. Accepter l'essentialité comme la priorité du canon permet de justifier un certain nombre d'éléments difficiles à l'intérieur de ce canon. Le bonheur et le bien-être des personnages, et par extension ceux du lecteur, qu'il acquiert par sympathie et par plaisir

de voir des personnages auxquels il s'est attaché ne pas souffrir inutilement, sont perçus comme des sacrifices nécessaires à l'établissement d'un canon, qui a besoin de conflits et de souffrance pour survivre dans le temps. Mais est-ce bien le cas ?

[S] *Game Over* (l'Act 6 Act 6 *Intermission 3*, à la page 6901), est une animation éprouvante pour le lecteur de *Homestuck* qui voit, en l'espace de quelques minutes à peine, quasiment tous les personnages qu'il a appris à aimer et auxquels il s'est attaché sur presque 7000 pages, mourir dans d'atroces souffrance et, pour la plupart, parfaitement inutilement. L'inutilité de ces morts est le point qu'il paraît ici le plus intéressant de développer. Nous ne reviendrons que sur la mort des personnages ayant accédé au *god tier*, car la mort d'un *god tier* est codifiée, et peut donc être plus facilement décomposée.

Un personnage *god tier* ne peut mourir que si sa mort est jugée '*Just*' ou '*Heroic*'. Si sa mort n'entre dans aucune de ces deux catégories, le personnage revient tout simplement à la vie. Dans [S] *Game Over*, et les pages qui suivent immédiatement l'animation, on dénombre quatre victimes *god tier* : Dave, Jake, Jane et Aranea. Les deux premiers meurent d'une mort jugée '*Heroic*', les deux derniers d'une jugée '*Just*'. Nous allons ici démontrer que ces morts sont en fait parfaitement inutiles et vides de sens.

La mort de Dave est jugée '*Heroic*' car il tombe défendant le corps sans vie de Jade que réclament Bec Noir et Peregrine Mendicant. Cet affrontement est défini par l'inutilité. Dave n'avait de base aucune chance de vaincre deux des plus puissants personnages du webcomic. Il se bat également pour récupérer un cadavre, celui de Jade, qui ne peut donc plus l'aider lui et ses amis dans leur entreprise. Par ailleurs, même s'il pouvait la ramener à la vie avec les pouvoirs de Jane, aussi longtemps que vivra la Condesce (qu'il n'a jamais été question de tuer à ce moment de l'histoire), Jade sera aussi une antagoniste, œuvrant contre Dave et mettant ses formidables pouvoirs au service de la manipulation mentale de la régente d'Alternia. Bec Noir et PM, enfin, veulent récupérer le corps de Jade pour la placer sur son *Quest Bed*, espérant que cela la ramène à la vie. Or cela est impossible, car Jade est déjà *god tier*. Ces trois personnages ne se battent alors pour rien du tout, au nom du cadavre d'un personnage qui n'hésitera pas à tous les anéantir si elle venait à revenir à la vie, ce qui est de toute façon impossible. La mort de Dave n'a alors rien d'héroïque, elle n'est que le fruit d'un quiproquo.

De la même manière, la mort de Jake n'est pas héroïque. Il meurt pour protéger une Jane endormie du sabre lancée par Aranea. Non seulement cela le tue, mais en plus Jane meurt

quelques secondes à peine après lui. Sa mort est probablement celle dont il est le plus facile de comprendre le caractère inutile.

Les morts '*Just*' sont cependant probablement celles qui révèlent le plus les failles du système de jugement, car elles impliquent une dimension morale à ce jugement.

La mort de Jane aux mains d'Aranea est jugée '*Just*', car, à ce stade de l'histoire, Jane est possédée par la Condesce, et est, de fait, une antagoniste. Les premiers défauts de ce système de jugement deviennent alors de plus en plus évidents. Par cette dimension morale, il est possible de comprendre que ce jugement n'est pas moins motivé que l'autorité qui régit le canon. En effet, la mort de Jane n'est pas 'juste' dans ce contexte. Elle n'est pas une antagoniste de *Homestuck*, et c'est la Condesce qui l'a forcée à commettre les actions répréhensibles qui entraînent ce jugement-là. Le jugement fait arbitrairement le choix de rendre la mort de Jane définitive. Il applique sa propre morale.

La mort d'Aranea, enfin, achève de montrer au lecteur que le système jugeant la mort des *god tier* ne fonctionne pas de la manière dont il prétend fonctionner aux yeux du lecteur. La mort d'Aranea est juste car, dans sa croisade pour vaincre la Condesce et, plus tard, Lord English, elle a commis de nombreux crimes et trahi et tué beaucoup de monde. Cependant, si l'on adopte un point de vue plus éloigné de la subjectivité des personnages qu'elle a fait souffrir, la mort d'Aranea n'est pas 'juste', car elle vient entraver cette croisade qui vise à mettre un terme au règne de ce qui est assez explicitement l'entité la plus cruelle et la plus maléfique de l'univers.

Pointer du doigt les failles du système de jugement des morts des *god tier* permet en fait de comprendre que l'autorité qui régit le canon, et par extension le canon lui-même, dont ce jugement se fait la voix, a moins pour objectif d'assurer la pérennité de ce canon que la victoire définitive de cette autorité. Si John n'avait pas ses pouvoirs de *retcon* à ce moment-là, ce qui lui permet de devenir une figure d'auteur capable de contester l'autorité de Lord English, *Homestuck* se serait tout simplement terminé à *[S] Game Over*. De fait, l'intention qui régit le 'destin', à savoir la force présentée comme non-motivée qui accomplit ce jugement, ne sert ni les personnages, ni le lecteur, ni le canon lui-même. Elle ne sert que celui dont elle émane : Lord English, qui a créé et qui entretient un canon dans lequel nul autre résultat n'aurait pu être produit.

De fait, l'essentialité n'est finalement qu'un terme décrivant la supériorité naturelle de l'auteur sur absolument tous les autres concepts et participants à l'expérience d'une œuvre de

fiction. La supériorité de l'essentialité sur le plaisir conféré par la trivialité et la superficialité d'une fanfiction ou du contenu de *Candy* n'est ni naturelle, ni objective, ni légitime. Son existence ne dépend finalement que du bon vouloir de tous les participants à l'accepter comme telle. Dans les conséquences de *[S] Game Over*, John se fait l'écho du lecteur. Il a le pouvoir d'interagir avec le canon, mais manque la volonté de le faire, presque par manque de conscience qu'il en est capable. Sans l'intervention de Terezi, il n'aurait probablement jamais agi. Terezi se fait alors la voix de Andrew Hussie, l'écrivain, celui qui donne son propos et son sens théorique à *Homestuck*. Elle cherche à faire comprendre à John l'illusion de l'importance du système dans lequel il vit, que l'inutilité n'est pas dans son bien-être mais dans l'entretien de ce système. Un auteur ne produit un canon que pour entretenir son propre pouvoir, sa propre supériorité.

### **Echec du système ou échec systématisé ?**

L'auteur, l'autorité à l'origine du système régissant un canon, est donc celui qui place la survie et le maintien de ce canon au-dessus de tout, y compris de ce que ce canon peut comporter de positif ou plaisant. De fait, comme tout ce qui peut émaner de l'autorité de l'auteur, la légitimité et l'existence même de cette idée est relative à la capacité et à la volonté, des autres acteurs impliqués à l'accepter et à s'y soumettre. La représentation de ces thèmes et concepts à l'intérieur de *Homestuck* met l'accent sur la tyrannie de l'auteur et sur l'illusion qu'est tout système soumis à son autorité par le biais de la mise en scène de l'échec.

La quasi-totalité de *Homestuck* se déroule à l'intérieur d'un jeu-vidéo, ce qui a l'avantage de permettre la mise en évidence des règles selon lesquelles le système de cet univers fonctionne. Tout jeu se doit en effet d'avoir des règles exhaustives, sinon claires, et Sburb ne fait pas exception à la règle. Toutes les étapes par lesquelles doivent passer les joueurs pour commencer le jeu et le gagner sont explicitées et connues. *Homestuck* subvertit cependant les attentes de son lecteur par la mise en scène non pas du déroulement normal d'une partie de Sburb, mais par l'accumulation de sessions ratés et défectueuses où les règles semblent ne plus vraiment avoir de valeur.

La dégénérescence du système est une idée assez commune pendant la session 'principale' de l'histoire, à savoir celle des *Beta Kids*. Sburb, en tant que système, est présenté comme un organisme presque vivant. Cela est cohérent avec l'objectif du jeu qui consiste à créer un univers par le biais de la naissance d'une *Genesis Frog*. Les échecs de ce système à

l'intérieur de cette session suivent alors le thème de la mutation, génétique ou physique. Par exemple, John trouve à l'intérieur du *battlefield*, au cœur de Skaia, une bombe suffisamment puissante pour, selon Doc Scratch, détruire le **Green Sun**. Cette bombe porte le nom de *Tumor*, un nom qui évoque donc explicitement la maladie physique, la mutation anormale. Le fait qu'elle se trouve là où est censé aller le têtard de la *Genesis Frog* lorsque le jeu est gagné et qu'un nouvel univers doit être créé implique que son existence est une anomalie, une mutation dans l'ADN de la session des *Beta Kids*.

Cette idée d'un ADN définissant une session, et par conséquent l'univers dans lequel évolue les personnages, est directement référencée dans le texte, une fois de plus pour illustrer la dégénérescence de ladite session. Les pseudonymes qu'utilisent les personnages pour communiquer via les différents logiciels de discussion en ligne partagent tous un point commun : ils sont constitués de deux mots dont les initiales sont invariablement A, C, G ou T. Ces initiales sont une référence évidente aux bases nucléiques de l'ADN. *Homestuck* étant au départ un texte presque essentiellement constitué de retranscriptions de dialogues ayant eu lieu le biais d'un logiciel de discussion en ligne dans lesquels les initiales des pseudonymes des personnages sont répétés à chaque phrase, le lien entre le texte en tant que tel et sa définition par un ADN est évident. Il y a cependant un pseudonyme qui échappe à la règle. Sur Pesterchum, John était au départ connu sous le nom de '*GhostyTrickster*'. Cependant, des conséquences des actions de Karkat, le troll représenté par le symbole du cancer, il choisi de changer son pseudonyme pour '*EctoBiologist*', un pseudonyme qui brise la règle suivie par l'intégralité des autres humains et trolls du webcomic, et qui met donc en scène la mutation physique, la maladie du système dans lequel évoluent les personnages. Des mots de Karkat, leur univers lui-même a le cancer.

Ces défauts dans le fonctionnement du système de Sburb, qui condamnent les *Beta Kids* à ne jamais pouvoir gagner leur session (une autre mutation étant la création d'un boss invincible, Bec Noir), peuvent alors apparaître comme des failles dans le système, et par extension dans l'autorité de l'auteur. Cependant, les révélations apportées par *[S] Cascade* changent le point de vue qu'il serait possible d'avoir sur ces défauts. En effet, dans cette animation capitale en plein milieu du webcomic, le lecteur découvre que Doc Scratch était un traître, et que la Tumor ne sert pas à détruire le **Green Sun**, mais à le créer. Or, les pouvoirs de Lord English, l'auteur de l'univers de *Homestuck*, sont directement liés à l'existence du **Green Sun**. La Tumor est alors un symptôme de l'échec du système de Sburb, une disruption narrative qui vient directement servir les intérêts de l'auteur. L'échec du système est prévu,

organisé et utile à celui qui entretient ce système. *Homestuck* n'est pas ce qu'il semble être au premier abord, à savoir la découverte de Sburb et de son fonctionnement par la mise en scène d'une session normale. *Homestuck* est l'orchestration depuis le premier mot de la naissance du règne de Lord English. Le système et ses échecs le servent.

Cela aide alors mieux à comprendre les termes utilisés pour décrire les *Epilogues*. Les personnages soumis à la tyrannie de Lord English ont résisté pour le vaincre. Seulement, dans un univers où même la mise en échec des règles le régissant sert son auteur, la résistance des personnages ne pouvait pas avoir cette mise en échec pour objectif. Pour survivre, il leur a fallu penser en dehors du système, assez littéralement. Ils ont dû sortir de ce système, sortir du canon. De là que Earth C, selon Rose, se trouve 'en dehors' du canon. Exister à l'intérieur du système revenait, quoiqu'il arrive, à se soumettre à l'autorité de Lord English, même lors d'instances d'échecs de ce système. En sortir était la seule condition de victoire possible pour les personnages.

### ***“Being a kid and growing up. It's hard and nobody understands” : L'âge de la résistance***

La volonté de résister est alors centrale au récit de *Homestuck*. Elle est, d'une manière ou d'une autre, ce qui motive les actions de presque tous les protagonistes. Cet acte de résistance peut cependant paraître paradoxal ou futile, en ce qu'il s'oppose à une force absolue : Lord English, qui est capable de déchirer la réalité en deux, ou les différentes figures d'auteur, qui ont le pouvoir de dicter les règles de la réalité elle-même. S'ajoute à ce qui fait déjà de ce conflit un combat perdu d'avance le fait que les protagonistes sont des adolescents qui doivent tous gérer un certain nombre de problèmes et de traumatismes qui les empêchent de progresser dans la vie. C'est un choix conscient du webcomic que d'avoir des adolescents pour personnages principaux : l'histoire débute un 13 avril, le jour du treizième (*thirteenth*) anniversaire de John, de son entrée dans le monde de l'adolescence. Cet intérêt pour cette période de la vie transmet alors un propos sur celle-ci, et sur la relation de l'adulte en formation avec le système dans lequel il évolue. Leur totale impuissance dans les différents conflits qu'ils rencontrent pendant l'aventure est alors également porteuse de sens.

Une constante du fonctionnement de Sburb semble être que ses joueurs sont principalement des adolescents. Qu'il s'agisse des deux groupes de trolls ou des *Beta Kids*, les

personnages entrent dans le jeu au début de leur adolescence. Les *Alpha Kids* brisent cette règle en ayant déjà 16 ans lorsqu'ils entrent dans le jeu, probablement pour les garder sur un pied d'égalité avec les autres personnages qui ont voyagé trois ans pour les rejoindre. La dernière animation de *Homestuck*, *[S] Credits*, montre la vie de ces personnages sur Earth C, en dehors du canon. Cette animation met l'emphase sur leur transition vers la vie adulte : Jake devient une star de la télé et Jane démarre son entreprise, par exemple. Se faisant l'écho du tout début de l'histoire, cette animation montre également plusieurs anniversaires de John. Ce dernier ne finit par ne même plus souhaiter fêter ces derniers, ce qui est une manière pour le webcomic de faire comprendre au lecteur que ces anniversaires ne sont plus des événements. Ils sont liés par une certaine uniformité. Ils n'indiquent plus une entrée vers une nouvelle phase de la vie du personnage.

Cela permet alors d'explicitier l'ambition du webcomic de raconter une '*coming of age story*', un récit initiatique qui décrit l'évolution de la compréhension du monde et d'eux-mêmes des personnages au fur et à mesure de leur passage à l'âge adulte. Le webcomic met au service de cette ambition tous les outils métaphoriques qui ont déjà été utilisés pour développer son propos théorique. Ainsi, il y a une corrélation directe entre sortir du canon, le système établi, et passer à l'âge adulte. Cela est particulièrement visible dans les instances de personnages qui refusent de sortir du canon, le premier d'entre eux étant bien évident le canon lui-même, Lord English.

Malgré sa grande taille et son apparence plus âgée que celle de Caliborn, Lord English ne saurait être décrit comme un adulte. Caliborn n'a jamais vraiment eu l'occasion de grandir. De son entrée dans le jeu pendant *[S] Caliborn: Enter* à la *Masterpiece*, Caliborn est toujours jeune, enfantin et puéril. Etant scellé à l'intérieur de Li'l Cal après cela pendant plusieurs éternités, période qu'il ne passe qu'à s'entraîner physiquement et à ruminer sa vengeance, Caliborn n'est pas un personnage qui a eu l'occasion de grandir pendant le texte. Lord English est un homme-enfant, et les seuls doutes vis-à-vis de son immaturité persistent à cause de son mutisme. Ses actions, cependant, sont virtuellement les mêmes que quand il était Caliborn : il chercher à tuer et à détruire un maximum d'univers pour faire souffrir sa sœur autant que possible. De fait, par le biais de Lord English, l'univers du canon est lié à l'enfance. C'est un système régi par un enfant dans lequel évoluent des enfants. La corrélation entre être à l'intérieur du canon et rester en enfance est encore renforcé par l'importance du jeu et du jeu-vidéo dans ce canon.

Mais d'autres personnages que Lord English demeurent à l'intérieur du canon, et examiner leur relation à leur passage à l'âge adulte permet d'encore expliciter le rapport entre canon et enfance. Vriska, par exemple, est un personnage qui ne souhaite rien d'autre que rester à jamais dans le canon. Elle veut avoir de l'importance, être essentielle et pertinente. L'insignifiance à un niveau cosmique la dégoûte, comme il est possible de le voir quand elle rejette violemment (Vriska), son alter ego d'une *doomed timeline*, qui a embrassé cette insignifiance. L'ambition de Vriska peut être mise en relation avec l'imagerie qui accompagne très souvent ce personnage. Si elle cherche souvent à évoquer le monde de la piraterie, Vriska est également très souvent associé à une figure de fée. Son costume de *god tier* lui donne explicitement des ailes de papillon, et il lui arrive, lorsqu'elle le porte, d'imiter le comportement cliché d'une fée, voletant gaiement un peu partout en laissant une traînée de poussière magique derrière elle, comme dans l'animation *[S] Wake* (page 3297). Vriska embrasse complètement cette imagerie de conte de fée, se déguisant même en une parodie de fée clochette pour approcher Tavros, lui-même déguisé en parodie de Peter Pan, une référence loin d'être innocente. Par l'établissement d'un lien entre Vriska et ce conte, le webcomic fait directement référence à son envie de rester en enfance pour toujours. Sa volonté de tuer Lord English peut alors paraître paradoxale, puisque cela signifierait mettre un terme au canon, où elle se complaît pourtant tant. Cela peut permettre de voir la révolte de Vriska comme la représentation d'une rébellion adolescente éristique, accomplie dans le plaisir de la controverse et du rejet de l'autorité.

La représentation allégorique du canon à l'intérieur de *Homestuck* devient alors l'environnement de l'enfance, le lieu du passage à l'âge adulte. Ce passage est montré comme une lutte, un conflit pour faire prédominer son individualité et son libre arbitre sur un certain nombre de pressions insidieuses qui cherchent à contrôler la vie des personnages. La soumission à ces pressions est montrée comme permettant de vivre dans un certain confort. Les fantômes des *dancestors* vivent pour l'éternité dans les *dream bubbles* où ils n'ont d'autres tracas que les frivolités de leurs relations amoureuses. Ils n'ont plus à se construire en tant que personne, à se chercher ou à grandir. Ils ont trouvé une place où ils sont confortables. Mais ce confort n'est pas le sens que donne *Homestuck* à l'âge adulte, bien au contraire. Sortir du canon, c'est, pour les personnages, accepter d'évoluer dans un monde sans autre dieu qu'eux-mêmes, avec les responsabilités et les angoisses qui viennent avec cette position.

L'acte de résistance est alors l'un des fils rouges du récit de *Homestuck*. La capacité des personnages à défendre leur individualité et leur personnalité est ce qui motive leur aventure. Faire de la résistance l'un de ses sujets principaux permet au webcomic d'élaborer son propos sur les différentes autorités dont certains éléments de l'histoire se font les allégories : l'auteur, le canon, le lecteur... Par le passage à l'âge adulte de ses personnages, *Homestuck* tient le propos que l'accomplissement de soi passe par l'affirmation d'une identité qui n'est pas définie par une autorité extérieure, aussi difficile et douloureux soit-il de définir et de défendre cette autorité. La valeur allégorique des différents éléments de l'œuvre donne à ce discours une valeur qui dépasse la simple note d'intention créative, et permet d'examiner en quoi ces idées cherchent à se transposer en dehors de *Homestuck* lui-même.

## **B. L'Obsolescence Programmée de l'Utopie**

### **Les années 2000 : Enthousiasme et esthétique technologique**

Au début des années 2000, la vie numérique n'en était qu'à ses balbutiements, à des lieux de l'ampleur qu'elle a pu atteindre pendant la décennie suivante lorsqu'il est devenu commun et nécessaire pour le public même le moins versé dans la technologie d'apprendre à se servir des outils numériques. En 2009, lorsque débute la publication de *Homestuck*, les communautés virtuelles sont encore proches et confidentielles, formées d'utilisateurs enthousiasmés par les promesses de cette nouvelle technologie. Lorsque des artistes arrivent sur Internet, c'est l'impression de faire face à un champ de liberté sans restriction qui prévaut.

En effet, pendant cette période, l'œil médiatique mainstream ne s'intéresse que très sporadiquement à ce qui peut être produit en ligne. Les artistes qui habitent cet espace appartiennent à la marge. Ils sont hors du circuit de production artistique habituel, et ainsi, jouissent d'un important sentiment de liberté. La transgression pour le plaisir de la transgression règne à cette époque. Le jeu sur navigateur, en flash, caractérisé par sa gratuité, connaît son âge d'or pendant cette période et, si tous ces jeux sont de qualité et de genres très variables, le goût pour la violence et le gore relie beaucoup d'entre eux. De nombreux jeux se complaisent ainsi dans les effusions de sang gratuites. Il est par exemple possible de citer *Super Columbine Massacre RPG!*, sorti en 2005 et créé par Danny Ledonne, l'un des rares titres de l'époque à avoir attiré l'attention des media du fait de la polémique évidente qu'un tel jeu allait susciter. Ce dernier met en effet le joueur dans la peau de Eric Harris et Dylan Klebold, les tireurs responsables de la fusillade de Columbine en 1999. Si, dès sa sortie, Danny Ledonne a essayé de justifier l'intention derrière la création de ce jeu, lui donnant de faire un propos et un discours, celui-ci reste une expérience étrange qui passe, dans sa deuxième moitié, de la diffusion des véritables images de télésurveillance montrant les corps des deux tireurs après leur suicide à une nouvelle phase de gameplay pendant laquelle le joueur les accompagne en enfer. Dans cette séquence inspirée de *Doom*, les deux tireurs rencontrent de nombreuses 'âmes perdues', dont Bart Simpson, Pikachu et Ronald Reagan, avant d'être félicités par Satan lui-même pour leurs actions. La transgression est alors une composante essentielle de la création artistique produite dans cet environnement à cette époque. La présence abondante de violence et de sang dans ces productions est le signe de ce plaisir de la transgression. Elle traduit ce sentiment de liberté et d'indépendance, le sentiment d'appartenir à un 'ailleurs', où les carcans en place partout ailleurs n'ont plus cours.

L'animation est un autre domaine en plein essor à ce moment-là. Il devient extrêmement courant de rencontrer des animations produites par une seule personne. Celles qu'il est possible de trouver à l'intérieur de *Homestuck* s'inscrivent ainsi dans un modèle qui les précède. Les animations suivent le jeu-vidéo dans son goût pour la transgression. Le premier *asdfmovie*, de Thomas 'Tomska' Ridgewell, sort en 2008 et est un parfait échantillon du type de contenu produit à l'époque. La majorité des sketches de cette compilation met en scène, dans le cadre d'un humour parfaitement absurde, de la violence gratuite. Cette dernière n'échappe à la catégorie dite du '*body horror*' que grâce au style simpliste de l'animation. Cependant, s'il est un nom à retenir pour comprendre l'enthousiasme et l'effervescence créative de l'époque, c'est bien évidemment *Newgrounds*, un site sur lequel ses utilisateurs peuvent partager leurs productions (musicales, cinématographiques, vidéoludiques ou artistiques en général) et évaluer celles des autres utilisateurs. Au début de la publication de *Homestuck*, le site abritait près de 150 000 animations et dépassait le million de visiteurs quotidiens. Les artistes travaillant seuls et, par manque de moyens autant financiers que technologiques, les créations de l'époque sont caractérisées par un rejet de la superficialité. L'accent est mis sur l'idée derrière la création, que l'on essaie de transmettre sans fioriture, le plus directement possible.

Il peut alors être possible d'avoir l'impression que *Homestuck* naît dans le contexte d'un véritable enthousiasme débridé. Les premiers actes du webcomic traduisent en effet cet enthousiasme, si ce n'est que partiellement. L'histoire se perd dans des références et un humour obscur inspiré par différents langages de programmation, ce qui révèle le côté confidentiel de la communauté qui allait recevoir ce récit la première. Le créateur pouvait en fait plus facilement prédire son public, et donc plus facilement tisser un lien direct avec celui-ci, en lui parlant d'une manière qui rappelle ce public à son identité particulière : celle d'un marginal.

### **L'Internet *mainstream* : la fin d'une ère**

Cependant, la publication du webcomic débute pendant un tournant, à la fin de cet âge d'or, et non à son paroxysme. La fin des années 2000 et le début des années 2010 donnent la couleur du sort qu'allait connaître la vie artistique virtuelle et l'inquiétude que cela pouvait susciter se retrouve à l'intérieur de *Homestuck*.

Rien n'est probablement plus emblématique de l'évolution que connaît Internet au tournant des années 2010 que l'arrivée au pouvoir de Facebook. En 2008, il dépasse MySpace et obtient le titre de réseau social le plus fréquenté. Le milliard d'utilisateurs est atteint en 2012.

Facebook fait sortir le monde virtuel de sa confidentialité relative. Il officialise son adoption par le grand public. Cela a pour premier effet de multiplier considérablement le nombre de personnes fréquentant quotidiennement l'espace virtuel, ce qui ne peut qu'avoir un effet sur ce que cet espace peut produire. Le marginal n'est plus le seul public de la création virtuelle. Certains contenus deviennent célèbres et rencontrent le succès auprès du grand public, notamment parce que c'est aussi aux environs de cette époque qu'un public beaucoup plus jeune, et donc amateur de contenu transgressif, commence à accéder en masse à l'espace virtuel. Les contenus qui continuent de ne s'adresser qu'à un public confidentiel sont noyés dans la masse, et deviennent une simple, minuscule partie de l'iceberg d'Internet. Ils ne sont plus ce qui le définit. Le sort des jeux massivement multijoueurs est assez symptomatique et représentatif du phénomène à l'œuvre à l'époque. Pendant les années 2000, le MMORPG, qui repose presque intégralement sur un dévouement massif de temps de la part du joueur, domine la scène du jeu en ligne. Ses joueurs sont perçus par l'œil mainstream comme des troglodytes, des *nolife*, car la pratique de ce genre de jeu demande un mode de vie inhabituel, dans les marges. Lorsque le grand public s'empare d'Internet, ce format est délaissé au profit de jeu massivement multijoueurs en ligne aux formats plus courts, comme le MOBA, ou plus récemment, le *battle royale*, plus appropriés à la consommation ponctuelle d'un public beaucoup plus varié aux modes de vie plus diverses.

La seconde conséquence de l'arrivée du grand public sur Internet est que l'attention des media mainstream l'a suivi et, de fait, au début des années 2010, tous les projecteurs sont braqués vers Internet. On essaie de comprendre ce qui peut ainsi attirer les foules en ligne. Les *memes* deviennent des sujets de reportage, ce qui leur fait perdre leur dimension confidentielle et enclenche un processus qui aboutit plus tard à leur utilisation forcée, maladroite et gênante par la classe politique comme par les *community managers* de grandes marques. Avec l'attention portée au monde virtuel s'efface la liberté que pouvait précédemment conférer la confidentialité qu'il impliquait. Le contenu produit se voit scruté, observé, catégorisé et, de fait, dénaturé. Aujourd'hui, l'intégralité de l'expérience numérique de la majorité des utilisateurs d'Internet peut être résumée à une poignée de sites : Facebook ou Twitter pour le social, YouTube pour la vidéo, Google pour le moteur de recherche, Wikipedia pour la culture... Avant, des dizaines d'alternatives aux identités multiples et diverses existaient et s'épanouissaient, créant leurs propres petits communautés au caractère bien défini.

Le fait est qu'Internet a toujours été un marché. Les utilisateurs se sont toujours rendus dans l'espace virtuel avec une série de demandes en tête. Ce n'était cependant pas une marque

ou une entreprise qui répondait à ces demandes, mais un autre utilisateur, quelqu'un à un même niveau hiérarchique que 'l'acheteur'. Et la monnaie d'échange n'était pas de l'argent, mais une sorte de reconnaissance, la création d'un lien beaucoup plus difficilement trouvable dans le monde réel.

Cependant, lorsqu'il est devenu impossible pour le grand public d'ignorer les commodités offertes par Internet, une sorte de 'normalisation', de 'standardisation' de ce marché s'est produite, les grands groupes et leurs habitudes commerciales suivant toujours de près l'attention du public. Le monde réel s'est mis au jour d'Internet et par conséquent, Internet s'est également mis au jour du monde réel. S'est alors produit un réel changement dans l'identité d'Internet.

Avant cette transition, il est possible de voir Internet comme une sorte d'utopie du marginal, même s'il sera possible de revenir sur cette définition. Le monde virtuel était un refuge pour l'individu placé à part dans la société par son identité même. Les premiers actes de *Homestuck* illustrent cela. Les *Beta Kids* sont tous des marginaux d'une manière ou d'une autre : Rose est une enfant clairement précocée, passionnée par la psychologie freudienne, Jade vit isolée sur son île et John se définit par sa passion pour les mauvais film, les nanars, avant que ces derniers ne deviennent plus populaires et des références culturelles communes. L'environnement virtuel était un lieu où il était possible pour ces enfants d'être eux-mêmes, en discutant via un logiciel de chat avec leurs amis, même si ces derniers étaient éparpillés aux quatre coins du pays. Il y avait une place pour tout le monde sur Internet.

La confrontation de cette utopie virtuelle avec le monde réel l'a directement conduite à sa perte. Cette perte était déjà implicite dans la nature même de l'utopie d'Internet : c'est un lieu virtuel, qui n'existe pas. Ses habitants l'habitaient moins qu'ils s'y réfugiaient du monde réel. Leur place dans la société n'était pas améliorée par leur utilisation d'Internet. Cela pouvait même être l'inverse à une époque où cette technologie était encore nouvelle et incomprise, et où l'image du nerd un peu pervers et à l'hygiène douteuse dominait encore les représentations. Lorsque le grand public est arrivé sur Internet, il a fallu redéfinir au moins en partie l'existence sociale, et la marge, loin de disparaître, a simplement été repoussée. L'aspect technologique de cette nouvelle vie sociale a ouvert l'esprit du public à des goûts et domaines autrefois plus confidentiels. La culture mainstream s'est alors adaptée et a fait ce qu'elle fait de mieux : elle a uniformisé certains aspects marginaux, et a repoussé le reste plus loin vers les marges. La domination du *Marvel Cinematic Universe* sur l'univers du cinéma grand public est la meilleure démonstration de cette uniformisation. En des temps reculés, la consommation de *comics*

américains mettant en scène des super-héros était une de ces pratiques qui relevaient d'une culture basse relativement confidentielle. Pendant les années 2010 cependant, l'immense succès au cinéma du *MCU* confirme l'intérêt du public pour ce genre, ou du moins, pour l'interprétation de ce genre qui leur est livré. Car les films de super-héros abandonnent souvent le discours que les comics pouvaient tenir, les remplaçant souvent par de simples récits visant à faire comprendre au spectateur qu'il doit devenir qui il est vraiment, et qu'il faut être gentil dans la vie. Les mutants des *X-Men*, qui portent avec eux une histoire de représentation des communautés marginalisées et de la tension entre vouloir s'intégrer dans une société et rejeter cette société sous sa forme actuelle, avec toute la violence que peut impliquer cette tension, sont complètement absents du *MCU* après plus de dix ans d'existence de ce dernier. Il pourrait être rétorqué que le fait que Disney n'a pas les droits de cette licence-là en est la cause, mais s'il est une chose que Disney a démontré pendant la décennie qui vient de s'écouler, c'est qu'il n'y a pas de marque ou de propriété intellectuelle que la maison de Mickey ne puisse acheter si elle le voulait vraiment. La nouvelle culture mainstream des années 2010 est alors effectivement inspirée par Internet et son accueil des communautés marginales, adeptes d'une culture basse et confidentielle, autrefois moquée. Ce n'est cependant qu'une inspiration. L'objectif était juste d'élargir le marché, de s'adresser à plus de consommateurs potentiels.

Finalement, l'évolution que connaissent les jeux flash est celle qui en révèle le plus sur cette période de transition. Le tournant des années 2010 voit l'explosion des téléphones portables tactiles, notamment avec la sortie en 2007 de l'iPhone, et, par extension, des jeux mobiles, qui deviennent le premier marché du 'mini-jeu' avec la création des *app stores*. Les microtransactions se révèlent être une exceptionnelle source potentielle de revenu pour les développeurs, bien plus que l'intégration de publicités au jeu sur navigateur, le précédent modèle suivi. Le dernier clou dans le cercueil des jeux flash est planté par la lettre ouverte '*Thoughts on Flash*', que Steve Jobs écrit à Adobe en 2010, qui condamne effectivement Flash à mort. Sans le soutien d'Apple, et, pire encore, avec leur désapprobation explicite et leur dénonciation des défauts du langage, Flash n'allait pas pouvoir survivre longtemps. Le modèle économique dominant s'est imposé sur une petite bulle qui parvenait encore à lui résister plus ou moins jusqu'à ce que cette bulle éclate. A l'heure actuelle, le marché du jeu-vidéo est dominé par le modèle de la microtransaction, ce qui a des effets sur la liberté créatrice du développeur, qui doit intégrer à son jeu des systèmes qui permettent à ces microtransactions d'exister. Après une période de transition qui a duré jusqu'au 30 Décembre 2020, Adobe a mis un terme à Flash

définitivement, enterrant de fait des millions de jeux sur navigateurs devenus injouables et d'animations, dont la quasi-totalité des pages animées de *Homestuck*.

### **L'obsolescence programmée de *Homestuck***

La condamnation à la disparition de Flash en 2010 ne pouvait effectivement pas ne pas avoir de répercussions sur *Homestuck* lui-même. Flash était omniprésent dans le webcomic, autant dans ses parties jouables que dans ses animations les plus simples. Alors que l'histoire n'en est qu'à son commencement, un an après le début de la publication, *Homestuck* se voit donc déjà menacé d'obsolescence. Et quand le jour fatidique de la fin de Flash a pointé à l'horizon, VIZ Media a dû s'adapter et essayer de sauver les meubles. La solution qui a été choisie a été de transférer *Homestuck* de son site original, *mspaintadventures.com*, vers une nouvelle adresse, *homestuck.com*. Dans le processus, les fichiers flash ont été convertis soit en vidéos téléchargées sur YouTube, soit en fichiers HTML<sup>25</sup>. Cette solution, si elle peut assurer une certaine pérennité à *Homestuck*, est loin d'être idéale. Les passages jouables des actes plus tardifs, comme *Openbound*, s'en sortent très bien, étant natifs à l'HTML. Mais les animations sont parfois méconnaissables. *[S] Cascade* ne fait absolument pas le même effet en vidéo, quand l'écran est censé s'agrandir pour englober le site tout entier. *[S] [A6I3] MINISTRIFE!!!* perd une partie de son dynamisme en format vidéo aussi, le lecteur ne faisant plus dérouler les bulles de dialogue à son rythme.

Cependant, l'animation *[S] Act 4* est probablement l'une de celles qui ont le plus souffert de cette transition, et vaut la peine de s'y attarder. Au départ, cette page contenait un mini-jeu dans lequel le joueur incarne directement John explant la *Land of Wind and Shade*. C'est la première fois que le lecteur a l'occasion de voir la planète de John, et avoir la possibilité de l'explorer 'librement' est une perspective particulièrement réjouissante qui renforce l'implication dans l'œuvre et l'intérêt pour son univers. John étant en train de jouer à un jeu-vidéo, Sburb, il est logique que le lecteur puisse jouer à son tour.

Après la transition, *[S] Act 4* est très différent. Le choix a été fait de ne pas remplacer l'animation par une vidéo qui montrerait simplement l'écran de quelqu'un d'autre jouer. A la place, le lecteur navigue entre différentes captures d'écran du jeu comme s'il s'agissait de pages de *Homestuck* habituelles. Ce processus est exceptionnellement laborieux, même selon les standards du webcomic. Le lecteur navigue 111 pages de ce qui n'est finalement qu'un *anime*

---

<sup>25</sup> <https://www.homestuck.com/news>

*comics* virtuel, ces bande-dessinées dont les cases ne contiennent que des images tirées du film dont elles sont adaptées surmontées de bulles pour retranscrire les dialogues. Tout l'intérêt de l'animation et de l'entreprise de *Homestuck* est perdu dans la transition, et cela n'est peut-être nulle part davantage visible que dans la musique.

Le jeu original était accompagné de *Doctor*, de George Buzinkai, l'une des mélodies les plus reconnaissables de toute la discographie de *Homestuck*. Un morceau dont le thème est repris dans presque tous les albums de cette discographie, et qui est essentiel au personnage de John. Après la transition, un petit bouton surmonte l'image des 111 pages qui remplacent l'animation sur lequel le lecteur peut cliquer pour écouter cette musique, et cliquer à nouveau pour monter le son. Cependant, la musique s'arrête à chaque changement de page, alors que la majorité d'entre elles (une fois de plus, presque parfaitement identiques) ne contiennent aucune information valant la peine de s'y attarder plus de trois secondes, ce qui force le lecteur à la relancer à chaque fois depuis le début, le privant de la majorité du morceau. S'ajoute à cela un bug qui fait que si le lecteur coupe le son par le biais de ce bouton, puis le remet, le morceau se relance par-dessus la piste précédente, créant rapidement une cacophonie insupportable. L'expérience de *[S] Act 4* a été complètement dénaturée par la transition imposée par la disparition de flash. Pour la revivre, il faut se tourner vers ce que les fans ont pu produire, et notamment *The Unofficial Homestuck* collection, un navigateur permettant de lire le webcomic avec tous ses fichiers flash implantés comme ils l'étaient au départ et qui est, à l'heure actuelle, probablement la meilleure manière de lire *Homestuck*. *Homestuck* a été indéniablement abimé par la disparition de flash, alors que celle-ci a été annoncée au tout début de sa publication. La crainte de voir l'expérience du webcomic souffrir de cette disparition est apparue très tôt et peut expliquer en partie son pessimisme. L'impression d'être superflu, de se débattre pour forger quelque chose, ne serait-ce que sa propre identité, qui s'avère rapidement être voué à disparaître avant même d'avoir eu l'occasion de s'épanouir ou d'exister dans le monde est prévalente dans le webcomic. Lord English régnant sur cet univers, tout ce qui y naît n'existe que pour être détruit par sa main.

Il est alors possible de comprendre le sens de la dureté des *Epilogues*, de leur cruauté, presque, dans leur effort de faire le plus possible souffrir les personnages. Ces derniers se passent après la date d'expiration du moment glorieux qui a permis à ces personnages d'exister (les *Epilogues* étant entièrement en prose, sans image ou animation, en *flash* ou *html*). L'émancipation de ces personnages du canon, leur passage vers la vie adulte, s'est faite dans la douleur, à travers une aventure semée d'embûches. Cette vie n'allait pas pouvoir être facile, ou

prendre la forme d'un *happy ending*. L'histoire de *Homestuck* n'a pas consisté à laisser ces personnages confronter leurs traumatismes et problèmes, mais à leur faire créer un espace dans lequel cette confrontation est rendue possible. Loin de l'autorité de l'auteur, la seule direction que peuvent emprunter ces personnages est vers eux-mêmes, dans la découverte d'eux-mêmes. Dans une fanfiction, qui n'est pas canon, le matériau de base qui est le plus travaillé est le plus souvent le caractère et la profondeur des personnages de l'œuvre. Sans canon, l'existence même de ces personnages peut paraître sans direction, sans but. L'état dépressif dans lequel est John quand le lecteur le retrouve au début des *Epilogues* traduit cette sensation de vide après l'émancipation. Sans auteur pour décider artificiellement et arbitrairement de la pertinence des choses, conférer cette pertinence ne dépend plus, à l'intérieur du webcomic, que des personnages et, à l'extérieur de celui-ci, du lecteur qui, n'étant pas habitué à cette position, à tout ce pouvoir, ne sait quoi en faire et peut rapidement retomber dans la soumission instinctive à l'autorité de l'auteur grâce au confort et à la clarté arbitraire qu'elle confère.

S'émanciper du canon est un acte douloureux car la pression dont cet acte débarrasse le lecteur, celle de l'auteur, en est effectivement une qui a la capacité de définir l'univers dont il est question. Or, le lecteur peut être intéressé par ce que cette capacité peut proposer car, au-delà de lui offrir un univers qui peut lui permettre de s'exprimer, cela lui épargne surtout d'avoir à reconnaître la légitimité des interprétations d'autres lecteurs, des interprétations qui peuvent aller à l'encontre de la sienne et, de fait, le blesser en tant que lecteur et en tant que personne. Le lecteur préférera sacrifier sa propre liberté en reconnaissant l'autorité de l'auteur plutôt que de laisser quelqu'un censé être son égal s'emparer de la couronne à sa place. C'est de là que peuvent naître beaucoup de conflits entre les créateurs amateurs, qui opposent leurs points de vue sur le canon souvent en faisant appel aux éléments présents dans le canon premier, malgré le paradoxe inhérent à cette attitude.

Dans ce contexte, le pessimisme qui prévaut dans le webcomic tout entier, même avant les *Epilogues*, peut alors être plus facilement perçu et compris. La publication de *Homestuck* débute en 2009, alors que la vie numérique n'en est qu'à ses balbutiements, qu'elle est encore un refuge possible. Mais déjà, les fissures dans les murs se font sentir, et *Homestuck* n'est pas naïf au point d'ignorer la fugacité de ce bonheur, de cet espoir.

### ***Hopebound* : L'espoir dans Homestuck**

L'espoir en tant que concept, qu'énergie qui pousse vers l'avant, à l'action, occupe une place intéressante dans *Homestuck*. Il s'agit de l'un des douze *Aspects*, et donc de l'une des douze composantes du Paradox Space. Malgré l'impression positive habituellement associée à l'idée d'espoir, les personnages de cet *aspect* sont tout, sauf de grands héros chevaleresques. Eridan est un prince autoritaire et meurtrier, et Jake un incompetent notoire parfaitement inconscient du monde qui l'entoure. L'espoir est alors montré comme une force destructrice : Jake s'en sert pour vaincre Caliborn pendant la *masterpiece*, par exemple. Eridan, quant à lui, parvient à faire exister la magie par la seule puissance de son espoir, magie dont il se sert ensuite pour tuer Feferi et blesser mortellement Kanaya. Avant tout, l'espoir est une force utilisée par les *hopebound* pour n'atteindre qu'un seul objectif : le leur. Créer un monde qui corresponde à leur idée d'un monde parfait. En cela, l'espoir est une énergie contradictoire, étant le champ de bataille des subjectivités.

Il est possible d'opposer *Hope* à un autre *aspect*, l'un des plus cryptiques et des moins présents dans le texte : *Doom*, l'*aspect* lié à la fin de toute chose, à l'entropie. Le symbole de *Doom* laisse peu de place à l'ambiguïté : il s'agit d'une représentation stylisée du crâne de Lord English, l'alpha et l'oméga de l'univers de *Homestuck*. *Doom* est intéressant par son absence, car c'est un *aspect* qui n'a, en quelque sorte, pas besoin de se présenter. Il est une évidence. Un peu comme Lord English, il est toujours là ('*He is already here.*'). *Hope*, de l'autre côté, est un *aspect* qui est présent dans le texte, dont la puissance est montrée. C'est un pouvoir qui est très directement mis en scène, assez littéralement. Dans sa *masterpiece*, Caliborn montre Jake utiliser ses pouvoirs pour le vaincre en utilisant du coton blanc. Lord English met explicitement en scène l'espoir dans son *Homestuck*. Cependant, très souvent, cet espoir s'avère vain et futile. Eridan n'atteint aucun de ses objectifs et meurt pathétiquement, haï et oublié de tous, ne laissant rien d'autre derrière lui qu'un corps découpé en deux. Jake n'utilise ses pouvoirs que deux fois dans le texte. Une fois pour vaincre Caliborn pendant la *masterpiece*, ce qui n'a finalement pour seule conséquence que de donner naissance à Lord English, et une autre pour résister à Aranea et au pouvoir de la Condesce dans une ligne temporelle condamnée à disparaître, celle de *[S] Game Over*. Jake meurt d'ailleurs très peu de temps avoir utilisé ses pouvoirs. Cronus, le dernier, très discret, *hopebound* de l'histoire, ne manifeste son *aspect* que dans son insistance qu'il est une sorte d' élu destiné à vaincre un puissant magicien dont un sort mortel a laissé une cicatrice sur son front. Dans son cas, l'espoir est le centre d'une blague. L'espoir, dans *Homestuck*, n'est donc vraiment rien d'autre que les efforts mis en œuvre par ceux liés à cet

*aspect* pour réaliser leurs envies, leurs désirs (Jake donne corps à un fantôme imaginaire de son petit ami, Dirk). Cette confrontation des volontés est mise en scène dans un univers où la victoire d'une subjectivité n'aura finalement pas tant de sens que ça, la volonté de la main régnant sur cet univers étant infiniment supérieure à celle de ceux qui l'habitent.

L'environnement numérique dans lequel le webcomic naît est un lieu d'espoir selon la définition que *Homestuck* donne à ce concept, dans le sens où il est un endroit où n'existent et n'interagissent que des subjectivités. L'existence physique de la voix derrière l'écran n'est pas pertinente. Le webcomic fonctionne alors de nouveau par allégorie. Sburb se présente comme Internet à ses débuts. Un univers de potentiel où les seules limites sont celles imposées par l'imagination. Un univers platonicien où l'idée prime sur l'objet et où l'on peut devenir son meilleure soi-même. Mais, comme Sburb, ce n'est pas un environnement dans lequel ces subjectivités peuvent s'accomplir à volonté et pour toujours. Cet univers aussi est guidé par une main invisible, hostile et clairement maléfique qui ne s'arrête pas à détourner les opportunités offertes dans le jeu, mais va jusqu'à prétendre offrir de nouvelles de ces opportunités pour mieux décevoir, tromper et tuer. Des forces extérieures, celles qui ont donné naissance à ce monde même, qu'il s'agisse de Sburb ou d'Internet, allaient toujours directement œuvrer à ruiner l'idée que les récipiendaires de cet univers allaient s'en faire. Elles ne le retireraient pas aux subjectivités qui l'habitent, car ces dernières ne l'ont en vérité jamais possédé. Le pessimisme de *Homestuck* est un fatalisme. C'est la conscience que rien de bon n'est éternel, et que le bon n'est souvent qu'une illusion. L'euphorie d'exister n'a que temporairement permis d'oublier la pression du cadre plus large de cet environnement.

### **L'individu au rang de système**

Internet est un marché, et à partir du moment où l'attention du grand public s'est portée sur lui, il n'allait plus lui être possible d'être quoi que ce soit d'autre. La pression de la rentabilité est devenue la priorité absolue, là où elle n'était auparavant qu'une inquiétude secondaire dans le processus de création. Des échos de l'enthousiasme initial persistent encore dans les années 2010, mais de plus en plus, l'acte d'exister en ligne, de partager ses créations, est associé à la nécessité d'en faire quelque chose de rentable. Les pressions s'accumulent jusqu'à ce que l'expression de la subjectivité devienne ce qui est secondaire, et son triomphe perde son sens ou son intérêt.

Le discours tenu à l'intérieur de *Homestuck* peut alors être décrit comme particulièrement individualiste. La soumission à ces pressions n'est pas une situation particulièrement enviable, mais leur échapper n'est pas exactement une 'bonne' solution non plus. La marginalisation n'est pas un sort particulièrement attrayant. Cependant, cette solution est présentée comme la meilleure, car elle est, d'une certaine manière, la seule possible. Ceux qui ne participent pas au contrôle du système n'existent déjà plus ou moins que dans ses marges. Leur subjectivité est soumise au fonctionnement de ce système. Sortir de ce dernier permet l'expression de cette subjectivité, aussi douloureux cette dernière soit-elle. La seule autorité à faire primer est la sienne, car elle est la seule à avoir du sens à chaque instant. Le lieu d'expression cette autorité, quant à lui, ne peut qu'être celui d'où elle provient, afin de ne pas perdre son sens. L'individu est le seul à être vrai, pertinent et essentiel pour chaque personne à chaque instant.

Le processus de transformation du lecteur en fan par le biais de *Homestuck* se fait alors une mise en pratique symbolique de cette idée. La réappropriation de l'œuvre originale et la destruction du canon servent à l'épanouissement d'une infinité de créations amateurs contradictoires. L'œuvre originale en perd complètement son sens. Qu'est-ce que c'est *Homestuck* ? Un texte original qui cherche pourtant à décrédibiliser son autorité à chaque tournant ? Une fanfiction écrite par un autre lecteur dont on ignore tout et qui paraît bien trop jeune pour seulement faire partie du public cible du webcomic ? Un dessin à caractère pornographique qui détourne les proportions, l'orientation sexuelle, l'âge et l'apparence des personnages pour l'assouvissement d'un désir très particulier ?

Le passage à l'âge adulte du lecteur, de la subjectivité de celui-ci, correspond à la capacité de comprendre que toutes ces réponses et bien d'autres sont les bonnes, et aussi les plus mauvaises et à côté de la plaque possibles. Qu'il n'y a qu'un seul arbitre, soi-même, et que sa capacité à s'affirmer est la seule condition de son existence. S'il ne peut créer son propre système, un autre se chargera de l'engloutir bien assez tôt. Le pessimisme de *Homestuck* lui vient du fatalisme né de la constatation que s'affirmer ou se laisser engloutir aboutit finalement toujours à de la souffrance. La peur du vide, ou la soumission. Choisir comment souffrir soi-même, ou laisser une autre entité le décider.

Les *Epilogues* apportent une conclusion au développement de *Homestuck* sur l'espoir. *Hope* est l'*aspect* au centre de ce questionnement. Il est le désir de se libérer du système, et de

ne plus être que cette subjectivité qui existe par elle-même, pour elle-même. Qui ne souffre que d'elle-même. A la toute fin de la partie *Candy* des *Epilogues*, Dave explore les ruines de la Maison Blanche sur Earth C. Il y trouve une salle secrète dans laquelle est posée, sur un mannequin, une tenue de *god tier hopebound*. L'hologramme de Barack Obama qui apparaît dans cette scène lui révèle qu'elle est la sienne. Dave et Obama discutent longuement, et Dave parvient à cette conclusion :

**DAVE: mr president**

**DAVE: can you keep a secret**

**OBAMA: Yes I can, Dave.**

**OBAMA: These days, keeping secrets is practically all I ever do down here.**

**DAVE: i think**

He runs a hand through his hair, and looks back down.

**DAVE: i think im gay<sup>26</sup>**

Par l'inspiration permise par la présence d'un héros de l'espoir, Dave réalise pleinement sa subjectivité et son identité. Obama explique ensuite la véritable nature de l'espoir : le pouvoir de donner du sens aux mots, de rendre réelles des propositions comme '*I am gay.*' Lorsque Dave embrasse Karkat dans la partie *Meat* des *Epilogues*, cette réalisation n'a pas lieu de la même manière, car il agit sous la pression de Dirk. Il n'est plus subjectivité, mais outil d'un système. L'épiphanie qui a lieu avec Obama a un sens différent, car ce sens naît de Dave lui-même. Il souffre, sa vision du monde et de lui-même change, il doit laisser sa femme qu'il aime pourtant et son corps humain derrière, de fait, mourir, mais il accepte cette souffrance. Il l'a choisie.

Cette scène est cependant particulière, car son sens ne se limite pas à l'expression des pouvoirs d'un *aspect*, d'un concept inventé par le webcomic. Après tout, elle met en scène une figure réelle, quelqu'un qui a effectivement été le président des Etats-Unis pendant huit ans. Il a été, pendant une grande période, le visage d'un système, un qui n'est pas sans ses défauts et ses opprimés. Avoir fait d'Obama une figure somme tout héroïque pose la question du rapport du webcomic à son contexte politique. C'est une œuvre créée aux Etats-Unis et qui s'inscrit dans un cadre de références américaines.

---

<sup>26</sup> Hussie, Andrew, *The Homestuck Epilogues*, 'Candy 39', 2019, <https://www.homestuck.com/epilogues/candy/39>

## C. Défier le Monde, Embrasser la Fatalité

### **Les Culture Wars**

*Homestuck* occupe un entre-deux particulier dans son contexte culturel. L'œuvre est effectivement d'abord un pur produit de son environnement numérique. Sa forme même dépend de l'existence de cet environnement, et son jargon et nombres de ses références n'ont de sens que sur Internet. Cependant, le webcomic est tout autant ancré dans sa culture d'origine, américaine. Tous ses personnages humains sont américains (Jade et Jake vivent sur une île dans le Pacifique, mais partagent à priori la culture des autres personnages), et les œuvres auxquelles il est fait référence dans le texte sont presque exclusivement américaines. Ont déjà été mentionnées les références au mouvement juggalo, endémique aux Etats-Unis, mais il y en a beaucoup d'autres. John ne jure que par les films avec Nicolas Cage, Jake est un fan d'*Avatar*, et même sur Alternia, qui est pourtant une autre planète dans un autre univers que celui de la Terre, les posters aux murs de Karkat sont des références américaines : il est fan de parodies de films avec troll John Cusack ou 'Troll Sandler', et a un DVD du '*Thresh Prince of Bel-Air*', une parodie évidente de *The Fresh Prince of Bel-Air*, la sitcom qui a lancé la carrière d'acteur de Will Smith (qui apparaît coloré en gris et orné de deux cornes oranges sur le DVD pour montrer qu'il s'agit là de troll Will Smith).

Le lien entre les deux cultures mères de *Homestuck* peut facilement être constaté. La culture américaine prévaut sur Internet : les GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft), qui exercent une suprématie incontestable sur le monde numérique et tous les domaines qu'ils peuvent atteindre par celui-ci, sont tous d'origine américaine. L'anglais est, de fait, la langue par défaut d'Internet, et l'intégration au langage courant d'anglicismes issus du vocabulaire numérique dans beaucoup de langues est indéniable : bug, glitch, *meme*, story, chat, review, prank, ou encore les acronymes : lol (*laughing out loud*), wtf (*what the fuck*), tbh (*to be honest*), omw (*on my way*), smh (*shaking my head*), et ils sont encore nombreux. La culture occidentale domine largement l'environnement numérique, et l'américaine toute particulièrement est vue comme le prototype de cette culture, une sorte de standard duquel se différencient les autres. Sur Reddit, le subreddit r/news, qui dénombre plus de 23 millions de membres, arbore la description '*The place for news articles about current events in the United States and the rest of the world.*'. Cette distinction met les Etats-Unis en avant, et est symptomatique de la priorité de la culture américaine sur Internet.

Les débats publics dans l'environnement numérique sont alors toujours très influencés par l'actualité américaine. Etant le standard dont Internet est issu, la société américaine est celle qui y est le plus inspectée. Contribue à cela le fait qu'Internet peut également être vu comme une sorte d'entre soi pour les civilisations occidentales. Les limitations techniques excluent les populations des pays moins développés d'un quotidien rythmé par le numérique, et donc d'une présence conséquente dans cet environnement-là. Les pays dont la langue n'utilisent pas l'alphabet latin sont également une population à part : la difficulté à partager le contenu qu'ils peuvent produire les exclu aussi, ainsi que le fait qu'ils sont les populations les plus facilement identifiables en ligne. Il n'est effectivement pas rare de voir circuler couramment dans le milieu du jeu en ligne des préjugés contre les joueurs russes par exemple, facilement reconnaissables à leurs pseudonymes en cyrillique. Leur distinction culturelle leur crée une identité à part : celle d'un 'non-occidental', de quelqu'un qui ne partage pas certains codes. Enfin, cette exclusion peut naître d'un choix politique, certaines nations s'isolant de l'Internet occidental, comme la Chine qui multiplie les restrictions et empêche sa population d'utiliser cet outil aussi librement qu'en Occident. Internet est donc un lieu qui tourne autour des cultures occidentales avec, en son centre, la culture américaine comme mètre-étalon des discussions et débats.

Les discours que *Homestuck* peut tenir sont alors à resituer dans ce contexte, encore plus lorsqu'ils touchent à des notions politiques. Le webcomic a beaucoup à proposer en termes de réflexions sur la littérature ou le numérique ou sur le rapport à l'œuvre de fiction, mais il n'est pas moins bavard dans le regard qu'il pose sur l'autorité, qui est étendu à la société, à la civilisation tout entière même (par la reproduction des schémas qui ont mené à la perte de la Terre sur Earth C). Or, culture et politique ne sont pas des thèmes éloignés l'un de l'autre, en particulier aux Etats-Unis où ils sont devenus inextricablement liés depuis quelques décennies.

Isolationniste extrême et conseiller de Nixon, Ford et Reagan, Patrick J. Buchanan est un 'paléo-conservateur' américain qui a théorisé en 1992 le concept de *Culture Wars*, fondamental à la compréhension des débats qui agitent la société américaine contemporaine. Durant son discours à la convention nationale Républicaine pour l'obtention de l'investiture en prévision des élections de 1992<sup>27</sup>, Buchanan a introduit et développé la définition moderne de cette idée. Il y aurait selon lui, aux Etats-Unis, une guerre culturelle opposant les conservateurs et les progressistes. Cette dernière viserait à définir l'âme de l'Amérique, et la direction que

---

<sup>27</sup> Buchanan, Patrick, 1992 *Republican National Convention Speech*, 17 Août 1992, <https://buchanan.org/blog/1992-republican-national-convention-speech-148>

doit prendre cette nation. Il procède pendant son discours à exposer ses idéaux conservateurs, ce qui permet de davantage comprendre les enjeux de cette guerre et les lieux où elle peut s'exprimer.

Ainsi, une question particulièrement représentative des *Culture Wars*, et qui permet de mieux les comprendre, est celle de l'enseignement de la guerre de Sécession dans les écoles :

*'Slavery vs. Freedom, that's all it was about, they tell us. But go up to Gettysburg and park your car behind the union center. Look across that mile-long field and visualize 15,000 men and boys forming up at the tree line. [...] Nine of ten never even owned a slave. They were fighting for the things for which men have always fought: family, faith, friends, and country. For the ashes of their fathers and the temples of their Gods.'*

L'essence des *Culture Wars* est présente dans ce passage, mais l'intégralité du discours de Buchanan résume celle-ci et ses subtilités mieux que n'importe quel extrait. Il est possible d'en comprendre qu'il faut voir ce conflit comme une guerre d'interprétation : la position progressiste s'intéresse à la morale, à l'individu, tandis que la position conservatrice réfléchit à la nation, à l'honneur d'être Américain et d'appartenir à la plus grande Histoire de l'humanité. La dualité 'individualité/nationalisme' est récurrente dans le discours, et est au cœur des divisions qui agitent les *Culture Wars*. Essayant de résumer la position progressiste, Buchanan les expose assez clairement, si ce n'est avec un certain préjugé péjoratif :

*'There are no absolute values in the universe; there are no fixed and objective standards of right and wrong. There is no God. It all begins here and it ends here. Every man lives by his own moral code. Do your own thing.'*

Le pluriel présent dans le nom, *Culture Wars*, est alors particulièrement significatif. Les axiomes que Buchanan pense dénoncer ici sont des manières d'appréhender la vie en société et tous ses aspects. La place de l'homosexualité dans une société dépend de l'importance accordée à la religion et aux codes moraux que celle-ci peut apporter. La question des jours fériés nationaux est également un bon exemple : Buchanan déplore la perte du sens religieux ou nationaliste de nombreuses fêtes, Noël devenant '*Christmas Break*', ou *Columbus day* devenant '*a day to reflect on the cultural imperialism and genocidal racism of the 'dead white males' who raped this continent while exterminating its noblest inhabitants.*' Tout devient prétexte à dénigrer les valeurs et concepts qui ont donné naissance aux Etats-Unis. Un côté les voit comme les raisons de l'existence de la plus grande nation sur Terre, tandis que l'autre les lit avec un

filtre moral contemporain et peut ainsi les critiquer et exposer les défauts d'une conception unanimement positive des Etats-Unis.

L'utilisation récurrente de pronoms et de déterminations vagues pour définir les deux camps dans le discours de Buchanan, mais aussi plus ou moins partout ailleurs, est symptomatique des *Culture Wars*. Elle en signale le côté diffus et incertain. Les camps ne sont pas définis clairement : 'they' s'oppose à 'us', 'the Hard Left' combat les 'Conservatives'... Les *Culture Wars* s'expriment sur tant de champs de bataille différents que les acteurs qui s'y confrontent ne sont jamais les mêmes, et là où il est possible de se voir affilié à une position progressiste sur un débat, il est très rapidement tout aussi possible de se voir classé 'conservateur' sur un autre. Ainsi, s'il était plus tôt expliqué que J.K. Rowling était devenue une personnalité polémique du fait de certaines de ses positions transphobes, ce qui la classerait dans une catégorie plus conservatrice, les premiers tomes de la série *Harry Potter* avaient, aux Etats-Unis, fait scandale pour leurs références à la sorcellerie, s'attirant l'ire de certains groupes évangéliques qui dénonçaient la tentative perçue de convertir les enfants au satanisme. Elle s'était alors fait la porte-parole d'une approche plus progressiste (ou disons, moins conservatrice) de la littérature jeunesse.

L'exemple de *Harry Potter* permet de comprendre la place de la culture dans ces guerres qui portent son nom. Le monde de la culture est le lieu de cette guerre. Définir ce qu'il est bien vu de consommer, les œuvres qui vont être considérées comme morales et représentatives de l'esprit d'une nation est la première étape vers la définition de l'âme de cette nation, et donc vers la victoire dans les *Culture Wars*. Dans son discours, Buchanan exprime une position qui est devenue, de plus en plus, un refrain dans les discours conservateurs : il affirme que les conservateurs sont en train de perdre les *Culture Wars*, et qu'ils sont une minorité ('opprimée' est-il possible de lire entre les lignes) presque en voie d'extinction : 'While we were off aiding the Contras<sup>28</sup>, a Fifth Column<sup>29</sup> inside our own country was capturing the culture. [...] Hollywood has crossed a cultural and religious divide – and left us on the other side.' La culture est vue comme une sphère à part du monde politique, une sphère qui influence le citoyen directement.

---

<sup>28</sup> Groupe de révolutionnaires au Nicaragua que, notamment, l'administration Reagan, que Buchanan conseillait, a soutenu sans le soutien de la communauté internationale ou du Congrès et en brisant les embargos que les Etats-Unis avaient eux-mêmes imposés sur l'Iran.

<sup>29</sup> Un groupe d'ennemis infiltrés dans une communauté qui menace de la détruire de l'intérieur

Les champs de bataille des guerres culturelles se sont multipliés, mais tournent toutefois régulièrement autour des mêmes débats, qu'il est possible de ranger en deux catégories proches l'une de l'autre : ceux ayant trait aux vestiges de l'héritage religieux de l'Occident (questions sur l'avortement, l'homosexualité, le genre), et ceux touchant directement à l'identité nationale américaine (le rapport à l'histoire du pays, à la manière dont elle doit être enseignée, à ses institutions...). Si les sujets eux-mêmes semblent ne pas avoir particulièrement évolué, l'apparition d'Internet a modifié en substance la nature des *Culture Wars* et la forme que ces conflits peuvent prendre. La culture est plus disponible à tous qu'elle ne l'a jamais été auparavant. Le lien entre l'individu et la communauté est plus direct. L'anonymat peut libérer la parole autant du côté conservateur que progressiste : les expériences d'oppressions sont plus facilement partagées, tandis que les discours problématiques fondés sur la xénophobie s'épanouissent dans un environnement sans modération ni rigueur journalistique, et peuvent atteindre beaucoup plus de monde qu'à partir des communautés plus confidentielles et potentiellement spatialement isolées desquelles ils peuvent provenir.

### **Un texte engagé et progressiste**

Les *Culture Wars* sont une partie essentielle d'Internet, et conditionnent une partie importante des interactions qui y ont lieu chaque jour. Aussi, il est cohérent que *Homestuck* s'y intéresse, autant en tant qu'œuvre numérique qu'en tant qu'œuvre américaine. Le webcomic explore ce phénomène et cet environnement et exprime ses positions et opinions, faisant de ces dernières les expressions de son activisme.

D'un point de vue assez basique, *Homestuck* est une œuvre qui se classe indéniablement dans le camp progressiste. Cela est visible à travers de très nombreux éléments du texte, mais une bonne base pour commencer à l'observer est de partir de la définition conservatrice de l'art inacceptable en société que Buchanan fournit dans son discours : '*destructive, degenerate, ugly, pornographic, Marxist, anti-American*'. Si chacun de ces points peut être sujet à débat et développement, il est indéniable que ces termes pourraient facilement apparaître dans la liste des *tags* qui précèdent les *Epilogues*, formatés à la manière d'une page AO3. Nous avons pu examiner en détail les efforts destructeurs et anarchiques à l'œuvre dans le récit et '*ugly*' relève de l'appréciation subjective, mais *Homestuck* n'en est pas moins une œuvre au style très atypique qui ne s'embarrasse pas à éviter de gêner son lecteur :



A gauche, un exemple d'œuvre d'un artiste dont Buchanan trouve le travail 'acceptable'<sup>30</sup>.

A droite, Homestuck.

Le point de vue adopté par *Homestuck* sur les différentes sociétés présentes dans le récit ne semble par ailleurs pas particulièrement correspondre aux critiques pouvant émaner des cercles conservateurs. Alternia est une société bâtie sur la ségrégation, non pas raciale, mais fondée sur la couleur du sang des trolls. La mixité sociale y est vue comme quelque chose qu'il faut éviter. Il est attendu des trolls des classes les plus basses qu'ils occupent un rôle très précis dans la société, toute déviation de ce chemin étant vue comme une atteinte à l'intégrité de l'ordre social. Les trolls des castes plus hautes, en revanche, même s'ils n'ont fait que naître dans ces castes, sont vus comme les 'méritants', car leur sang leur donne naturellement une certaine supériorité physique : il est physiquement très difficile de tuer un troll au sang mauve, violet ou fuchsia. La force physique est d'ailleurs tenue au rang de valeur absolue sur Alternia : il est attendu de chaque troll qu'il soit capable de se défendre par lui-même. L'état est quasiment inexistant, et ne sert qu'à servir les intérêts de la nation trolle dans ses colonies dans l'espace. Il n'y a aucun autre service public que les forces coercitives de l'état. Cette idée que chaque individu est responsable de sa propre sécurité et que le rôle de l'état n'est pas d'interférer avec la 'liberté' de chacun est assez commune dans le camp conservateur ; Le Gadsden Flag, représentant un serpent à sonnettes et la phrase 'Don't Tread On Me', est un symbole régulièrement associé aux défenseurs du Deuxième Amendement, et notamment à la NRA, bien plus proche du camp conservateur, des Républicains, que du camp progressiste.

Dans l'ensemble, le conservatisme est moqué assez régulièrement pendant *Homestuck*. Ainsi, il est révélé pendant l'Act 6, alors que la Condesce est en train de prendre le pouvoir aux Etats-Unis et dans le monde, que Guy Fieri, le maire de Flavortown, est la réincarnation de

<sup>30</sup> *La Liseuse*, Claude Monet, 1872

l'antéchrist. En dehors du webcomic, Fieri semble être une personnalité comme les autres, connue principalement aux Etats-Unis, et qui a été traînée dans l'univers de *Homestuck* par le goût du webcomic pour la blague potache. Il est plutôt apprécié dans la communauté *Homestuck* à cause de cette blague, et l'événement qu'il a organisé en 2015 pendant lequel il a officié 101 mariages homosexuels en une journée en hommage à sa sœur décédée (qui était elle-même homosexuelle) lui a conféré un très grand capital sympathie dans la communauté. Le désigner comme l'antéchrist peut être une référence à la tendance conservatrice de la deuxième moitié du XXème siècle à désigner beaucoup de choses comme 'satanistes' : *Harry Potter* comme il l'a été mentionné, mais aussi, assez fameusement, *Dungeons & Dragons* et, bien évidemment, l'homosexualité.

*Homestuck* paraît aussi plutôt à charge contre le capitalisme. Pour s'emparer de la Terre, la Condesce déguise son empire derrière la société écran Betty Crocker. Sur la Terre post-scratch, ses produits sont présentés comme des caricatures de pratiques marketing existantes. Ses logiciels sont infestés de publicités envahissantes, comme beaucoup de sites internet modernes. Mais, en les regardant de plus près, il est possible de voir que ces publicités contiennent des messages subliminaux, visibles quelques microsecondes à peine : 'STAY ASLEEP' et 'OBEY', 'CEASE REPRODUCTION', qui rappellent *They Live!*, de John Carpenter (1988), un film dans lequel des extraterrestres cherchent à contrôler la population humaine par la société de consommation. Cette société de consommation est alors associée à une forme d'aliénation. C'est d'ailleurs par des objets que la Condesce prend directement possession de l'esprit de Jane. Ces publicités montrent parfois l'image de Guy Fieri avec la légende '*All hail the chief justice of the U.S. Supreme Court*', un indice à nouveau d'une dénonciation de l'ingérence de compagnies privées dans la vie politique publique et des pratiques de lobbying en général qui, dans le cas de *Homestuck*, ont finalement mené au retour de l'antéchrist.

Au-delà des frontières de la Terre, dans Sburb lui-même, un système monétaire existe que les joueurs doivent utiliser pour construire leurs maisons, le *grist*. Cependant, ce système est complètement arbitraire et ne sert qu'à directement gêner la progression des joueurs. Ce système n'est montré fonctionner que de deux manières différentes : la première montre que tuer des monstres donne un peu de cette monnaie, mais en des montants ridicules comparés à ce qui est demandé pour bâtir les armes et outils les plus puissants du jeu. La deuxième montre que, au bout d'un moment, il devient ridiculement facile d'accumuler des milliards et des milliards de chaque type de *grist*. Cela peut être vu comme la mise en scène d'une perception

du fonctionnement de la société capitaliste, dans laquelle les classes sociales les plus pauvres n'ont accès qu'à une quantité ridicule de ressources, tandis que les quelques individus au sommet de cette société engrange toujours plus qu'ils ne pourront jamais utiliser. Le fait que la fortune des joueurs ait été obtenue par la tricherie soutient l'idée d'une mise en évidence des failles de ce système. Dave utilise ses pouvoirs sur le voyage dans le temps pour manipuler le 'lohacse' (*Land of Heat and Clockwork Stock Exchange*) et gagner des millions. Or, ce marché n'existe visiblement pour aucune autre raison que pour être utilisé par les joueurs pour gagner de l'argent. Les *consorts* n'ont que fait d'un *stock exchange*. Le récit admet l'existence d'un système qui permet à quiconque a les compétences de le manipuler d'obtenir une quantité indécente de *grist*.

Le point de vue de *Homestuck* sur ces différentes caricatures de la société de consommation à l'intérieur du récit est évidemment critique et négatif. Cependant, le sentiment qui semble prévaloir n'en est pas un de rage, ou de colère ou même d'espoir de voir les choses changer. Ces défauts, qui sont pourtant à la base d'un nombre considérable de problèmes, sont tenus pour acquis, pour évidents. Les positions littéraires de *Homestuck* se retrouvent alors dans sa vision politique. Le monde n'est pas seulement imparfait, il est manipulé par une puissance infiniment supérieure qui est ouvertement hostile à l'individu. La place accordée à l'auteur dans *Homestuck* est alors assimilable à une vision capitaliste du monde. Là, où, dans un système capitaliste, les capitaux et les moyens de production n'appartiennent pas aux travailleurs, qui produisent les premiers et utilisent les derniers, dans une œuvre de fiction, l'œuvre et le canon appartiennent à l'auteur, alors que les lecteurs sont ceux qui font vivre le récit, qui font exister l'histoire en la lisant. La boucle de cette comparaison est bouclée à la page 6939, lorsque Caliborn fait de son 'art' un business, et fait comprendre au lecteur qu'il ne crée que pour l'argent. La figure ultime de l'auteur dans *Homestuck* est montrée comme un capitaliste pervertissant l'idéal de la création artistique au nom de son gain personnel. Le webcomic en profite même pour lancer une pique aux crypto-monnaies, l'incarnation de l'arbitralité et de l'absurdité de l'argent, plus de deux ans avant l'explosion du bitcoin.

Mais les prises de position de *Homestuck* ne dépassent le domaine de la parodie et de la caricature que dans les *Epilogues*, où elles sont explicitées et développées. Ayant gagné Sburb, les personnages principaux encore en vie amènent la Terre post-scratch dans leur nouvel univers et y fondent une nouvelle société. Ils créent les bases de cette société, puis sautent 4000 ans dans le futur pour arriver directement à un moment où celle-ci est épanouie et achevée. Earth C est alors peuplée par des humains, descendants ectobiologiques des joueurs humains, de

trolls, créés à partir des douze trolls principaux, de carapacians et de consorts. Pendant quelques temps, les ‘créateurs’ profitent de leurs vies sur Earth C et tout semble aller pour le mieux. Ils profitent de leur célébrité et d’avoir enfin le temps de vivre leur amitié et leur amour. Cependant, déjà pendant *[S] Credits*, qui apparaît pourtant être, au premier abord, un compte-rendu positif de cette période, il est possible de voir les graines de la discorde être semées dans le paradis qu’est Earth C. Jake devient une star de la télé-réalité, connue pour mettre en scène son légendaire postérieur ce qui perpétue le cycle malsain d’objectification qui l’a autant fait souffrir dans *Homestuck* que dans les *Epilogues*. Jane, quant à elle, fonde CrockerCorp à nouveau, et en fait l’entreprise la plus riche et la plus puissante de tout Earth C. Elle accède ensuite à la présidence par la mise en place d’un découpage électoral caractérisé par un brutal *gerrymandering*. En cela, Earth C réplique les systèmes selon lesquels la Terre fonctionnait, alors que l’opportunité avait enfin été offerte à de jeunes esprits enthousiastes de créer quelque chose de nouveau et, surtout, de meilleur.

Cela vient du fait que les *Epilogues* sont une mise en scène de l’échec de l’imagination, une nouvelle raison du fatalisme qui prévaut dans *Homestuck*. Earth C aurait dû être un paradis. La simple existence de l’alchimie rend obsolète le concept de monnaie lui-même. Seulement, les joueurs ont créé cet univers selon leur définition de la victoire. Cela signifie créer un univers qui leur permet de s’aimer ou de vivre ensemble. Un univers où Jake peut vivre des aventures, et Dave peut reprendre ses *comics*. Aucun d’eux ne se fantasmaient en meneur révolutionnaire capable de créer une utopie. La victoire, pour eux, signifie un retour à la normale. Or, cette normalité était conditionnée par leurs vies précédentes, sous des régimes autoritaires ou capitalistes. La passivité était leur victoire. A une exception près : Jane, qui a été élevée sous le contrôle mentale de la Condesce, qui l’a conditionnée à se voir en héritière d’un empire financier, et qui, du coup, voit la victoire comme l’opportunité de lancer son business. Gagner signifie gagner de l’argent pour elle. Elle est la seule des dieux à avoir une volonté active, capable de définir le système autour d’elle. De fait, elle recrée la Terre telle qu’elle l’était avant Sburb, sans intervention de ses amis, qui voient cela comme parfaitement normal. Des adolescents qui ont obtenu la capacité de créer n’importe quelle utopie se sont arrêtés à recréer le capitalisme.

Ces jeunes esprits ont été conditionnés à tenir le monde autour d’eux pour acquis, à ne pas le questionner. L’autorité qui régit le monde dans lequel ils évoluent et peuvent s’exprimer les dépasse tellement que, quand ils sont conscients de son existence, ils ne peuvent même pas imaginer la renverser. Lors du briefing de l’*Act 6 Act 6 Intermission 5*, peu avant le combat

final de *[S] Collide*, Vriska et tous les joueurs présents définissent les ennemis qu'ils devront vaincre pour enfin mettre un terme à leur aventure : la Condesce, et trois Jack Noir différents. La particularité de cette situation est que, tout compte fait, la condition de victoire des joueurs dans cette situation n'est qu'une version un peu plus complexe de la condition de victoire habituelle, à savoir vaincre un couple *dersite*. Là où, normalement, la Black Queen est exilée et le Black King vaincu sur le Battlefield, comme dans la session des trolls d'Alternia, ici les joueurs doivent vaincre la Condesce, qui s'est proclamée régente de Derse, et Jack Noir, un agent de cette même Derse. L'affrontement final s'inscrit dans le fonctionnement habituel du système, d'une certaine manière. C'est d'ailleurs pour cela qu'Echidna accepte de collaborer avec Kanaya.

Cependant, une partie du combat final se distingue des autres : celle de l'affrontement contre Lord English. Vriska part seule sur ce champ de bataille, car cette victoire ne contribuera pas à créer le nouvel univers. C'est le seul de ces combats qui ne s'inscrit pas dans le fonctionnement habituel de Sburb. Or, s'il est un mot pour définir Vriska, c'est celui de 'tricheuse'. Elle est l'électron libre du groupe, celle qui pense en dehors des cases (presque littéralement dans le cas d'une bande dessinée). L'esprit libre, le plus indépendant et finalement presque le moins conditionné par l'univers dans lequel il a grandi (ayant pris conscience très tôt de ses imperfections et des dégâts causés par cet univers à cause de son *lusus*), ne quitte contribue pas à la victoire, ne participe pas à la création de Earth C. Cela illustre que l'expression de l'imagination, qui s'oppose à l'échec de cette même imagination sur Earth C, consiste à dépasser les cadres et conditionnement imposés pour aller directement confronter l'autorité en place.

La position de *Homestuck* sur le monde qui l'entoure est alors fondamentalement pessimiste. Le webcomic postule que l'idée d'imaginer un système qui ne s'opposerait pas au bonheur de l'individu n'est pas pertinent, dans la mesure où le système capitaliste, qui lui est hostile à l'individu, conditionne toute potentielle création d'un nouveau système, et domine depuis si longtemps qu'imaginer, sans parler d'imposer, une alternative tient de la fantaisie. L'opposition au pouvoir en place est un combat perdu d'avance, car la pression purement coercitive de ce pouvoir n'est plus pertinente dans la mesure où la pression intellectuelle qu'il exerce domine sans contestation possible. *Homestuck* s'intéresse alors à la place de l'individu dans cet univers. Là où Buchanan dénonçait l'importance accordée à la volonté individuelle par la 'Gauche' (qu'il associe paradoxalement aux mouvements de foules), qui s'oppose selon lui à la primauté de la dignité et de l'union nationale, *Homestuck* conçoit un monde dans lequel

l'individu est une force qui doit se sauver elle-même par son indépendance. Le système est tout-puissant et auto-suffisant, et le comportement de l'individu n'a que peu d'incidence, autant sur son fonctionnement que sur sa potentielle fin. L'individu est seul dans un monde surpeuplé.

### ***Dawn of Man* : Une vision du monde en chanson**

La contextualisation de *Homestuck* dans son environnement numérique lui permet de donner une dimension générationnelle à sa vision du monde. Le webcomic est composé en majorité de dialogues, d'humains (même les extraterrestres sont finalement très humains) qui se confient mutuellement leurs subjectivités. L'œuvre réfléchit alors à ce que cela signifie être humain à un moment donné, et cette définition informe son positionnement politique. Si cette définition est diffuse dans le récit lui-même, un morceau de la discographie officielle la précise et la résume. C'est l'un des rares morceaux chantés de cette discographie : *Dawn of Man*, de Michael Guy Bowman, tiré de l'album *Mobius Trip and Hadron Kaleido*<sup>31</sup>. Le texte de cette chanson est volontairement cryptique, aussi, il n'est possible que d'en proposer des interprétations. Ce morceau semble mettre en parallèle deux récits de naissances : celle de l'humanité, par le biais d'un personnage 'ancêtre', et celle d'un individu qui réfléchit à sa place dans le monde et dans l'Histoire. Ces deux histoires sont liées par l'utilisation d'une même première personne, ce qui permet au texte de refléter les questionnements d'une partie de la chanson sur l'autre.

Deux éléments définissent d'abord la naissance de l'humanité : Le hasard et la violence. Un personnage sans nom « d'à peu près quinze ans », l'ancêtre, est introduit alors qu'il longe une plage en Afrique à une époque que l'on suppose être l'aube de l'humanité du titre. L'âge est déjà important, et crée une première connexion avec *Homestuck* : ce personnage est adolescent, entre l'enfance et l'âge adulte. Comme dans le webcomic, l'emphase est placée sur le passage à l'âge adulte, montré comme un moment pivot dans l'existence de tous les Hommes. Le personnage de la chanson n'a pas encore tout à fait quitté l'enfance : il est joueur, il fait la course avec les vagues. Il tombe toutefois, et commence à se faire emporter par l'océan. Cependant : '[The tide] spat me back on the sand / I laughed without a clue / How lucky I was to land'. Le premier couplet introduit alors déjà l'idée que l'humanité existe par accident. Ce personnage, cet ancêtre commun à tous les Hommes, n'a survécu à son enfance que par chance. Le terme 'spat' dénigre l'idée parfois répandue que l'Homme possède une sorte de supériorité

---

<sup>31</sup> Bowman, Michael Guy, *Dawn of Man*, de l'album *Mobius Trip and Hadron Kaleido*, What Pumpkin, 2011

naturelle sur la nature qui en fait une espèce à part. Il n'est qu'un accident de cette nature. Cette confiance en l'humanité est née d'une interprétation fautive de cet accident. Dans le refrain, l'ancêtre dit '*But I'm still not scared*'. Il paraît complètement inconscient de sa propre fragilité, du fait que sa survie ne tient, une fois de plus, que d'un accident, et non de la bienveillance d'une entité supérieure.

Le deuxième couplet tourne alors autour de l'importance de la violence. C'est le couplet du passage à l'âge adulte. L'ancêtre, qui souffre de la faim, rencontre un sanglier qu'il tue, puis dévore. Le chemin de l'humanité, à partir de ce moment, est tout tracé : '*And swore I'd never look back*'. La survie, la raison d'être de la vie, devient intrinsèquement liée à la mort et à la souffrance de l'autre. C'est le moment où, confronté à la vie réelle, l'ancêtre comprend la cruauté de la nature, sa solitude dans celle-ci. Le monde ne l'observe pas avec bienveillance. Il ne l'observe d'ailleurs pas du tout. Le deuxième refrain capture alors la tourmente dans laquelle est pris l'ancêtre, qui ne sait plus comment interpréter le monde autour de lui :

*'If anyone's out there to see what I have done*

*Can somebody tell me what we are to become*

*Our tiny lives, they fly right by*

*This goodly frame, it does not care*

*If we live or die'*

La première personne du pluriel remplace le singulier pour renforcer l'identité de l'ancêtre en tant que tel. Le chemin qu'il a emprunté est celui de l'humanité. Le vide existentiel qui traverse les *Epilogues* se retrouve dans ce morceau écrit presque dix ans avant. Il n'y avait pas d'auteur à la naissance de l'humanité, et l'absence de direction était effrayante, complètement opposée à la joie inconsciente qui caractérise l'enfance. Le besoin s'est alors fait sentir de créer son propre cadre, un qui n'en aurait pas rien à faire de la vie des Hommes, un qui essaierait au moins d'être bienveillant.

La deuxième partie du texte, qui se rapporte à l'individu né à la fin du XX<sup>ème</sup> siècle, abandonne de fait le temps mythologique pour se rapporter, dès les premières lignes, à un moment historique précis : '*It was the month of June / In Tiananmen Square*'. Le texte fait donc référence directement à la répression sanglante par laquelle s'est conclue les manifestations de la place Tian'anmen qui ont eu lieu entre avril et juin 1989. Cette date n'est pas innocente, et identifie un public très précis : celui qui a atteint l'adolescence et l'âge adulte pendant les

premières années du XXIème siècle, la première génération à voir son passage à l'âge adulte être conditionné par Internet. Naturellement, ce ne sont pas tous les jeunes de cette génération qui ont eu un accès égal à Internet, mais le couplet permet de situer le locuteur dans une certaine zone géographique, que l'on suppose, à l'aide de certains éléments extradiégétiques, être l'Occident, et plus probablement les Etats-Unis : *'The tanks were on TV'* est une première évidence et *'We heard the screams and shouts'* révèle une certaine position passive vis-à-vis des événements qui se déroulent en Chine.

Là où les couplets sur la naissance de l'humanité mettaient l'accent sur la chance et la violence, ce couplet, seul, tient cette chance pour acquise, connue, mais remarque que la place de la violence semble avoir évolué. *'I was brought into this world'*, par la voix passive, garde l'emphase sur l'idée que la vie est un accident, que l'individu n'est pas responsable de sa propre existence. Mais, à propos de la violence, le couplet lit : *'The guns they all went pop [...] / I was brought into this world / As they were taken out'*. Ce couplet décrit en fait un monde où la violence semble ne plus avoir le sens qu'elle avait auparavant. Et, certainement pour la jeunesse occidentale, qui grandit après la fin de la Guerre Froide, cette impression a du sens. Dans un monde où l'arme nucléaire existe, la violence est rendue obsolète. Le concept d'affronter une autre nation n'a plus de sens. 'L'ennemi' contemporain, le terroriste, n'est pas défini dans l'espace par des frontières, il est plus diffus, plus difficile à comprendre et à cerner. Grandir avec Internet trivialise même le concept de frontières, ce qui, en retour, dérange les notions d'exceptionnalisme ou de fierté nationale, qui sont toujours bâties en opposition, en contraste, à un 'autre'.

Le vide a fait son retour. Le monde a brutalement changé, et le chemin qu'a tracé l'ancêtre pour toute l'humanité s'est achevé. Les deux derniers refrains expriment alors la confusion de l'individu qui fait face à sa place dans le monde. Celle-ci n'est pas définie et peut-être théoriquement n'importe quoi, et cela l'inquiète. Il vit dans le monde d'après (*'So many people to mourn'*, le deuil fait suite à la violence), et cherche à faire correspondre ses certitudes, les vestiges du monde d'avant, avec le champ de liberté en face de lui : *'It's been a long long time'* est répété plusieurs fois pour accentuer le fardeau historique que porte l'individu, le conditionnement par le biais duquel il appréhende son existence. L'individu dit qu'il a l'impression d'être né il y a longtemps : *'It's been a long long time / Since the day I was born'*, parce que son existence aurait dû s'inscrire dans le chemin tracé par l'ancêtre. Cependant, le paradoxe qui suit, répété deux fois dans le refrain, exprime la perte de ce chemin *'And yet no time at all'*. Tout reste à faire.

Aux inquiétudes de l'individu face au vide répond alors une mélodie toute simple qui résonne à la fin de la chanson. Ce thème est immédiatement reconnaissable, et est l'une des rares références directes à *Homestuck* dans l'album *Mobius Trip and Hadron Kaleido* : c'est le thème de *Sburban Jungle*, le morceau qui joue lorsque Sburb est lancé pour la première fois et s'installer sur un ordinateur. Par le biais de cette mélodie, le morceau signifie que *Homestuck* vient apporter son aide dans la quête de réponse, que les thèmes abordés dans la chanson sont centraux à l'œuvre et à sa construction. Le morceau suivant dans l'album, *Beta Version*, fait référence au fait que les personnages de *Homestuck* jouent à la version bêta de Sburb, ce qui supporte encore ce lien. *Beta Version* est l'un des seuls morceaux de l'album à ne contenir aucune partie chantée. Cela peut être interprété comme une insistance sur le besoin de reprendre de zéro, de tracer son propre chemin, loin de celui de l'ancêtre. Le langage n'est, après tout, qu'une autre expression du bagage historique qui pesait sur l'individu.

### ***Homestuck* sur le champ de bataille**

Tous ces éléments permettent de comprendre le positionnement de *Homestuck* sur l'échiquier politique, en quoi l'œuvre et son traitement de certains thèmes l'opposent, par exemple, à la vision plus conservatrice du monde exprimée dans le discours de Buchanan. Reste à définir comment *Homestuck* ces positions, les avance. Les *Culture Wars* sont une guerre, d'après Buchanan, et *Homestuck* compte bien s'engager. Buchanan définissait l'enjeu des guerres culturelles comme la définition des valeurs morales qu'une société accepte de reconnaître et de défendre. Dans une œuvre culturelle, cela passe alors par la place accordée à ces valeurs morales, à leur représentation.

La représentation est absolument essentielle aux guerres culturelles. Par la représentation dans une œuvre passe la reconnaissance de l'existence de quelque chose que la société pouvait, auparavant, ignorer, placer dans les marges, incriminer. L'un des exemples les plus évidents est celui de la représentation de l'homosexualité, ou de la transidentité dans la fiction mainstream. Pour Buchanan, l'homosexualité n'était pas un problème tant que la société parvenait à l'ignorer, la gardait tabou ou, du moins, ne la cautionnait pas dans les lois. Pour Buchanan, et une partie du camp conservateur qu'il représente, l'homosexualité était '*morally wrong and medically ruinous*'. Il s'appuie dans son discours sur Thomas Jefferson, qui proposait en 1779 de punir l'homosexualité aussi durement que le viol. L'argument médical de Buchanan révèle une certaine mauvaise foi, la limite de ce qu'une société peut guérir n'étant définie que par ce que sa classe politique, à laquelle il a très longtemps appartenu, n'est prête à

investir dans l'éducation, la recherche et l'accès aux soins (trois domaines par le soutien auxquels les conservateurs américains ne se démarquent pas particulièrement au cours de leur histoire). Cela met cependant l'accent sur sa volonté de ne pas voir l'homosexualité être normalisée dans la fiction, ce qui habituerait la population à reconnaître son existence et à voir les limites des arguments de Buchanan, que cette représentation soit mensongère ou non (dans le discours conservateur, une société normalisant ces 'déviances' est vouée au chaos et à l'autodestruction, loin des situations normales dans lesquelles ces représentations ont lieu dans la fiction).

*Homestuck* prend parti pour le camp directement opposé à Buchanan, et cela est facilement compréhensible. Internet à ses débuts était un lieu pour les silencieux, les *geeks*, les gens à part, dans les marges. Non pas parce qu'ils avaient un monopole sur le web, mais parce que, Internet étant immensément plus grand que la place publique de leurs environnements respectifs, il y avait, tout simplement, de la place pour ces populations marginales, des lieux où ils pourraient s'exprimer, communiquer et échanger sur leurs expériences anonymement, sans craindre la répression. Toutes les valeurs morales sont mises sur un pied d'égalité sur Internet, pour le meilleur et pour le pire. Cela fait que celles auxquelles un pays accorde plus d'importance ne sortent pas autant du lot que dans le discours mainstream non-numérique à l'intérieur de ce pays. Toutes les voix peuvent s'exprimer sur Internet, et c'est cela que *Homestuck* soutient et défend, ce qui s'oppose à la volonté exprimée dans le discours de Buchanan de réduire certains discours au silence.

La première manière par laquelle *Homestuck* défend cette position est, assez ironiquement et probablement volontairement pour choquer et déranger ce que cela choquerait ou dérangerait, la normalisation et la représentation de ces voix minoritaires. Ainsi, l'homosexualité est très courante et est parfaitement acceptée par les personnages de *Homestuck*, notamment grâce à l'influence des trolls, pour qui, comme il a été possible de le voir avec les quadrants, le genre n'a aucune importance dans les relations amoureuses. Plusieurs couples homosexuels sont donc présents à travers le récit, mais le webcomic va plus loin que cela. Le couple hétérosexuel se voit associée à la norme, au pouvoir en place, au système. Une fois de plus, dans un élan subversif qui vise moins à le dénigrer qu'à gêner le parti opposé, le couple hétérosexuel est montré échouer chaque fois qu'il apparaît dans l'histoire. Echouer non seulement à marcher, à survivre, mais aussi à rendre les deux personnages impliqués heureux, la plupart de ces relations s'avérant assez malsaines, du manière ou d'une autre. Ainsi, Terezi et Gamzee forme un couple particulièrement toxiques qui pousse Terezi à constamment douter

d'elle-même et de ses capacités avant d'accepter de soigner ses yeux pour rétablir sa vue, ce qui ébranle sa confiance en qui elle est et en son identité. Pendant le voyage de trois ans, Jane et Davesprite finissent par se séparer, leur couple ne survivant pas à l'ennui, tandis que celui de Rose et Kanaya survit et prospère malgré l'alcoolisme de Rose. Même dans les *Epilogues*, John et Roxy finissent par divorcer en assez mauvais termes, et Jane et Jake forment le couple le plus toxique de tout *Homestuck*, Jake étant effectivement un objet pour Jane qui ne s'en sert que pour avoir un enfant et la soulager. Le couple hétérosexuel est alors élevé au rang d'allégorie du système en place. Il devient un symbole du bagage culturel que les joueurs ont ramené de leur monde mort (le premier couple à apparaître dans le récit, Mom et Dad, étant d'ailleurs tué très tôt dans l'histoire, ce qui montre que la culture dont sont issus les personnages est morte), et donc, par extension, un symbole des failles et défauts de ces systèmes : le fait que ses valeurs et son fonctionnement, sa supériorité, soient tenus pour acquis, ou sa rigidité par exemple.

Le moment où *Homestuck* tourne le plus l'hétéronormativité et l'utopie culturelle conservatrice que Buchanan décrit en dérision se trouve pendant le passage 'Trickster' (voir II.B : 'Le Sort de l'Auteur'). A la page 5723, Jane, possédée par le juj, va chercher Jake pour l'épouser. Elle s'écrie alors 'I feel so... CAUCASIAN'. Dans la version définitive du webcomic, cette blague a été modifiée, et Jane s'écrie plutôt 'I feel so... PEACHY'. La blague originale avait été mal reçue par le lectorat (ce qui, vu l'historique des éléments de *Homestuck* mal reçus par le lectorat, a dû causer un scandale d'une ampleur rarement égalée, étant l'une des extrêmement rares instances de modification du texte après sa publication). Mais la blague originale révèle beaucoup sur une intention derrière le passage 'Trickster' : celle de pousser l'absurdité de la conception conservatrice des 'déviances' dénoncées dans le discours de Buchanan jusqu'à ses dernières limites. Ce passage est le seul moment du webcomic pendant lequel les personnages ont une couleur de peau clairement identifiable : ils sont tous caucasiens, sans exception (alors que Jake, par exemple, vit sur une île tropicale où maintenir ce teint de peau doit être assez difficile). Cela met l'accent sur l'argument de la dégénérescence de la race, avec l'idée que la liberté sexuelle compromet la 'noblesse' blanche, et, peut-être indirectement, sur l'exclusion très régulière, même au sein de la communauté LGBTQ+, des minorités raciales appartenant à cette communauté. Ce passage voit les personnages se jeter les uns sur les autres et se promettre de se marier et de faire beaucoup d'enfants ensemble. C'est là une vision caricaturale de la liberté sexuelle que le camp conservateur ne comprend pas. Pour ses opposants, l'homosexualité est réduite à un ensemble de pratique sexuelle. Étendre sa définition pour y intégrer toutes les réflexions qui peuvent avoir été produites sur l'amour

depuis le début de l'humanité la normaliserait trop. De fait, les *tricksters* sont avant tout préoccupés par deux choses : tourner en dérision les sacro-saintes institutions chrétiennes, comme le mariage, lorsque Jake déclare vouloir épouser deux femmes en même temps, et la sexualité. Jane déclare même : '*It turns out we solved all of our personal problems forever, and now we're in love!*' (p.5730), ce qui peut être, une fois de plus, vu comme une caricature du discours conservateur, qui réduit trop souvent les questions LGBT+ à des questions de sexualité et ignore les souffrances et difficultés rencontrées par les membres de cette communauté.

*Homestuck* prend donc d'abord parti contre le camp conservateur dans les guerres culturelles par une prise de position claire en faveur de la normalisation des identités et communautés qui dérangent ce camp. L'attaque envers ce dernier est claire et est même particulièrement agressive, même selon les standards du webcomic, poussant l'absurdité perçue dans le discours conservateur jusqu'à son point de rupture.

La deuxième manière avec laquelle *Homestuck* défend sa position va au-delà de la pratique de la représentation ou de l'attaque du camp adverse. Tout le discours que le webcomic développe sur le canon ou la place de l'auteur s'intègre à cette prise de position. *Homestuck* associe la conception de la littérature qu'il combat, qui place l'auteur au sommet de la chaîne alimentaire, au conservatisme. L'association en elle-même n'est pas absurde : le concept même de canon vient de la christianité dont beaucoup de conservateurs se réclament. Avant l'invention de l'idée de déclarer certains textes comme apocryphes, comme des fanfictions de la Bible, la religion n'était pas unifiée. Les croyances antiques multipliaient les mythes de la création, tous contradictoires les uns avec les autres, et l'individu était libre de comprendre ses croyances comme une sensation personnelle. Son rapport à la spiritualité était plus proche de son identité personnelle qu'à l'ère du christianisme. Certes, la pression sociale dans certaines cités-états pouvait limiter cette liberté, mais cela n'était pas comparable au carcan universel imposé par l'établissement d'un canon catholique.

La pression du canon, et donc de l'auteur, est alors associée à une pression politique. La soumission à une autorité unifiante aliène l'identité individuelle au nom d'un plus grand bien : le canon, pour Dirk Strider ou la nation pour les conservateurs. La déconstruction de l'auteur et du canon est alors autant acte de résistance qu'invitation à la résistance. Elle est acte de résistance, car *Homestuck* pratique la représentation de minorités, éclairant de fait les relations homosexuelles ou les identités de genre alternatives d'une lumière positive. Mais elle est

également invitation, car elle est l'explicitation d'une manière de résister. La difficulté, pour les voix émanant des marges, a toujours été de se faire entendre, d'avoir la légitimité de s'exprimer. *Homestuck* cherche à attirer l'attention sur le fait que, sur Internet et donc, par extension dans un deuxième temps, dans le discours *mainstream*, n'importe qui peut se faire entendre s'il a la capacité d'admettre l'oppression en place comme illégitime et impuissante.

*Homestuck* n'est pas un texte qui exclut. Malgré tous les éléments fournis par le texte, tous ce qui lui permet de construire un monde et ses personnages, le récit n'empêche personne de s'y projeter, de s'identifier à ses personnages. Ces derniers n'ont pas de couleur de peau, n'ont pas de physique au-delà de ce qu'un simple *sprite* permet d'afficher, de la même manière que le *sprite* d'un personnage de jeu-vidéo est une porte d'entrée pour le joueur vers le monde du jeu. Malgré l'oppression de Lord English sous laquelle ces personnages vivent, ils sont libres de définir qui ils sont, qui ils aiment. Cela permet au webcomic d'attirer l'attention que les forces oppressantes qui exercent potentiellement une pression sur le lectorat n'en a finalement pas grand-chose à faire de la raison pour laquelle elles les oppressent. L'oppression n'est qu'un moyen pour elles de se maintenir au pouvoir, et tant que l'individu restera individu, le système trouvera toujours une raison de l'opprimer. La résistance passe par l'élévation de son individualité au rang de système n'exerçant un contrôle que sur sa propre subjectivité, un système auto-suffisant.

C'est alors presque un appel à la trêve que *Homestuck* lance au camp qu'il soutient dans les *Culture Wars*. La confrontation ne sert finalement qu'à alimenter le discours conservateur, pour qui la remise en question de son autorité est une preuve de la légitimité de cette dernière. Les nouvelles technologies permettent ce retrait vers un monde à part, permettent à différentes bulles de coexister sans interagir ni se déranger. Cela a des conséquences compliquées sur la vie politique effectivement, en dehors du monde numérique. Le monde, en tant qu'espace physique où interagissent les Hommes, n'est pas rendu plus simple ou agréable à vivre lorsque ces derniers ne consentent plus aux sacrifices qui lui permettent de tourner, ne laissent plus leur individualité derrière eux au nom d'un système irremplaçable à cause de son âge. Cependant, comme le dit Rose dans les *Epilogues*, le bonheur s'achète au prix de l'oubli :

ROSE: I am blind against the veil of this world.

ROSE: It's all ambrosia to me.

ROSE: I don't care if it's not true. I care even less if it's not canon.

ROSE: I have a beautiful wife who I love more than I thought possible, and a daughter who I am immeasurably proud of.

ROSE: It can all be senseless, ephemeral noise that dissolves in the void. A whisper swept up by the wind before it's uttered.

ROSE: I'm still grateful to have felt this way.

ROSE: So, John... [...]

ROSE: Thank you.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Hussie, Andrew, *The Homestuck Epilogues*, 'Candy 33', 2019, <https://www.homestuck.com/epilogues/candy/33>

## **CONCLUSION : UN MOMENT**

Dans la vision du monde de *Homestuck*, tout tourne très clairement autour de l'opposition directe entre deux entités : l'individu et l'autorité. Cette autorité, élevée au rang de système, n'est concernée que par l'autoconservation. Tout est mis en œuvre pour assurer la pérennité de ce qui existe déjà, du pouvoir en place, car 'le système' est la condition d'existence de quelque chose (un bien, une culture, une valeur, un canon) dont la survie est instinctivement perçue comme essentielle, supérieure à tous les autres intérêts. L'individu, de son côté, habite le système, le fait vivre, le fait exister. Il en est cependant la victime : la survie de l'essentiel passe par le sacrifice de l'intérêt de l'individu, à savoir sa quête personnelle du bonheur. Ce bonheur, la finalité de l'individu, est fondamentalement incompatible avec le système, car l'accomplissement de l'individu passe par son élévation au rang de système, par son accession à la capacité de jouir d'une liberté totale et sans contrainte.

Il est possible de tirer un constat finalement assez historique de ce discours. Les XXème et XXIème siècles ont vu un nombre croissant de communautés marginalisées sortir des oubliettes où elles avaient été reléguées pour que la société puisse plus facilement les ignorer pour revendiquer leur place dans cette société, leur droit à la norme. Cette revendication passe par la dénonciation de la marginalisation de ces communautés. Le mouvement pour les droits civils des Afro-Américains qui a commencé dans les années 50 est un premier exemple, et la lutte pour les droits des personnes appartenant à la communauté LGBTQ+, dont la mobilisation s'est intensifiée ces dernières années, en est un autre. L'objectif pour ces communautés étaient d'intégrer la norme. Dans le contexte historique fourni par le discours de Buchanan, *The Cultural War for the Soul of America*, cette lutte a pour objectif de voir les idées et valeurs que ces communautés représentent et normalisent participer à la définition de 'l'âme de la nation'. Le constat produit par des décennies de lutte est cependant plutôt amer. Le système, par définition, est conservateur, opposé à l'élargissement des marges. Même un gouvernement 'progressiste' ne change pas ce fait : soit ce gouvernement n'essaie même pas vraiment de changer quoi que ce soit, ce qui est le plus souvent le cas, soit il cherche effectivement à faire progresser la cause sociale de ces communautés, ce qui prend quand la même forme d'une lutte contre ce qui est déjà établi, ce qui montre que 'le système' désigne quelque chose qui

transcende les institutions politiques, et s'incarne aussi dans les idées et la culture, comme l'analysait Buchanan.

Or, il est très rapidement devenu évident que la discussion entre ces communautés et ce qui est déjà en place allait juste prendre la forme d'un dialogue de sourds. Par exemple, un discours qui s'est rapidement répandu décrit les dénonciations de pratiques de marginalisation comme une victimisation systématique infondée, qui trouverait son origine dans la fragilité physique et mentale supposée de la victime. Le terme de '*snowflake*', pour désigner les étudiants mobilisés, pour la défense de leurs identités *queer* notamment, s'est vu de plus en plus utilisé pendant les années 2010, et est devenu un argument pour discréditer cette mobilisation. La simple utilisation de ce terme permettait de mettre fin à un débat, en en détournant le sujet d'une question sociale vers une question de sensibilité personnelle. Sous la présidence de Donald Trump, ce terme a énormément gagné en popularité. '*Snowflake*' illustre le débat impossible entre les marginaux en quête d'intégration et le système en place lorsqu'on l'observe du point de vue de ces marginaux. Pour ces derniers, la prise de parole pour dénoncer des décennies d'oppression violente, de traumatismes et d'absence d'aide sociale et politique, ne correspond pas à de la fausse victimisation pour attirer l'attention. Au contraire, c'est une mise en avant sur la place publique d'une faiblesse, d'une vulnérabilité. C'est un acte courageux et fort accompli dans l'espoir de voir les choses changer. La discussion entre l'individu et le système est donc impossible puisqu'elle oppose des visions du monde et de son fonctionnement fondamentalement opposées. Pour le système, les marges existent à peine, puisque si quelque chose mérite d'exister socialement, elle existerait déjà.

La démocratisation de l'utilisation d'Internet a, comme il a été possible de le voir, permis à l'individu de se renforcer dans son identité, de mieux assurer sa position et son rejet vis-à-vis du système. L'ouverture au monde permise par le numérique change l'importance du contexte politique immédiat de l'individu, relativise l'essentialité de ce contexte, ce qui justifiait en premier lieu son exclusion et sa marginalisation. Qu'un regain de la mobilisation des communautés marginales se soit produit en parallèle de cette démocratisation n'est pas un hasard. Cependant, le discours de *Homestuck* ne va pas dans le sens d'un changement du système en place par la mobilisation. Toute autorité cherchant à régner sur autre chose qu'elle-même est malfaisante dans le webcomic, et cela est porteur de sens. Un système se définit toujours par ce qu'il exclut, et tant qu'il y aura système, il y aura des opprimés, de l'injustice. L'environnement numérique permet de se distancer de la réalité physique, de multiplier les systèmes voisins les uns des autres sans interaction mutuelle. Les marges de chaque système

forment leur propre système, et tout part de l'individu qui accepte d'élever son individualité au rang de système. L'existence 'réelle' de l'individu devient secondaire, dans la mesure où, marginal du système en place, son existence sera toujours moins réelle que dans un environnement virtuel où son identité peut être assumée et vécue.

Comme à son habitude, *Homestuck* fonctionne ainsi sur beaucoup de niveaux différents, et lie ses propos les uns avec les autres, même quand ils s'appliquent tous à des domaines différents. La relation de l'individu avec le système est rapprochée de celle du lecteur, ou du personnage avec l'auteur ou le canon, la matérialisation de son autorité. Le positionnement politique du webcomic se rapproche de son propos littéraire. La reconnaissance et la soumission à l'autorité de l'auteur est la soumission à un système, souvent un, d'ailleurs, qui se fait l'écho des oppressions existantes du système politique réel. La culture est, après tout, le champ de bataille des *Culture Wars*. L'autoconservation du système passe par la simple reconnaissance de son existence, par la définition de marginaux, puisque cela revient à reconnaître son autorité, sa prévalence et donc, selon sa logique, sa légitimité. Se fermer à cette logique en élevant l'individu au rang de système est la seule voie possible vers une éventuelle défaite de celui-ci. De fait, la fiction dans un état de post-canon est une arme. Dans son fatalisme, *Homestuck* semble défendre l'abandon du monde réel, en faveur d'un retrait vers un univers fictif taillé sur mesure pour l'individu, par l'individu, dans un processus de subversion des codes, logiques et matériaux fournis par l'opresseur. Dans un monde sans espoir, le bonheur éphémère et instantané est le seul objectif viable, car la seule certitude d'un moment où l'identité de l'individu est accomplie.

Cette vision est cependant loin d'être idéale. Elle n'est, après tout, pas le produit de l'expérience d'une utopie éternelle, mais le fruit d'une série de déception, de tragédies même. Elle n'est pas un message d'espoir, mais une solution de secours face au constat d'une vie condamnée. Cette amertume et cet individualisme, qui ont donné naissance à ces positions somme toute extrêmes, ont fait souffrir *Homestuck*, surtout dans la deuxième moitié de son existence, entre le début de l'*Act 6* et les *Epilogues*. Autant multiplier les points de vue 'valides' et 'légitimes' mène inévitablement à la confrontation entre ces derniers. Or, être rejeté par une communauté qui se propose d'accueillir les rejetés et les marginaux signifie être encore davantage expulsé vers les marges, perdre encore plus de son existence et de son identité. Les affrontements dans la communauté *Homestuck* étaient donc particulièrement hargneux. Il est par exemple possible de citer la personnalité de Kate Mitchell, qui a accédé à un poste d'écrivain

pour certains projets officiels liés à *Homestuck*, et qui est entourée d'une réputation de personnalité particulièrement agressive sur les réseaux sociaux lorsque la discussion en vient à questionner sa vision de certains personnages. Ayant parfois brutalement attaqué certaines personnes remettant en question certains de ses *headcanon* (le genre de Vriska, par exemple), elle a été l'objet d'une campagne de diabolisation de la part d'une part de la communauté, ce qui rend plus difficile, depuis son départ de l'équipe officielle, de différencier ce qu'elle a vraiment pu faire de mal et ce qui tient du harcèlement virtuel. Andrew Hussie lui-même est devenu une personnalité problématique depuis sa gestion douteuse de certains projets liés à *Homestuck* qui a énervé et déçu certains fans, qui se sont depuis retournés contre lui, l'accusant de chercher à exclure du lectorat potentiel de *Homestuck* de nombreuses personnes à cause de sentiments transphobes présumés par exemple (alors qu'il reste l'auteur d'une œuvre particulièrement avant-gardiste et ouverte d'esprit sur le sujet).

La communauté *Homestuck* s'est en fait vue être dévorée de l'intérieur par des comportements toxiques de lecteurs qui ne supportent pas la cohabitation de différents systèmes à l'intérieur de cette communauté. Ils appliquent en fait encore d'anciens schémas, remplaçant juste la figure de l'auteur traditionnelle par celle du consensus et du canon collectif qu'il peut produire. L'agressivité a parfois atteint de tels sommets que l'héritage de *Homestuck* en a été terni. Certains voient les contenus les plus récents, comme les *Epilogues*, comme des tentatives de la part de Hussie d'agresser le lectorat, le diabolisant complètement. D'autres regrettent l'époque du simple webcomic potache, alors même que ce n'était jamais là toute l'ambition de *Homestuck*. Souvent, dans tous les cas, on ne se rappelle *Homestuck* que comme un moment. Quand l'histoire n'était que le travail d'une entité supérieure délivré à un lecteur passif, dans les créations, fanfictions ou fanarts, se complaisaient finalement bien dans leur insignifiance cosmique et leur absence totale de pertinence. A vouloir parler à tout le monde, *Homestuck* a peut-être fini par parler à trop de monde, cherchant à réconcilier trop de points de vue contraires et opposés dans une utopie de reconnaissance mutuelle de leur légitimité.

Cependant, il est possible ici de prendre de la distance avec l'entreprise du webcomic, et de reconnaître que celle-ci peut en fait tout simplement avoir échoué. En effet, l'immense succès ces dernières années de productions particulières à gros budget invite à penser qu'il y a une place pour la cohabitation de points de vue individuels dans la culture *mainstream*. Par exemple, les trois films *Star Wars* produits depuis le rachat de la licence par Disney, malgré leur succès commercial, ont été des échecs critiques, et n'auront pas une fraction de l'impact culturel de leurs originaux malgré un budget trois fois supérieur, car ces films sont la définition

d'un système se complaisant dans sa propre existence. Dans le même univers, cependant, des séries comme *The Mandalorian*, la seule en prise de vue réelle pour le moment, ont réussi à davantage fédérer le public autour de leur vision, bien que celle-ci est originale et a une identité, ne cherche pas le compromis. Les récits de ces séries reconnaissent en général leur propre place dans le nouveau canon *Star Wars*, et leur 'individualité' accepte d'exister, et donc de s'élever au rang de système, tout en reconnaissant ses propres limites, faiblesses et contingence. Naturellement, la question du succès de ces productions dépasse ce cadre-ci, et il est possible de se demander si la raison derrière le succès de ce qui ne sont finalement que des *fanfictions* à gros budget peut simplement être que ce ne sont pas des *fanfictions*, mais des produits qui restent soumis à une autorité intellectuelle supérieure.

Finalement, dans un mouvement qui donne cependant peut-être le dernier mot à la vision de Hussie, sa vision du monde qu'il exprime dans *Homestuck* se fait l'écho de dynamiques qui ont agité le système politique 'réel', de dynamiques qui sont, à la fin des années 2010, présentes, comprises et analysées dans les média mainstream comme façonnant le paysage politique contemporain. *Homestuck* s'achève en 2016, l'année du référendum qui aboutit au Brexit, mais aussi, surtout, l'année de l'élection de Donald Trump à la présidence des Etats-Unis. L'accession au pouvoir d'une personnalité aussi clivante, placée si loin dans un extrême de l'échiquier politique, a exacerbé la tension entre le système et l'individu l'opposant, le marginal. La confrontation directe était, plus que jamais, une option difficilement viable. Cette période a correspondu à l'exaltation de la puissance du système, dont Donald Trump était le nouveau visage. Les tenants et aboutissants de cette présidence et de cette personnalité ne sauraient être exhaustivement analysés ici. Même pour un spécialiste du sujet, le recul manque pour tendre vers n'importe quelle réelle pertinence dans toute tentative d'analyse de ceux-ci.

Cependant, cette présidence ainsi que les campagnes qui l'ont précédée puis suivie, ont attiré l'attention sur le nouvel environnement créé par la démocratisation d'Internet, 2016 étant l'année de la première élection présidentielle depuis l'épanouissement de la vie numérique pour le grand public. Pendant sa campagne et sa présidence, Donald Trump a beaucoup menti et tordu les faits pour soutenir ses idées, ses valeurs et son discours démagogique. Cela a pointé du doigt le phénomène des '*epistemic bubbles*' en ligne, une idée notamment théorisée (sous

un autre nom) par Lawrence Lessig<sup>33</sup>, selon laquelle, avec le temps, un utilisateur en ligne finira par ne plus avoir accès qu'à des contenus présentant une version de la vérité avec laquelle il peut être d'accord. En effet, si un utilisateur s'élève au rang de système en ligne, il n'interagira qu'avec du contenu correspondant à sa vision du monde, susceptible de le satisfaire. Les compagnies privées propriétaires des principaux lieux d'Internet ont alors des algorithmes capables de déduire les intérêts de cet utilisateur, les règles de son système, pour ne plus lui proposer que des produits et publicités intégrant ces règles.

Selon la vision du monde de *Homestuck*, ce fait est une bonne chose, car c'est ce qui peut au mieux assurer à l'individu le plus de moments de bonheurs éphémères, de moments sans confrontation avec un système opposé. Cependant, ce point de vue positif prédate le Brexit, la présidence de Donald Trump ou celle de Bolsonaro au Brésil, des événements et périodes qui ont vu très largement triompher dans l'espace public des personnalités, valeurs et idées on ne peut plus contraires à celles favorisées par le webcomic. Il n'est pas dit que *Homestuck* aurait tenu un discours différent s'il s'était achevé une poignée d'années plus tard, ne serait-ce que parce que les *Epilogues*, publiés en 2019, restent thématiquement cohérents avec ce qui précède. Pointer cette apparente contradiction du doigt sert cependant à illustrer à nouveau le profond fatalisme qui prévaut dans *Homestuck* et qui semble tiré d'un sentiment général et générationnel. Le sentiment d'avoir laissé tomber le monde. Les générations qui ont grandi avec Internet et qui appartiennent à des communautés marginalisées ont vu le paysage public se tendre et la violence devenir de plus en plus un outil politique viable. Cette violence n'en est pas une avec laquelle ces générations peuvent s'identifier, leur identité étant définie par ce que le système comprend comme une faiblesse, mentale ou physique.

Le discours de *Homestuck* ne cherche alors pas à expliquer l'avenir. Malgré certaines accusations lancées à propos de l'égo d'Andrew Hussie, le webcomic n'est pas présomptueux à ce point-là. Cependant, son œuvre n'existe pas non plus indépendamment du monde qui l'entoure. *Homestuck* s'intéresse au moment, à l'instant. Ce que l'on comprend comme le passé n'est qu'une série d'interprétations subjectives qui pourraient aussi bien être des mensonges. L'avenir est incertain et il n'a jamais été possible pour qui que ce soit de le prévoir. Le présent est la seule certitude. C'est alors ainsi que le webcomic se définit. A tous les niveaux, *Homestuck* est un moment : c'est une transition vers une nouvelle ère définie par le numérique, c'est un instant littéraire qui prend le temps de réfléchir à ce qui le précède pour mieux se

---

<sup>33</sup> <https://www.franceculture.fr/numerique/lawrence-lessig-la-segmentation-du-monde-que-provoque-internet-est-devastatrice-pour-la>

comprendre lui-même, c'est la tentative de se créer un endroit, même temporaire, où être heureux est enfin une possibilité, mais, surtout, c'est un paradoxe : une histoire qui refuse de s'achever et qui, pourtant, appartient déjà au passé.

# **BIBLIOGRAPHIE**

## **1. Cités dans le texte**

### **Homestuck**

Hussie, Andrew. *Homestuck*, 2009. <https://www.homestuck.com/>

———. *Homestuck, Book 1: Act 1 & 2*. Viz Media LLC, 2018.

———. *Homestuck, Book 4: Act 5*. Viz Media LLC, 2019.

———. *The Homestuck Epilogues*, 2019. <https://www.homestuck.com/epilogues>

### **Sur la littérature numérique**

Aarseth, Espen J. *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.  
1997

Bell, Alice, and Astrid Ensslin. “‘I Know What It Was. You Know What It Was’: Second-Person  
Narration in Hypertext Fiction.” *Narrative*, vol. 19, no. 3, 2011

Hayles, N.Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of  
Notre Dame Press, 2008

Lovejoy, Margot, et Christiane Paul. *Contexte Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*.  
Intellect Books Ltd, 2010.

Revillard, Anne. « Les interactions sur l'Internet. (note critique) », *Terrains & travaux*, vol. 1, no.  
1, 2000

### **Sur la littérature**

Barthes, Roland, *Le bruissement de la langue*, Editions du Seuil, 1984, Collection points #258

Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Traduit par Myriem Bouzaher. Grasset & Fasquelle, 1985

Haining, Peter, 'Introduction' à Doyle, Arthur Conan, *The Final Adventures of Sherlock Holmes*, 1993, Barnes & Noble Books, New York

Kilpiö, Juha-Pekka. "Explorative Exposure: Media in and of Mark Z. Danielewski's House of Leaves." *Reading Today*, by Arnaldo Hax and Lionel Olavarria, UCL Press, London, 2018

### **Sur Homestuck**

Bowman, Michael Guy, *Dawn of Man*, de l'album *Mobius Trip and Hadron Kaleido*, What Pumpkin, 2011

Mitchell, Kate, *The Perfectly Generic Podcast* (Série de podcasts), <https://pgenpod.com/>

OptimisticDuelist. *Homestuck Explained* (Série de vidéos),

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHGDUMS6httYTsmLuGqLrhaaFJTmgCumW>

PBS Idea Channel, 'Is Homestuck the Ulysses of the Internet?', 2012.

[https://youtu.be/MLK7RI\\_HW-E](https://youtu.be/MLK7RI_HW-E)

Short, Jennifer. *Let Me Tell You About Homestuck: The Online Production of Place*. B.A. University of central Florida, 2010.

### **Philosophie et politique**

Buchanan, Patrick, *1992 Republican National Convention Speech*, 17 Août 1992,

<https://buchanan.org/blog/1992-republican-national-convention-speech-148>

Lessig, Lawrence. 'La segmentation du monde que provoque Internet est dévastatrice pour la démocratie' Catherine Petillon pour France Culture, 22 Décembre 2016

<https://www.franceculture.fr/numerique/lawrence-lessig-la-segmentation-du-monde-que-provoque-internet-est-devastatrice-pour-la>

Platon, *La République*, Livre X, traduction Victor Cousin, Rey et Gravier, Paris, 1834

———. *Œuvres de Platon*, traduction Victor Cousin. Rey et Gravier, Paris. 1837

Rabelais, *Gargantua*, 'Prologue de l'auteur', Edition François Juste, Lyon, 1535, p.3

## 2. Pour aller plus loin

### Homestuck

Farah, Aysha, Lalo Hunt et Pip Dillistone. *Homestuck*<sup>2</sup>: *Beyond Canon*. 2019.

<https://www.homestuck2.com/>

Hussie, Andrew. *Homestuck, Book 2: Act 3 & 4*. Viz Media LLC, 2018.

———. *Homestuck, Book 3: Act 4*. Viz Media LLC, 2018.

———. *Homestuck, Book 5: Act 5 Act 2 Part 1*. Viz Media LLC, 2019.

———. *Homestuck, Book 6: Act 5 Act 2 Part 2*. Viz Media LLC, 2020.

### Sur Homestuck, de la communauté

apocryphaAnnotator. « Timaeus, Testified: Paradox Space As Seen From Plato's Republic ».

<https://apocryphaannotator.tumblr.com/post/71024321778/timaeus-testified-paradox-space-as-seen-from>.

Keeper, Sam. 'Evil Be Thou My Good, or Why Dirk Strider Is Literally Satan'. 2019

<https://www.stormingtheivorytower.com/2019/06/evil-be-thou-my-good-or-why-dirk.html>.

u/zanderkerbal, on reddit. « R/Homestuck - On the Symbolism of Dirk Strider's Shades ».

[https://www.reddit.com/r/homestuck/comments/dzl81s/on\\_the\\_symbolism\\_of\\_dirk\\_striders\\_shades/](https://www.reddit.com/r/homestuck/comments/dzl81s/on_the_symbolism_of_dirk_striders_shades/).

Veale, Kevin. « 'Friendship Isn't an Emotion Fucknuts': Manipulating Affective Materiality to Shape the Experience of *Homestuck's* Story ». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 25, n° 5-6 (décembre 2019): 1027-43.

<https://doi.org/10.1177/1354856517714954>.

Wortmann, Fletcher. « IT'S HARD AND NOBODY UNDERSTANDS: Annotations and

Commentary on Andrew Hussie's *Homestuck* », 2017. <https://homestuck.net/meta/its-hard-and-nobody-understands.pdf>.

### **Littérature, numérique et littérature numérique**

Baetens, Jan, and Fred Truyen. "Hypertext Revisited." *Leonardo*, vol. 46, no. 5, 2013, pp. 477–480., [www.jstor.org/stable/43834080](http://www.jstor.org/stable/43834080). Accessed 25 Jan. 2021.

Chute, Hillary, and Patrick Jagoda. "Special Issue: Comics & Media." *Critical Inquiry*, vol. 40, no. 3, 2014, pp. 1–10. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/10.1086/677316](http://www.jstor.org/stable/10.1086/677316). Accessed 25 Jan. 2021.

Thomas, Bronwen. "Stuck in a Loop? Dialogue in Hypertext Fiction." *Narrative*, vol. 15, no. 3, 2007, pp. 357–372. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/30219262](http://www.jstor.org/stable/30219262). Accessed 25 Jan. 2021.

# GLOSSAIRE

**-bound** : Se dit d'un joueur lié à un certain *Aspect* ('*hopebound*' pour les joueurs de l'*Aspect Hope*, par exemple).

**Alpha Kids** : Nom donné au groupe de joueurs formé par Jane, Roxy, Jake et Dirk.

**Beta Kids** : Nom donné au groupe de joueurs formé par John, Rose, Dave et Jade, les personnages principaux de *Homestuck*.

**Cherub** : Race extraterrestre à laquelle appartiennent Caliborn (Lord English) et Calliope.

**Classpects** : Désigne un système définissant les pouvoirs auxquels les personnages peuvent avoir accès selon deux critères : l'*Aspect* (la nature de ce pouvoir), et la *Class* (la manière avec laquelle ce pouvoir est utilisé).

**Consort** : Habitant de la planète d'un joueur dans une session de *Sburb*. Souvent reptilien ou amphibien, à l'intelligence limitée.

**Dream Bubble** : Espace à la frontière du *Medium* où se retrouvent les fantômes des joueurs des *doomed timelines* pour y exister dans des copies des lieux de leur souvenir pour l'éternité.

**Doomed timeline** : Ligne temporelle aboutissant inévitablement à la défaite des joueurs et à leur mort. Se distingue de la ligne temporelle 'Alpha', la seule à pouvoir aboutir à une victoire des joueurs de *Sburb*.

**Dream-self** : Alter ego physiquement identique du joueur de *Sburb* qui vit sur *Prospit* ou *Derse* que le joueur contrôle lorsqu'il dort. Représente la 'vie bonus' d'un joueur dans un jeu-vidéo.

**Ecto-biology** : Science fictive qui permet aux joueurs de *Sburb* d'entre autre créer des clones d'eux-mêmes.

**Fanart** : Illustration d'une œuvre de fiction réalisée par un fan.

**Fanfiction** : Récit prenant place dans un univers de fiction qui n'a pas été inventé par son auteur.

**First Guardian** : Entité dont le rôle consiste à protéger une planète abritant une civilisation pour lui permettre d'un jour jouer à *Sburb* et créer un nouvel univers.

**Genesis Frog** : Dans *Homestuck*, un univers est contenu dans le corps d'une grenouille géante : la *Genesis Frog*. L'objectif de *Sburb* est de donner naissance à une telle grenouille.

**God-tier** : Niveau de puissance qu'un joueur de *Sburb* peut atteindre. Se manifeste par des pouvoirs magiques plus puissants, la capacité de voler et une immortalité conditionnelle. Un joueur accède à ce pouvoir en mourant sur un autel particulier, un *Quest bed*.

**Headcanon** : Conception personnelle du canon d'un fan, peut entrer en contradiction avec le canon 'officiel'.

**Hemospectrum** : Système de caste qui règne sur Alternia, la planète d'origine des trolls. La couleur du sang d'un troll, parmi treize possibilités, définit sa classe sociale.

**Juju** : Artéfact légendaire aux immenses pouvoirs qu'un joueur de *Sburb* peut acquérir.

**Lusus** : 'Parent' d'un troll sur Alternia. Prend souvent la forme d'un animal.

**Meme** : Dans ce contexte, contenu diffusé massivement sur Internet, souvent sous la forme d'image accompagnée d'une légende, à but humoristique.

**MSPaintAdventures** : Nom du site créé et entretenu par Andrew Hussie sur lequel *Homestuck* a été publié pour la première fois. Depuis la disparition de *Flash*, *Homestuck* est maintenant hébergé à l'adresse *homestuck.com* et *mspaintadventures.com* n'existe plus.

**Paradox Space** : Dimension parallèle dans laquelle les joueurs de *Sburb* sont transportés. La majorité de l'action de *Homestuck* s'y déroule. Voir **Le canon accueillant** (p.42) pour sa composition et son organisation exacte.

**Pesterchum** : Logiciel de *chat* à distance utilisé par les personnages humains de *Homestuck*.

**Prospit & Derse** (adj : *Prospitian & Dersite*) : Lunes gravitant dans le *Medium*. Tous les joueurs de *Sburb* se voient associés à un l'une de ces deux lunes quand leur partie commence par le biais de leur *dream-self*. L'objectif de *Sburb* est de vaincre la royauté *Dersite*.

**Reckoning** : Condition de la défaite des joueurs de *Sburb* : la destruction de Skaia par la royauté *Dersite*.

**Retcon** : Pratique consistant pour une figure auctoriale (l'auteur, ou la compagnie possédant les droits d'une licence) à rétrospectivement modifier des éléments du canon. Dans *Homestuck*, correspond à une capacité proche, mais tout de même différente, du voyage dans le temps, utilisable par un personnage pour revenir dans le canon et le changer.

***Sburb*** : Jeu-vidéo à l'origine mystérieuse auquel tous les personnages principaux de *Homestuck* jouent qui a la capacité d'influer sur le monde réel et d'envoyer ses joueurs dans une dimension parallèle pour qu'ils y vivent une aventure aboutissant à la création d'un nouvel univers. L'apparition de *Sburb* signifie toujours l'extinction imminente de la civilisation qui l'accueille.

***Scratch*** : Événement que les joueurs peuvent causer pour réinitialiser leur univers pour lui donner une nouvelle chance de jouer à *Sburb* et de créer un nouvel univers.

***Shipping*** : Pratique très populaire dans les communautés de fans qui consiste à imaginer et s'investir dans les relations amoureuses entre les différents personnages d'une histoire, en particulier si cette relation n'est jamais réalisée dans le texte d'origine.

***Skaia*** : Monde au cœur d'une session de *Sburb*, menacé de destruction par la royauté *Dersite*. Les joueurs doivent sauver Skaia et utiliser son pouvoir pour donner naissance à un nouvel univers.

***Troll*** : **1.** Individu qui cherche à perturber une discussion ou un débat en ligne pour le seul plaisir de causer la confusion et le chaos.

**2.** Dans *Homestuck*, désigne des extraterrestres à la peau grise et aux cornes orange.

***Trollian*** : Logiciel de *chat* utilisé par les trolls.

***Trollsona*** : Personnage appartenant à la race des *trolls* créé par un fan. N'apparaît en général nulle part en dehors du *headcanon* de ce fan.

***Ultimate Self*** : Autre niveau de puissance qu'un joueur de *Sburb* peut atteindre. La définition exacte de cet état est floue dans *Homestuck*, mais il semble s'accompagner d'une certaine capacité à contrôler la narration et le canon.

## TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE .....	5
INTRODUCTION: <i>LET ME TELL YOU ABOUT HOMESTUCK</i> .....	7
I./ TAPER SON HISTOIRE.....	17
A- Né et Elevé sur Internet.....	17
Le Medium .....	17
Geeks, trolls et juggalos : La culture du web .....	20
“>Enter Name” : La voix de <i>Homestuck</i> , la réponse du lecteur .....	25
B- La Fiction sur Internet .....	30
Réveiller le lecteur .....	30
Couches sur couches entre lecteurs et auteur .....	33
C- La Puissance du Lecteur.....	42
Le canon accueillant.....	42
Lecteur et fan.....	45
Quand lire est un effort.....	46
Indépendance créative .....	48
D- Les Conditions du Canon .....	52
La responsabilité du canon .....	52
Rex Duodecim Angelus : Contribuer au canon.....	55
Le canon en musique.....	57
La dissipation du canon.....	60
II./ LA MORT DU CANON .....	66
A- Une Question de Représentation .....	66
La métatextualité à la base du récit .....	66
Narrer est manipuler .....	68
Représenter le canon .....	73
B- Le Sort de l’Auteur.....	80
L’auteur est un ennemi.....	80
<i>Homestuck</i> et <i>L’Histoire Sans Fin</i> .....	84
L’auteur est un fan, le fan, un auteur.....	86
L’écrivain et l’auteur.....	89
C- Le Post-Canon .....	94
<i>The Homestuck Epilogues</i> : Un canon libre ?.....	94

Le canon n'existe pas .....	100
La création d'un canon collectif .....	104
III./ 'BE GAY, DO CRIMES' : EXISTER MALGRE LE POLITIQUE .....	109
A. Le Thème de la Résistance à l'Intérieur de <i>Homestuck</i> .....	109
Exister sous une autorité .....	110
Pour le plus grand bien ? .....	113
Echec du système ou échec systématisé ? .....	116
"Being a kid and growing up. It's hard and nobody understands" : L'âge de la résistance .....	118
B. L'Obsolescence Programmée de l'Utopie .....	122
Les années 2000 : Enthousiasme et esthétique technologique .....	122
L'Internet <i>mainstream</i> : la fin d'une ère .....	123
L'obsolescence programmée de <i>Homestuck</i> .....	127
<i>Hopebound</i> : L'espoir dans <i>Homestuck</i> .....	130
L'individu au rang de système .....	131
C. Défier le Monde, Embrasser la Fatalité .....	134
Les <i>Culture Wars</i> .....	134
Un texte engagé et progressiste .....	138
<i>Dawn of Man</i> : Une vision du monde en chanson .....	144
<i>Homestuck</i> sur le champ de bataille .....	147
CONCLUSION : UN MOMENT .....	153
BIBLIOGRAPHIE .....	160
1. Cités dans le texte .....	160
2. Pour aller plus loin .....	162
GLOSSAIRE .....	164
TABLE DES MATIÈRES .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>