



HAL
open science

L'influence du contexte socio-historique et de la terminologie dans la globalisation de la littérature de niche, tels que les comics et les livres pour enfants, et comment ils influencent à leur tour leur époque. Objets d'étude: Harry Potter et le Marvel Cinematic Universe

Maylis Chernet, Lucie Skopek, Emma Housni, Céline Ripolles

► **To cite this version:**

Maylis Chernet, Lucie Skopek, Emma Housni, Céline Ripolles. L'influence du contexte socio-historique et de la terminologie dans la globalisation de la littérature de niche, tels que les comics et les livres pour enfants, et comment ils influencent à leur tour leur époque. Objets d'étude: Harry Potter et le Marvel Cinematic Universe. Linguistique. 2022. dumas-03942886

HAL Id: dumas-03942886

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03942886>

Submitted on 17 Jan 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



PARIS PANTHÉON-ASSAS UNIVERSITÉ

L'influence du contexte socio-historique et de la terminologie dans la globalisation de la littérature de niche, tels que les comics et les livres pour enfants, et comment ils influencent à leur tour leur époque

**Objets d'étude : Harry Potter et le Marvel
Cinematic Universe**

Mémoire de Master 2

Spécialisation « Communication interculturelle et
traduction »

Présenté par : Maylis Chernet, Emma Housni,
Céline Ripolles et Lucie Skopek

Dirigé par : Julien Longhi

Année universitaire 2021-2022

Table des matières

Introduction.....	3
Contexte	3
État de l’art	8
Problématique	13
I. Contexte socio-historique : références dans les œuvres et émotions transmises	18
a. Toucher les personnes en parlant leur langage : des références au monde réel	18
1. L’importance des similarités avec le monde réel.....	18
2. Les protagonistes reprennent des idées qui les précèdent.....	20
3. Jouer sur le contexte sociologique pour transmettre des émotions.....	25
b. L’influence du contexte socio-historique sur les œuvres	26
1. Les influences du XXIe siècle.....	26
2. Les influences du XXe siècle.....	28
3. Les influences historiques et culturelles dans la saga <i>Harry Potter</i>	31
c. Regard sur l’histoire : l’adaptation s’adapte à son temps	32
1. La temporalité des œuvres.....	32
2. Les références sont surtout utilisées pour susciter l’émotion.....	33
3. Les adaptations s’adaptent à leur temps.....	35
II. La terminologie et l’onomastique : de la littérature au grand écran	37
a. La terminologie et l’onomastique, vectrices de l’émotion	37
1. L’onomastique à l’origine de la création d’une nouvelle réalité immersive.....	38
2. Choisir un camp : l’onomastique comme moyen d’influence sur le spectateur/lecteur.....	41
b. Le genre des œuvres défini par la terminologie et l’onomastique	43
1. Inventer une nouvelle langue dans une œuvre.....	44
2. Appropriation de la terminologie pour se reconnaître comme fan d’un genre spécifique.....	46
3. La terminologie pour afficher une filiation ou non.....	47
c. L’ancrage de l’histoire dans le monde réel par la terminologie et l’onomastique : le réel au cœur de la fiction	49
1. Invention de lieux ou reprise de lieux réels : intégrer la fiction dans le réel.....	49
2. Détournement de lieux familiers pour transmettre l’émotion.....	50
3. Les noms de lieux : une dimension nationale ou internationale du film.....	52
III. Pop culture, fans et identification par les normes et la traduction	54
a. Succès de l’œuvre : pop culture, capitalisme, traduction et internationalisation	54
1. Une entrée dans la <i>pop culture</i> grâce à un grand succès.....	54

2. La <i>pop culture</i> : un rapport entre fans et œuvres	56
3. Internationalisation : rapport de l'œuvre à la mondialisation et traduction.....	59
b. Succès de l'œuvre : les blockbusters et best-sellers s'inspirent des normes pour s'ancrer dans le monde réel et deviennent la norme	62
1. Respect ou non-respect des normes de la vie réelle dans les œuvres : le conflit.....	62
2. Un ancrage dans le débat philosophique : quelles normes de la société suivre ?.....	64
3. Lorsque les œuvres deviennent la norme	67
c. Succès de l'œuvre : changements pérennes sur la société	68
1. Prendre parti ou pas : l'approche des auteures	68
2. Remise en question du gouvernement et uchronie.....	71
3. Changements pérennes du système	73
Bibliographie.....	77
Filmographie	81
Annexes.....	82

Introduction

Contexte

En 2019, un chapitre du Marvel Cinematic Universe (MCU) et plus largement de l'histoire des blockbusters américains s'est fermé avec le film *Avengers: Endgame*. Ce dernier a engrangé près de 2 797 800 564 \$ au box-office, et totalise presque un milliard d'entrées dans les salles obscures : sa sortie fut un événement planétaire. En tant que dernier film de la phase III du MCU et vingt-deuxième film de la franchise, il a fédéré tous ceux et celles qui ont suivi depuis le début ou ont pris en cours de route les aventures des Avengers, ainsi que d'autres qui, par curiosité, ont choisi de le voir sans nécessairement connaître tout l'univers Marvel au préalable. Les films sur cet univers ont réussi à fédérer là où les comics, dont ils s'inspirent, ne sont lus que par peu de lecteur·rice·s comparés aux films (le marché du comics engrange environ 1 million de dollars par an aux États-Unis contre plus de 2 milliards pour le seul film *Avengers: Endgame* dans le monde). Ce succès est d'autant plus surprenant que les films de super-héros sont souvent vus comme étant ethnocentrés et s'adressant seulement au public américain.

Huit ans plus tôt sort un blockbuster d'aussi grande envergure, mais dont l'origine est européenne : *Harry Potter et les Reliques de la Mort, Deuxième partie*, dernier film de la saga *Harry Potter*. Nées de l'imagination de l'autrice anglaise J.K. Rowling à la fin des années 1990, les aventures du célèbre sorcier à la cicatrice sur le front ont d'abord été écrites pour un jeune public. Mais ces livres pour enfants ont engrangé un lectorat de plus en plus large au fil des tomes, jusqu'à devenir un des plus gros succès mondiaux au cinéma. Tout comme les comics, les livres pour enfants n'étaient pas prédestinés à rencontrer un tel succès populaire, jusqu'à ce qu'ils deviennent partie prenante de notre culture.

Alors que la Grande Dépression fait rage aux États-Unis en 1938 et que la vie semble bien austère et insipide, il est nécessaire de se divertir. C'est alors que se développent émissions de radio et journaux, dans lesquels commencent à apparaître des dessins humoristiques. Deux maisons d'éditions se mettent alors en tête de créer un tout nouveau genre : les comic books. Ce sont des bandes-dessinées dans lesquelles s'enchaînent scènes d'action et dialogues, le tout porté par des personnages de papier à la force surhumaine.

Parmi les raisons qui font que les films Marvel et ceux de la saga *Harry Potter* ont connu un tel succès, on compte le fait que les films ont rendu la terminologie spécifique à ces deux univers encore plus visible, concrète et compréhensible, là où les comics et les livres *Harry Potter* proposent des univers dont la terminologie n'est parfois pas acceptée par les lecteur·rice·s. En effet, soit les lecteur·rice·s plongent dans les univers, se prennent au jeu et acceptent ces termes qui ne leur sont pas familiers, soit ils en sont découragé·e·s. La terminologie complexe provenant de la littérature des comics et de la littérature pour enfants à travers le spectre de *Harry Potter* peut être divisée en plusieurs catégories, notamment la catégorie de l'onomastique, qui est l'« étude scientifique des noms propres » selon un travail sur la terminologie de l'onomastique réalisé à l'Université de Łódź.

Difficile de deviner ce qu'est Asgard ou Poudlard si on ne connaît pas ces noms propres désignant tous deux des lieux, le premier étant le lieu de naissance du super-héros Thor et le second l'école des sorciers où Harry Potter étudie. On trouve respectivement ces deux noms propres dans les films Marvel mettant en scène le super-héros et dieu nordique Thor, et dans les huit films de la saga *Harry Potter*. Ces lieux ne sont pas seulement mentionnés dans des dialogues : ils sont montrés aux spectateur·rice·s, qui les voient prendre vie grâce aux personnages qui les visitent et y vivent. Les films donnent un visuel concret aux lieux, ce qui immerge le·a spectateur·rice dans les différents univers et lui permet de mieux les appréhender.

Cela participe à la popularisation des univers Marvel et de *Harry Potter*, et l'intérêt onomastique de notre étude réside dans le fait que chaque nom propre dans les comics et dans les livres *Harry Potter* participe à la construction de l'univers : l'univers étant montré à l'écran grâce au cinéma, on peut se demander comment le cinéma a interprété ces noms propres et leur a donné un visuel concret. Pour cela, étudier ces noms propres, leur fabrication, leur racine ou encore leur étymologie est indispensable. C'est en cela que l'onomastique semble être une étape indispensable dans la transmission de la terminologie d'univers écrits à des univers visuels. Les auteur·e·s sont des onomatourges, c'est-à-dire qu'ils sont libres de créer des noms propres pour construire leur univers. Ceux-ci servent à rendre l'univers cohérent et sont un point d'ancrage pour les lecteur·rice·s.

C'est en cela que John Algeo, spécialiste de l'onomastique, affirme que la fantasy est un genre où l'auteur-e peut fabriquer des noms propres parce qu'ils ne correspondent à aucune réalité sauf à celle de l'auteur-e¹. Ils ont également recours à la nomination, « processus ou événement par lequel sont nommés une personne, un lieu, un objet », et sont, par conséquent, des nommants, « personne, communauté, autorité ou institution nommant d'autres personnes, lieux, objets, etc. » selon le travail de l'Université de Łódź, qui rappelle également que le nom propre est « une expression linguistique qui sert seulement à identifier une personne, un groupe de personnes, un lieu, un animal ou un objet (bateau, train...) ». James Odelle Butler précise que « les noms propres dans un texte peuvent être défendus comme étant une caractéristique littéraire universelle, qui sont nécessairement rencontrés dans des textes de toute forme ou de tout style et servent comme moyen central d'une fonction référentielle. [...] Un nom propre est la première caractéristique permettant d'identifier un lieu, une personne ou un objet » [Notre traduction]². (Butler, 2012, p. 11).

Pourtant, les noms propres peuvent être construits à partir d'éléments qui ont un sens, comme des néologismes, définis par Jean Pruvost et Jean-François Sablayrolles (2003) : « Un néologisme (néo, « nouveau » + logos, « parole », « discours ») est, au sens le plus simple du terme, un « mot nouveau » ou un « sens nouveau d'un mot existant déjà dans la langue ». Cependant, ils approfondissent leur compréhension du néologisme en donnant une nouvelle définition : « signe linguistique comme les autres [qui associe] un signifié (sens) et un signifiant (forme) [...] à un référent, extra-linguistique »³.

Les néologismes et les noms propres jouent un rôle important dans le succès qu'ont les univers Marvel et *Harry Potter*, car ils restent en mémoire. Cependant, ces univers ne sont pas des univers abstraits seulement sortis de l'imagination de leurs auteur-e-s : ils s'inscrivent dans

¹ John Algeo, 2001, *A Fancy for the Fantastic: Reflections on Names in Fantasy Literature*. In: Valteau Geneviève Mai Yuhk, 2002, "What's in a name?": an examination of meanings and symbolic use of the names in *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Mémoire : Master of arts. Université de la Colombie-Britannique, 183 p.

² "Names in a text can be argued as being a universal literary feature, in that they are necessarily encountered within texts of every form or style, serving as a central means of referential function [...]. A name serves as the foremost identifying feature of a place, person or object." James Odelle Butler, 2012, *Name, Place, and Emotional Space: Themed Semantics in Literary Onomastic Research*, p. 11.

³ Sandra Justice, 2017, *Harry Potter et les mots fantastiques : comparaison des néologismes du septième tome chez Rowling et son traducteur français*, p.11.

une dimension sociale et permettent aux auteur·e·s de parler de la société dans laquelle nous vivons. Nous allons étudier la dimension sociale dans laquelle se placent les romans *Harry Potter*. Nous parlerons notamment de culture populaire, qu'on définit comme une forme de culture qui est accessible au grand public et appréciée par ce même public, au contraire de la culture classique ou élitiste, qui ne touche qu'une partie éduquée ou riche de la population (Wikipédia). Nous nous fonderons notamment sur l'analyse de Dustin Kidd, professeur de sociologie à l'Université Temple de Philadelphie, en Pennsylvanie. Il écrit sur l'influence de romans comme *Harry Potter*, à savoir de best-sellers, livres qui ont obtenu un grand succès de librairie, sur les sociétés capitalistes dans lesquelles nous vivons actuellement en France, au Royaume-Uni ou aux États-Unis. Dustin Kidd, et d'autres auteur·e·s comme Daniel Levy, considèrent que les œuvres de culture populaire sont sources de normes sociales, à savoir de règles de conduite dans un groupe social (Larousse), de comportement particulier et d'appartenance à une communauté. Nous verrons aussi que ces œuvres peuvent créer des frontières sociales, donc des limites à l'accès à certaines places en société. Nous étudierons l'aspect social dans *Harry Potter* et dans la société en parallèle avec l'onomastique, ou la linguistique plus généralement, car comme nous le noterons dans l'état de l'art, cela n'a pas encore été fait. Les analyses sociologiques que nous étudierons se fondent grandement sur des analyses plus anciennes, mais qui font autorité en sociologie, à savoir celles de l'école de Francfort (Adorno et Horkheimer) et Bourdieu.

Cette étude de l'aspect sociologique nous permettra d'appuyer la légitimité de notre mémoire, car nous considérons les œuvres dans leur globalité, et pas seulement d'un côté linguiste qui, bien qu'extrêmement intéressant, ne permet pas de comprendre le phénomène dans son ensemble.

Comme mentionné plus haut, le cinéma a permis en grande partie aux univers Marvel et *Harry Potter* de connaître leur succès et joue un rôle important dans l'éducation de notre génération, ce qui rend leur étude d'autant plus importante. Un film a toujours un but, une raison d'exister. Une adaptation cinématographique permet de mettre en scène une œuvre littéraire qui n'est, à l'origine, destinée qu'à une communauté restreinte. Le film a en effet ce pouvoir de réunir les personnes et de créer un public. Un défi apparaît : proposer une adaptation qui plaira à la communauté de fans déjà existante, et la promouvoir auprès d'un nouveau public. Cette difficulté réside avant tout dans la question de la terminologie, mais

aussi dans la question du choix du discours tenu par les protagonistes. Par ailleurs, il faut prendre en compte les limites qu'une adaptation de livre ou de comics sur grand écran peut avoir. Les réalisateur·rice·s doivent faire preuve de prudence et se demander jusqu'à quel point ils doivent rester fidèles à l'œuvre originale. Survient alors la question du langage et des termes utilisés. En effet, le langage, incarné notamment par les dialogues, tient une place essentielle au cinéma. Dans le cas de *Harry Potter*, le pouvoir de la parole est indéniable. Dans ce monde magique, chaque mot a un sens et exerce un pouvoir. C'est ce qu'on appelle la parole efficiente. Cette parole prend alors tout son sens dans l'élaboration d'un discours et exerce un pouvoir, que ce soit sur les personnages fictifs ou les spectateur·rice·s.

Tout comme *Harry Potter*, les super-héros sont devenus un phénomène culturel qui touche le monde entier. Ils ont acquis le rang d'icône culturelle, c'est-à-dire, selon la définition de Denis Meyer, que ce sont des figures emblématiques qui jouent un rôle essentiel dans la construction et le maintien de l'imaginaire social et de l'identité collective. Ils sont présents sur tout type de médias et plateformes (radios, jeux vidéo, films, livres et bien sûr bandes-dessinées), et il devenait indispensable qu'ils intègrent également le milieu universitaire, comme l'ont défendu les auteur·e·s Gian Pagnucci et Alex Romagnoli (2013) pour le milieu universitaire anglophone, et Camille Maurin (2012) en France, et comme nous le défendons également avec ce mémoire.

Leurs histoires font partie de notre histoire, personnelle ou collective. Depuis les années 1930, les comics de super-héros sont présents dans notre culture et nous accompagnent dans chaque étape historique, que ce soit la Seconde Guerre mondiale, la Guerre Froide, les attentats et même plus récemment la crise sanitaire débutée en 2020.

En effet, Stan Lee, célèbre scénariste de comics et éditeur américain, qui a créé de nombreux personnages qu'on connaît toutes et tous aujourd'hui tels que Spider-Man ou Hulk, pensait les comics de super-héros comme étant des « contes de fée pour adultes ». Comme tout conte de fée, les comics donnent à réfléchir et ne sont pas de simples divertissements. À travers l'uchronie, qui est un récit mettant en scène un événement historique qui ne se serait pas passé comme dans la vie réelle et qui aurait conduit à une chronologie parallèle à celle que nous connaissons, les comics portent un regard sur l'histoire et son influence sur la société. De plus, en utilisant la vraisemblance, qui est une lecture analogique avec le réel, les

comics critiquent la société dans laquelle nous vivons. Enfin, les comics peuvent porter une vision politique et critiquer le gouvernement américain. Comme nous le verrons, les comics et leurs adaptations peuvent commenter sur les relations internationales, les grandes questions du système international, tel que le rôle des États (et en particulier des États-Unis) et des organisations internationales. Nous verrons en quoi le comics *Civil War* et son adaptation cinématographique éponyme reprennent tous ces procédés et quels sont leurs impacts sur les spectateur·rice·s.

Le genre super-héroïque en lui-même est difficile à définir, et des tentatives de définition de celui-ci ont soulevé des débats universitaires passionnants. Un genre littéraire est un concept de type catégoriel qui permet de classer des productions littéraires en prenant en compte des aspects de genre pictural, genre narratif ou genre dramatique, de contenu ou encore de registre (fantastique, tragique, comique notamment). Définir à quel genre appartiennent les super-héros, voire s'ils constituent en eux-mêmes un genre à part entière, est une vaste question. Cependant, les universitaires, comme Max Renner (2016), auteur d'une thèse d'histoire de l'art pour l'Université de Purdue aux États-Unis, s'accordent à dire que la terminologie joue un rôle essentiel pour définir le genre. Cette discipline étudie les dénominations des objets ou concepts en général, ou bien l'ensemble des termes spécifiques à un domaine en particulier, ici les comics. Elle est essentielle à tout auteur·e et traducteur·rice, et indispensable pour comprendre le phénomène culturel que sont les univers Marvel et *Harry Potter*.

État de l'art

Après avoir ciblé notre sujet d'étude, nous avons sélectionné des thèses et articles universitaires dans lesquelles nous avons lu des réflexions qui nous ont aidées à mieux aborder notre sujet et qui nous ont donné des éléments de réponse.

En premier lieu, nous avons choisi de nous concentrer sur l'onomastique en général et celle spécifique à notre corpus. Pour commencer ce travail, nous avons choisi de chercher des ouvrages qui répondraient à cette question : quelle est la place de l'onomastique dans l'analyse littéraire ? La thèse universitaire *Name, Place, and Emotional Space: Themed Semantics in Literary Onomastic Research* de James Odelle Butler est un texte dense et

technique sur l'onomastique en elle-même : il explique en quoi elle consiste, pourquoi elle est contestée et finit par montrer que son étude est pertinente. Cette thèse sert de base à notre étude terminologique, car elle restitue les fondements de l'onomastique et permet de comprendre l'importance des noms propres dans la littérature, dans le récit, dans l'univers de l'auteur-e. Elle nous a aidées à remettre en contexte ceux issus des univers Marvel et *Harry Potter*. Néanmoins, James Odelle Butler s'attache à replacer l'onomastique dans le champ d'études universitaire, et cela ne fait pas partie de notre sujet, donc nous nous sommes détachées de tout ce qui n'avait pas attiré à l'onomastique pure dans ce texte.

Ensuite, *Harry Potter* ayant été analysé par beaucoup d'universitaires avant nous, nous avons cherché des textes relatifs à une étude onomastique menée sur les noms propres de *Harry Potter*, et c'est ce que Genièvre Mai Yuhk Valteau a fait dans sa thèse universitaire "*What's in a name?": an examination of meanings and symbolic use of the names in Harry Potter and the Order of the Phoenix*". En effet, elle propose une étude onomastique approfondie des noms propres dans *Harry Potter*, qu'elle a divisés en catégories afin de pouvoir les analyser en les replaçant dans un ensemble contextuel. Ce travail nous permet d'avoir des recherches onomastiques déjà effectuées, qui nous aideront à comprendre comment ces noms propres ont été repris et adaptés au cinéma.

Enfin, nous nous appuyons sur la thèse universitaire *Harry Potter et les mots fantastiques : comparaison des néologismes du septième tome chez Rowling et son traducteur français* de Sandra Justice, qui se concentre sur la fabrication des noms et des noms propres dans *Harry Potter*, opérée par J.K. Rowling, ainsi que le traducteur français de la saga, Jean-François Ménard. Elle s'attarde notamment sur les néologismes, car il y a des noms propres qui sont construits à partir de néologismes chez J.K. Rowling, par la suite adaptés par Jean-François Ménard. Il est intéressant de voir dans quelle mesure les néologismes sont rendus à l'écran s'ils le sont, en sachant qu'ils s'inscrivent dans un cadre britannique, c'est-à-dire qu'ils ont été créés par une auteure anglaise dans un contexte britannique, Poudlard étant située en Écosse.

Ces trois textes universitaires nous ont aidées à construire notre problématique en posant les bases de notre champ d'études et des cadres littéraires, linguistiques et onomastiques. Ils nous ont orientées dans l'interprétation de la signification des noms propres et de la manière dont ils ont été adaptés au cinéma. En effet, des millions de spectateur-ice-s intériorisent les

noms propres inventés pour les œuvres pour les comprendre. Une fois les noms propres intégrés, il est facile de se situer dans le film et de se l'approprier. Les spectateur-ice-s sont donc d'autant plus investi-e-s dans l'œuvre produite. Le but est de relier le travail onomastique effectué et la terminologie étudiée qu'on retrouve dans les blockbusters, et d'expliquer ce passage de la littérature des comics et de la littérature pour enfants au cinéma grand public. En cela, l'étude de l'onomastique est indispensable.

Cependant, notre sujet d'étude n'intéresse les universitaires que depuis peu, car le genre super-héroïque en particulier a longtemps été vu comme enfantin et peu crédible. Pourtant, la portée qu'ont les comics sur la société et notre génération ne peut être sous-estimée. C'est ce qu'ont décidé de démontrer les professeurs d'université et passionnés de comics Gian Pagnucci et Alex Romagnoli dans leur livre *Enter the Superheroes: American values, Culture and the Canon of Superhero Literature*.

Ce livre est une étude complète sur tous les aspects du genre super-héroïque et notamment sur l'avènement de celui-ci, les besoins sociaux de les créer, la place que les super-héros ont dans la société et comment ce rôle se prolonge dans l'avenir. Dans ce livre, les deux professeurs soutiennent que le monde des super-héros mérite d'être étudié de manière sérieuse, ce qui nous a conforté dans notre choix d'étude. À travers des chapitres analytiques très complets, retraçant le parcours des super-héros de leur naissance aux temps modernes, l'ouvrage examine les caractéristiques qui font des comics un genre unique et qui montrent que l'étude universitaire de ce genre ne peut être négligée. Nous avons pu voir, grâce à ce livre, que notre sujet avait donc une légitimité universitaire. Le but de leur ouvrage est de comprendre la place des super-héros dans la culture américaine et comment ils sont devenus des icônes culturelles aux États-Unis et dans le monde. C'est donc très intéressant pour nous qui nous intéressons à la globalisation du phénomène américain que sont les comics. Le livre présente également des parallèles avec la littérature pour enfants, dont l'exemple le plus célèbre est *Harry Potter*. En effet, tout comme les comics, les livres *Harry Potter* étaient destinés à des enfants, mais « cela ne veut pas dire que leur valeur est limitée à leur public d'origine. (...) Même si leur cible était au départ les enfants, les histoires décrites sont devenues de plus en plus matures tout en gardant l'attrait magique et original qui leur plaît tant » [Notre traduction] (*Enter the Superheroes: American values, Culture and the Canon of Superhero Literature*, Chapitre 2). Cela nous a montré la pertinence de notre comparaison

entre les comics Marvel et les livres de J.K. Rowling. Les auteurs analysent également ce qui plaît aux fans et la relation qu'entretiennent ceux-ci avec les auteur-e-s de comics, notamment avec l'avènement des réseaux sociaux et la possibilité pour eux d'exprimer leur avis, parfois virulent. De plus, une histoire de super-héros ne s'écrit jamais seul-e, contrairement à des romans comme *Harry Potter* où une seule personne prend la responsabilité de plaire aux fans. Cela est intéressant pour nous d'un point de vue sociologique, qui fait partie intégrante de notre problématique.

De ce point de vue sociologique, Céline Bryon-Portet, sociologue, débat également de la place du super-héros en société. Dans son article *Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes*, la sociologue met en avant la crise identitaire de l'être humain, sa quête de soi et son identification aux super-héros. Son approche donne une explication plus approfondie sur la relation de l'homme avec ses créations, expliquant ainsi pourquoi les comics tiennent un rôle si important aux yeux du public, ce qui nous a donné des pistes de réflexion sur le rôle que jouent les super-héros dans notre société. Les thèses écrites par deux professeurs américains, Dustin Kidd et Daniel Levy (*Harry Potter and the Functions of Popular Culture*, et *Social Norms and Public Perceptions through Harry Potter's Looking Glasses*), complètent ce point de vue sociologique. Ils affirment que l'univers socio-économique de *Harry Potter* se rapproche du nôtre, et que ces romans sont une source importante de normes sociales, de comportements et de rituels sociaux. Ces deux auteurs ont une approche universitaire sérieuse et font référence à des auteurs comme les célèbres penseurs de l'école de Francfort.

Si l'on va plus loin dans l'aspect socio-historique de notre recherche, les super-héros permettent de porter un regard sur notre histoire et la façon dont nous utilisons l'art pour décrire des événements historiques. Comme l'a montré Camille Maurin dans son article universitaire intitulé *Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire*, les auteur-e-s de comics utilisent l'uchronie pour intégrer aux aventures des super-héros une réflexion sur la politique et interroger leur portée sur le réel. Les uchronies sont également de plus en plus utilisées dans le milieu universitaire pour réfléchir aux impacts d'événements donnés sur les sociétés, et cet aspect a donc toute sa place dans notre réflexion sur l'impact des super-héros sur le contexte socio-culturel.

Le livre *Enter the superheroes: American values, Culture and the Canon of Superhero Literature* aborde également la question du genre super-héroïque, puisqu'il est vu par certains comme un « sous-genre » de la fantasy ou de la science-fiction, ou comme un genre à part entière qui cherche encore sa définition. C'est également le sujet principal de la thèse de Max Renner, intitulée *Superheroes and social action: reproduction, recurrence and recognition in the superhero genre*. Dans cette thèse, l'auteur pose les bases du débat sur ce qui définit le genre super-héroïque et conclut que des recherches sur la terminologie super-héroïque devraient être effectuées dans le cadre universitaire. La lecture de cette thèse nous a permis de voir que nous allions dans la bonne direction et que notre sujet intéresserait les universitaires spécialistes des comics.

Pour aller plus loin et étudier spécifiquement le contexte socio-historique des œuvres que nous allons analyser, nous nous sommes fondées sur l'ouvrage *Civil War and the age of terror*, dirigé par Kevin Michael Scott. Ce livre rassemble des écrits de différents chercheurs et chercheuses universitaires qui ont travaillé sur le contexte socio-historique du comics *Civil War*, qui fait partie de notre objet d'étude. En effet, en plus de légitimer une analyse du point de vue socio-historique de cette œuvre, il propose des pistes de réflexion sur les références historiques du comics, ainsi qu'une analyse du contexte dans lequel il a été écrit. Enfin, dans la conclusion, Kevin Michael Scott pose des questions et invite de futur·e·s chercheurs ou chercheuses à y répondre, en se fondant sur les réflexions que propose le livre. Par exemple, il nous invite à étudier les différences du traitement de ce contexte socio-historique dans le MCU. Ce sont des questions auxquelles nous nous proposons de répondre avec enthousiasme.

La question du rapport entre les fans et les univers Marvel et *Harry Potter* est également importante dans notre recherche. L'ouvrage *Harry Potter and the Millennials, Research Methods and the Politics of the Muggle Generation*, écrit en 2013 par Anthony Gierzynski, se penche sur la question de l'influence exercée par la saga *Harry Potter* sur sa communauté de fans, notamment d'un point de vue politique. Professeur de science politique à l'université de Vermont aux États-Unis, Anthony Gierzynski décide de se dédier à l'étude des influences politiques dans cette saga. L'ouvrage remet en question la volonté de l'auteure J.K. Rowling de faire passer des messages politiques à travers l'histoire du jeune sorcier et développe l'idée que la génération des « *Millennials* », la génération des auteurs, a grandi au côté de *Harry Potter*. Anthony Gierzynski donne l'exemple de la tolérance et l'égalité, valeurs directrices de

la saga, notamment au travers des guerres de pureté de sang entre les Sang-Pur et les Sang-de-Bourbe. L'ouvrage prend en compte le contexte politique de l'univers, mais ne s'appuie en revanche pas sur le choix des mots et sur la terminologie. L'étude se concentre sur le discours politique en en extrayant le message dans sa globalité.

Pour continuer sur le sujet des fans et de leurs attentes vis-à-vis d'une œuvre à laquelle ils sont très attaché-e-s, l'ouvrage *Critical Perspectives on Harry Potter* dirigé par Elizabeth E. Heilman (2009) soulève dans le chapitre quinze rédigé par Philip Nel la difficulté d'adapter un roman lorsque celui-ci a une communauté de fans déjà conséquente. En effet, selon l'auteur, il est plus facile de créer une relation avec le spectateur lorsqu'il n'y a pas déjà de relation entre l'histoire et celui-ci. L'appréciation par les fans dépend alors de la fidélité du film au livre de J.K. Rowling. L'adaptation d'un livre est vue par l'auteur comme un genre de traduction : il y a alors forcément des pertes d'éléments afin de rendre compte de l'histoire et de l'adapter à un public tout nouveau, c'est-à-dire à des non-fans de l'univers. Il est en effet difficile d'inclure l'accumulation de détails contenus dans un livre dans un film qui a pour vocation de plaire à la fois aux fans et aux non-fans. La comparaison avec les livres de *Harry Potter* est alors inévitable puisque l'univers magique devient alors réel aux yeux des spectateur-ric-e-s et dépasse le domaine de l'imaginaire.

Nous apportons notre point de vue de linguistes à des thèses sociologiques et littéraires, car, dans le milieu universitaire, des thèmes comme la terminologie et l'onomastique n'ont pas encore été associés aux thèses des sociologues. Pourtant, rassembler ces thèmes est indispensable pour comprendre la complexité des œuvres que nous étudions.

Problématique

L'une des grandes questions à laquelle nous nous proposons de répondre est de savoir comment se crée un best-seller. Est-ce uniquement dû à des faits sociaux, à savoir la création de normes, de rituels auxquels les lecteur-ric-e-s s'identifient ? Est-ce aussi lié à la linguistique, à l'onomastique et aux mots spécifiques utilisés ? Pour y répondre, nous devons étudier les différences entre les pays et les cultures. *Harry Potter* est par exemple une saga britannique. Les livres ont été traduits dans de nombreuses langues et ont par conséquent été adaptés pour de nombreuses cultures. Nous verrons dans ce mémoire que, si les pays et les cultures

différent, les normes sociales représentées changent peu dans les pays capitalistes. Nous verrons qu'une œuvre peut avoir du succès dans tous les cadres sociologiques, quels que soit l'âge, le genre, la nationalité des lecteur-riche-s, à partir du moment où cette œuvre fait partie de la culture populaire.

Pour que notre travail puisse apporter des exemples concrets et une réflexion fournie, nous avons décidé de nous concentrer sur trois œuvres qui nous paraissent emblématiques de nos univers littéraires de travail et leurs adaptations au cinéma. Il s'agit dans un premier temps du premier et du dernier livre de la saga de *Harry Potter*, à savoir *Harry Potter à l'École des sorciers* et son adaptation éponyme au cinéma, ainsi que *Harry Potter et les Reliques de la Mort* et son adaptation au cinéma en deux films distincts, *Harry Potter et les Reliques de la Mort, Première partie*, et *Harry Potter et les Reliques de la Mort, Deuxième partie*. Nous avons choisi d'étudier ces œuvres car il nous paraissait intéressant de voir ce qui avait changé entre le début de la saga, dans lequel nous découvrons les héros, le contexte, la terminologie et les lieux emblématiques de l'univers, et leur traitement en fin de saga, tandis que les fans ont des attentes spécifiques. En ce qui concerne Marvel, nous avons choisi le comics *Civil War* et son adaptation cinématographique éponyme, sortie en 2016 et réalisée par Anthony et Joe Russo, parmi les 34 films du MCU et les plus de 80 ans de continuité des comics. Le comics *Civil War* est une œuvre emblématique qui proposa, à sa sortie en 2005, de voir les différences idéologiques entre les super-héros, qui culminent en une « guerre civile ». Dans ce comics, à la suite d'une explosion causée par un super-vilain qui engendre de nombreux décès, une loi est promulguée par le gouvernement : tous les humains possédant des super-pouvoirs doivent se faire recenser, révéler leur identité et travailler pour le gouvernement. Deux super-héros, Captain America et Iron Man, se déchirent sur cette question : faut-il obéir à cette loi ou y résister ? Ce comics est appelé un *crossover*, c'est-à-dire que son histoire impacte toutes les histoires publiées par l'éditeur. Tous les super-héros sont concernés et doivent choisir un camp, tout comme le lecteur.

Son adaptation cinématographique de 2016 a permis de raviver les débats entre les fans. Elle est centrale dans le MCU puisque c'est le point culminant d'une décennie d'histoires et permet de donner des exemples concrets à nos réflexions. À titre de comparaison avec d'autres films de super-héros, nous avons également choisi d'étudier les films *Avengers : Infinity War* et sa suite directe *Avengers : Endgame*, les derniers films qui rassemblent tous les

super-héros Marvel à date. Ces films sont emblématiques du genre super-héroïque. De plus, puisque le MCU se fonde sur une continuité, nous avons également abordé quelques-uns des autres films de cet univers cinématographique, tout comme pour *Harry Potter* : il est impossible d'aborder ces histoires sans parler du contexte global.

En tant qu'expert d'histoire de l'art, Max Renner a admis que les questions de terminologie dans les adaptations de films Marvel sont des plus intéressantes, mais qu'elles devront être traitées par des linguistes. En notre qualité de linguistes, nous nous situons donc dans la continuité de notre cadre théorique et pouvons permettre à la recherche de progresser sur ces questions passionnantes. Dans les comics, les histoires sont écrites par une multitude d'auteur·e·s à la fois, ce qui fait que la maison d'édition qui produit les comics, telle que Marvel ou DC Comics, est plus célèbre que les auteur·e·s eux-mêmes, et que c'est elle qui subit les critiques des fans mécontent·e·s. En cela, la *fanbase* des comics est très particulière et l'attachement des fans aux personnages est très personnel, comme l'a remarqué Max Renner dans sa thèse *Superheroes and social action*. Cependant, les raisons socio-historiques d'un tel attachement aux super-héros de la part du public n'ont pas encore été étudiées, mais nous paraissent centrales pour comprendre le succès des super-héros. En effet, ce genre de niche, qui ciblait au départ les jeunes garçons américains des années 1940 à la recherche de divertissement, a à présent un succès presque universel, amplifié par le cinéma. Ainsi, nous pouvons également ajouter une dimension interculturelle à notre sujet d'étude : les comics sont au départ ethnocentrés sur la culture occidentale et surtout américaine, un aspect des comics revendiqué, puisqu'ils se concentrent la plupart du temps sur la politique et les valeurs de la société américaine. Pourtant, les super-héros au cinéma connaissent un succès retentissant, et cela même dans des pays comme le Japon ou la Chine, où le film *Avengers : Endgame* a engrangé un total de 614 millions de dollars. Cela peut nous faire nous poser des questions d'ordre interculturel, notamment sur l'américanisation de la culture mondiale.

Nous chercherons aussi à montrer que l'onomastique, en plus de la terminologie plus générale, est essentielle à la représentation cinématographique : en effectuant le travail d'adaptation de l'œuvre littéraire en œuvre cinématographique, on passe par l'onomastique, qui permet de comprendre l'univers, la démarche, la réflexion, l'intention et le message de l'auteur·e. Ainsi, on peut prétendre les représenter au cinéma de la manière la plus fidèle possible à la conception de l'auteur·e, c'est-à-dire sans dénaturer l'œuvre originale.

Néanmoins, la principale difficulté réside dans la création de ce lien entre l'œuvre littéraire et son adaptation cinématographique, c'est-à-dire que l'on suppose que l'onomastique est l'un des éléments qui créent justement ce lien et aident à réaliser l'adaptation. Pour le prouver, il faut analyser la représentation onomastique cinématographique dans le spectre de l'onomastique de l'œuvre littéraire, en se fondant, entre autres, sur l'étude de la création, de la référence et de la représentation des noms propres de l'œuvre originale. Parmi ces noms propres, on compte les néologismes, qui incluent une dimension interculturelle puisqu'ils sont créés à partir de mots ou de racines de mots provenant de différentes langues et cultures, comme du grec et du latin, de la mythologie nordique ou encore du folklore britannique. On peut se demander comment ces références culturelles construisant des noms propres néologiques s'inscrivent dans un cadre américain ou britannique et sont rendues à l'écran, en sachant que nos corpus ont différentes versions linguistiques.

En effet, on doit prendre en compte le cadre culturel dans lequel s'inscrivent *Harry Potter* et Marvel, car il façonne en partie les normes et limites sociales des œuvres. De fait, ces œuvres peuvent faire écho aux normes et limites sociales que connaissent les lecteur·rice·s et les spectateur·rice·s. Ainsi nous nous demanderons comment les romans *Harry Potter* et les comics Marvel, ainsi que leurs adaptations, ont, par leurs normes et limites sociales, eu un tel succès dans toutes les catégories de la population. Nous comparerons les contextes socio-historiques pour comprendre si ce sont les mêmes entre les comics et les romans, en étudiant les effets de la culture populaire. Notre question principale est celle-ci : quelle influence ont le contexte socio-historique et la terminologie dans la globalisation de la littérature de niche, tels que les comics et les livres pour enfants, et comment les œuvres influencent-elles à leur tour leur contexte et leur époque ?

Cette question principale nous pousse à nous poser les questions suivantes : comment cette terminologie a-t-elle été pensée au départ et comment est-elle renouvelée à chaque fois qu'un·e nouvel·le auteur·e de comics s'en empare ? En quoi permet-elle de définir le genre super-héroïque ? Qu'est-ce qui permet donc à ce genre de niche de sans cesse se renouveler et de toucher un nouveau public ? Nous verrons également les adaptations : comment l'onomastique et la terminologie propres aux univers des comics et de la littérature pour enfants, écrites à la base pour les initié·e·s, ont été transposées au cinéma, ce qui les ont rendues accessibles au plus grand public possible ? Ces questions nous feront toucher, dans

une deuxième partie, à différentes catégories théoriques, telles que le genre littéraire, la rhétorique, la culture populaire ou encore de nouveaux concepts tels que la « *fanbase* ».

De plus, comme nous l'avons précisé plus haut, les *fanbases* apparaissent avant les adaptations cinématographiques. Dans ce cas, comment peut-on alors adapter un livre dont la *fanbase* s'est déjà développée ? Quel rôle joue le discours du livre ou du comics lui-même ? Nous savons que le tremplin cinématographique offre une importante visibilité à ce genre, et, si les initié·e·s de longues dates ne s'attendent qu'à retrouver les aventures lues dans les feuillets de papier sur grand écran, il y en a d'autres qui sont tout juste intégrés dans le cercle bien particulier du *fandom* de comics. Ainsi, la terminologie aide-t-elle à réunir le nouveau public et la communauté de fans déjà existante ? Et comment font les nouveaux·elles pour se mêler aux initié·e·s ?

Si elle est réussie, l'adaptation cinématographique de ces univers enlève ce côté spécialisé pour le rendre accessible à tou·te·s. Les films ont-ils réussi à relever ces défis ? Si oui, comment s'y sont-ils pris ? Est-ce par cette adaptation qu'on explique le franc succès des comics et des livres appartenant à un genre de niche ?

I. Contexte socio-historique : références dans les œuvres et émotions transmises

L'expérience de lecture est propre à chacun·e : l'interprétation d'une œuvre est différente en fonction du bagage culturel, de l'éducation, de l'expérience et de l'époque à laquelle nous lisons un livre ou une bande-dessinée. Afin d'attirer l'attention des lecteur·rice·s, l'auteur·e a recours à des astuces : faire référence à la « vraie vie » en s'inspirant de faits réels, de normes sociales et d'événements historiques et politiques. Une émotion est alors transmise aux lecteur·rices qui se reconnaissent dans l'histoire qu'ils lisent. Cette émotion est unique.

Elle doit l'être tout autant lors de la visualisation d'une adaptation cinématographique de cette même œuvre. Pour ce faire, le·a réalisateur·rice se doit d'adapter les références et le contexte historique et culturel en fonction de l'époque à laquelle appartient son public. Nous observerons de quelle manière les réalisateur·rice·s s'adaptent pour susciter des émotions chez les spectateur·rice·s des films de l'univers Marvel et des films de l'univers de *Harry Potter*. Nous analyserons également l'influence qu'a le contexte socio-historique sur la globalisation d'œuvres destinées à des initié·e·s, telles que celles de notre objet d'étude.

« Les films ne sont des textes ni objectifs ni culturellement neutres, ce sont des relevés de la réalité construits grâce à la société : ils sont subjectifs dans leur nature même, et ce sont surtout des histoires empreintes de culture. »⁴

a. Toucher les personnes en parlant leur langage : des références au monde réel

1. L'importance des similarités avec le monde réel

Le·a lecteur·rice arrive à entrer dans l'histoire grâce aux références, qui font appel à certains souvenirs ou références personnelles. Ainsi, les histoires super-héroïques font appel à des références partagées par toute la société, à travers des allusions à l'histoire telle qu'elle s'est vraiment déroulée.

⁴ Traduction de l'anglais : "Movies are neither objective nor culturally neutral texts, but socially constructed transcripts of reality: inherently subjective, equally valid, and most of all, culturally bound stories." Engert and Spencer, 2009, *International Relations at the Movies: Teaching and Learning about International Politics through Film*.

Les participant·e·s au sondage mené par l'auteur de *Superheroes and social action* identifient que le fait que les super-héros « existent dans un monde qui ressemble au nôtre » est constitutif du genre des super-héros. Cette similarité avec le monde réel permet au genre de créer des parallèles avec celui-ci. Elle permet également de faire réfléchir les lecteur·rice·s sur leur propre expérience avec la réalité, en leur renvoyant un miroir grossissant des idéologies et de la culture américaines. Ce miroir permet d'en voir les défauts.

En effet, selon C. Wright Mills (*Civil War and the age of terror*) c'est dans les années 1960 que les auteur·e·s de comics ont commencé à chercher à faire des personnages auxquels le public peut plus facilement s'identifier, qui ont des défauts ou des problèmes concrets. Les auteur·e·s inventent moins de personnages qui ressemblent à des dieux, mais plutôt des personnages qui créent de leurs mains leurs propres costumes, qui se disputent avec les membres de leur équipe ou qui sont alcooliques, par exemple.

Ces auteur·e·s utilisent également divers procédés pour rendre l'histoire encore plus réaliste. Il peut s'agir de l'utilisation de photos au milieu des dessins de comics ou le fait de dessiner des personnages inspirés de personnes réelles, par exemple. Dans *Civil War* plus précisément, les auteur·e·s et dessinateur·rice·s ont décidé de montrer l'importance des journaux dans la société du début des années 2000 dans notre perception de la réalité avec des dessins d'en-têtes de journaux ou de pages de magazine : une page entière du comics est dédiée à la présentation de Spider-Man devant la presse lorsqu'il annonce pour la première fois sa véritable identité. Nous pouvons imaginer que la même chose se produirait dans notre réalité, surtout en 2005, année de parution de *Civil War*, où le rôle des médias tels que les journaux ou la télévision était prépondérant.

L'univers de J.K. Rowling fait également référence à des faits réels afin d'attirer la sympathie des lecteur·rice·s. Le monde magique de *Harry Potter* est un tout nouveau monde mais dès le premier tome de la saga, nous retrouvons des références culturelles et sociétales. Le titre britannique l'indique déjà : *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. La pierre philosophale (*Philosopher's Stone*) est une pierre que l'on retrouve dans un grand nombre de bande-dessinées, livres et mangas. Ses propriétés hypothétiques permettent de créer un mythe et de faire fantasmer les lecteur·rice·s. Dans le cas de *Harry Potter*, la référence à cette pierre s'accompagne de la référence à son créateur Nicolas Flamel, un alchimiste français. Même si le nom sonne français et peut davantage parler à un public francophone, afin de

parler au plus grand nombre, J.K. Rowling a fait le choix de ne pas dévoiler la nationalité de cette figure scientifique et l'a décrit comme une figure importante du monde magique⁵. Pour un·e lecteur·rice n'ayant aucune connaissance scientifique ou francophone, ce nom pourra donc sembler totalement inventé. Cette référence parle donc à davantage de personnes.

Les similarités avec le monde réel ne s'arrêtent pas seulement aux références directes. Dans l'univers des sorciers et sorcières, le système éducatif en lui-même s'inspire du système d'éducation britannique. L'école de magie fait penser au système de pensionnats britanniques dans lesquels les élèves restent la semaine, voire le week-end. Le concept de maisons et de récompenses avec la « Coupe des quatre maisons » peut également être comparé au fait que les bonnes actions et les bons résultats sont valorisé·e·s afin de donner confiance aux étudiants dans le système britannique. Le système est toutefois critiqué dans la saga, puisqu'il engendre de la compétition entre les élèves. Ces références, bien que britanniques, permettent la création d'un monde nouveau pour le reste du monde.

Les faits tirés du réel s'accompagnent d'idées et de concepts repris par les protagonistes de chaque univers.

2. Les protagonistes reprennent des idées qui les précèdent

Comme nous avons pu l'évoquer, une histoire se construit sur des normes et des idées préconçues, voire des stéréotypes ou des idéologies. C'est en tout cas ce que nous pouvons observer chez Marvel, notamment à travers le conflit dans *Civil War* qui oppose le personnage de Tony Stark (Iron Man) et celui de Steve Rogers (Captain America). Dans l'univers de *Harry Potter*, le système du monde de la magie et du monde des Moldu·e·s fait aussi écho à certain·e·s stéréotypes et idées.

Dans un premier temps, penchons-nous sur le cas de Marvel à travers le conflit dans *Civil War*, qui oppose deux super-héros. Ces super-héros, alliés et amis de longue date, ont combattu le Mal ensemble de nombreuses fois, au sein de l'équipe des Avengers. Cependant,

⁵ « [...] Au cours des siècles, de nombreux témoignages ont fait état de la réalité de la Pierre philosophale, mais la seule qui existe vraiment de nos jours est l'œuvre de Nicolas Flamel, le célèbre alchimiste et amateur d'opéra qui a célébré récemment son six cent soixante-cinquième anniversaire et mène une vie paisible dans le Devon en compagnie de son épouse, Pernelle (six cent cinquante-huit ans). » J.K. Rowling, 1998, *Harry Potter à l'école des sorciers*, chapitre 13.

le comics *Civil War* et son adaptation nous montrent qu'ils représentent des idéaux différents et, surtout, des époques très différentes de l'histoire américaine.

En effet, Captain America est un pur produit du gouvernement de la Seconde Guerre mondiale selon l'auteur du comics *Civil War*, Mark Millar. Il représente une version datée de l'État-Nation : pour lui, les Américains sont un peuple fondamentalement bon, malgré quelques exceptions que les super-héros doivent combattre. Pour lui, l'honneur de se battre et de se sacrifier pour la nation passe avant tout. C'est donc un contre-sens pour lui que de vouloir forcer des super-héros à le faire, non seulement à cause d'une valeur qui lui est chère, celle de la liberté, mais également parce que la politique ne devrait pas entrer en jeu, comparé à « l'honneur » qui est en chacun. Au-delà d'être un pur produit de la Seconde Guerre mondiale, nous pouvons dire qu'il est un pur produit des contradictions inhérentes aux valeurs américaines : il représente une certaine vision de l'*American Dream*, puisqu'il a réussi à devenir Captain America malgré une enfance dans un milieu défavorisé et un physique malingre. Mais ce rêve américain n'est accessible qu'aux Américains. Enfin, sa valeur de liberté et de choix, qu'il brandit contre tout type de coercition, ne peut que nous rappeler les justifications apportées par les Pères Fondateurs, comme Thomas Jefferson ou Alexander Hamilton, pour justifier l'esclavage : les Américains sont libres de posséder des esclaves, mais ceux-ci sont également libres de ne pas l'être. Ces contradictions existent dans les discours de politiques américains, et c'est au travers du personnage d'Iron Man que les auteur·e·s du comics s'interrogent.

Iron Man est un personnage visionnaire et futuriste, ce qui l'oppose en premier lieu à Captain America, ce qu'il lui dit : « On est plus en 1945 » ("*We're not living in 1945 anymore*", *Civil War* #3) . Le personnage de Tony Stark est loin d'être un modèle : c'est un alcoolique dans les comics, comme traité dans le comics *Demon in a Bottle*, publié en 1976 par Marvel. Les autres super-héros lui reprochent souvent son arrogance et son narcissisme, comme Black Widow dans le film *Civil War* : « Quand est-ce que vous serez capable de réagir aux événements en fonction d'autre chose que votre ego ? » ("*Are you incapable of letting go of your ego for one goddamn second ?*", 01:48:10). Pourtant, il est devenu un super-héros grâce à la technologie, ce qui amène l'idée que tout le monde peut finalement en devenir un, quelle que soit sa morale personnelle, contrairement à Captain America, qui lui a été choisi pour

celle-ci⁶. C'est en jouant sur ces défauts que Mark Millar a choisi d'en faire également un porte-parole des idées de George W. Bush, afin de le dénoncer. Il prône la logique qu'un affrontement est inévitable, car « soit vous êtes avec nous, soit contre nous » et « la fin justifie les moyens ». Tony Stark sait que le monde et l'être humain sont plus complexes qu'une simple opposition entre le Bien et le Mal : il est prêt à transiger, à passer des marchés avec des gens éthiquement contestables en engageant des super-vilains pour traquer les super-héros qui sont contre la loi qu'il veut faire passer (*Civil War #4*). Des actions répréhensibles, donc, en faveur d'un plus grand bien, tel que Bush qui mena une guerre dite « préventive » en Irak et qui obtint l'aval du gouvernement en affirmant faussement détenir les preuves que l'Irak entretenait des liens étroits avec Al-Qaida et possédait des armes de destruction massive. Ce sont toujours des compromis nécessaires pour Bush comme pour Tony.

En effet, le futurisme peut amener à une restriction des libertés, comme le rappelle avec ironie le personnage de Hawkeye, lorsque Tony vient visiter les Avengers dissidents en prison : « Le Visionnaire est là ! Il voit tout ! Il sait ce qui est bon pour vous, que ça vous convienne ou pas » (*"The futurist is here! He sees all! He knows what's best for you, whether you like it or not"*, 01:52:40). Pour Bush comme pour Tony, la sécurité sur une menace potentielle prime sur la fameuse liberté si chère à Captain America. Tony l'explique à Spider-Man : « De nos jours, tout le monde doit faire des sacrifices au niveau de leur vie privée. Écoute électronique. Surveillance accrue. Des fouilles aléatoires aux aéroports. Tu penses vraiment que l'on aurait pu y échapper encore longtemps ? Après ce qui s'est passé à Stamford ? » (ASM #532, comics qui sert d'introduction à *Civil War*). Si on remplace « Stamford », le nom de la ville dans laquelle s'est produit l'accident qui a déclenché la *Civil War* et cristallisé les dissensions, par « l'Attentat des Tours Jumelles », la référence est presque transparente, puisque George W. Bush a fait rapidement passer des mesures telles que celles-ci après le 11 Septembre.

Les comics traitent donc quelque peu des relations internationales d'un point de vue belliqueux, tandis que le film *Civil War* s'ancre dans son temps en faisant prendre aux deux antagonistes des positions contraires en termes de théorie des relations internationales. Pour

⁶ Dans le film *Captain America : the first Avenger*, lorsque Steve Rogers demande « pourquoi moi ? » (*Why me?*) au scientifique qui l'a choisi pour lui injecter un sérum qui lui donnera ses super-pouvoirs, celui-ci lui répond : "Vous n'êtes pas un soldat exemplaire, mais un type bien" (*Not a perfect soldier, but a good man* 00:27: 34)

Tony Stark, le meilleur moyen de résoudre des crises dans le monde est d'opérer avec l'aval de la communauté internationale en suivant la loi : « Si nous ne sommes pas capables d'accepter certaines limites, nous ne valons pas mieux que ceux que nous combattons » (*"If we can't accept limitations, if we're boundary-less, we're no better than the bad guys"*, 00:30:14). Il représente ainsi le courant du libéralisme qui, en termes de relations internationales, prône la coopération internationale pour créer des lois et des institutions. Captain America, quant à lui, serait plutôt un représentant de l'unilatéralisme et du réalisme, toujours en termes de relations internationales. L'unilatéralisme fait principalement partie de la politique de George W. Bush, qui consiste à se méfier des instances internationales, car elles empêcheraient les États-Unis d'aller là où ils veulent et d'intervenir là où ils le pensent nécessaire. C'est là, précisément, la crainte principale de Captain America, qui redoute que l'ONU ne laisse pas aller les Avengers là où ils le pensent nécessaire : « Imaginez qu'on nous envoie sur un terrain où nous ne devons pas aller ? Ou qu'on ne nous laisse pas aller là où on estime que c'est nécessaire ? » (*"What if this panel sends us somewhere we don't think we should go? What if there is somewhere we need to go, and they don't let us?"*, 00:31:10).

Ce discours méfiant nous rappelle le discours de George W. Bush, qui demanda à l'ONU en 2002 d'agir en Irak, tout en sous-entendant qu'il agirait avec ou sans son aval : « Il ne doit pas y avoir de doutes sur les objectifs des États-Unis » (*"But the goals of the United States should not be doubted"*)⁷. Le pays veut garder son pouvoir décisionnaire, ne remettant pas en doute ses décisions, tout comme Captain America, qui se méfie d'une organisation internationale, mais ne doute pas de prendre la bonne décision (*"somewhere we need to go"*). Moins d'une semaine après la sortie du film aux États-Unis, Donald Trump fait un discours pour présenter sa politique étrangère, qui place les États-Unis en premier (*America First*). Lors de ce discours, il déclare : « Nous ne soumettrons plus ce pays ou son peuple aux fausses sirènes de la mondialisation... Je me méfie des syndicats internationaux qui nous enchaînent et tirent l'Amérique vers le bas » (*"We will no longer surrender this country or its people to the false song of globalism... I am skeptical of international unions that tie us up and bring America*

⁷ Discours de George W. Bush à l'ONU, 12 septembre 2002, source : <https://www.ina.fr/ina-eclairage-actu/video/2094123001004/le-discours-de-george-w-bush-a-l-onu-sur-l-irak>

down”)⁸. Donald Trump continue ainsi à prôner l’unilatéralisme et la méfiance envers les institutions internationales, s’inscrivant dans la lignée de Bush et de Captain America.

Dans la saga *Harry Potter*, les protagonistes vivent dans un monde codé et normé. Si nous nous penchons sur le système politique de cet univers, nous retrouvons bien la présence d’un Premier ministre qui est le chef du gouvernement. Le système est identique à celui en place en Grande-Bretagne. Ici, nous avons donc l’idée que le pouvoir est entre les mains d’une seule personne, même s’il existe d’autres ministres associé·e·s⁹. Un monde codé et normé reflétant notre réalité engendre les mêmes stéréotypes et idéologies. Nous pouvons, dès le premier tome de la saga, observer l’appréhension de l’autre à travers les différences entre sorcier·e·s et moldu·e·s. Cette différence est portée à la fois par les Dursley, les oncle et tante de Harry, et Hermione, une née-moldue. C’est à l’occasion d’affrontements verbaux entre Hermione Granger et la figure de Drago Malefoy, un enfant sorcier dit au « sang pur », que les deux mondes sont généralement mis en opposition. Ce dernier représente le racisme et la discrimination tout au long des sept tomes. Nous pouvons apercevoir son caractère dès sa première rencontre avec Harry Potter¹⁰.

L’univers de J.K. Rowling bouscule nos croyances, puisque le monde moldu, sans magie, est considéré comme anormal. De plus, dans nos sociétés occidentales, la magie est vue comme mauvaise du point de vue judéo-chrétien. Les Mangemorts pourraient être considéré·e·s comme une secte satanique. Dans le monde magique, ceux-ci sont considéré·e·s comme les soldats de Voldemort, la force d’opposition malveillante. Ces références sont utilisées pour transmettre le sentiment de peur au lecteur, prégnant dans la société.

⁸ Traduction des rédactrices, source : <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/transcript-donald-trump-unveils-america-first-foreign-policy-platform-a7004301.html>

⁹ « —Le ministère de la Magie a encore fait des bêtises, comme d’habitude, marmonna Hagrid en tournant les pages. —Il y a un ministère de la Magie ? demanda Harry. —Bien sûr. » J.K. Rowling, 1998, *Harry Potter à l’école des sorciers*, chapitre 5.

¹⁰ « —C’est Hagrid, dit Harry, content de savoir quelque chose que le garçon ignorait. Il travaille à Poudlard. — Ah oui, j’en ai entendu parler. C’est une sorte de domestique, non ? —Il est garde-chasse, précisa Harry qui éprouvait de plus en plus d’antipathie pour le garçon. —C’est ça. On m’a dit que c’était une espèce de sauvage. Il habite dans une cabane, dans le parc de Poudlard, et il se soûle de temps en temps. » J.K. Rowling, 1998, *Harry Potter à l’école des sorciers*, chapitre 5.

3. Jouer sur le contexte sociologique pour transmettre des émotions

Quis custodiet ipsos custodes ? (Who watches the watchmen? Qui me gardera de mes gardiens ?) Cette locution latine, attribuée à Juvénal, a été reprise au début du rapport de la *Commission Tower*, une enquête à grande échelle sur la vente d'armes à l'Iran par des responsables du gouvernement fédéral sous Ronald Reagan dans les années 1980. Cette affaire a été très médiatisée et a entraîné un débat public : peut-on faire confiance à nos protecteurs ? *Civil War* joue sur cette peur et la méfiance envers ceux qui sont censés nous protéger : les super-héros ont des masques et gardent leur identité secrète pour la plupart. Le *Superhuman registration Act (SHRA)* a pour but de faire révéler ces identités secrètes au grand public et encadrer les super-pouvoirs. Le comics joue donc sur une peur qui se répand dans la société pour toucher le-a lecteur-ric.e. De plus, au début des années 2000, les Américains n'ont pas seulement peur de ne pouvoir faire confiance en leur gouvernement ou leur police. Ils ont également une peur qui vient de l'extérieur, de l'étranger, une peur d'une nouvelle attaque de grande ampleur telle que le 11 Septembre. La peur vient s'inviter dans les discours politiques, notamment dans ceux de George W. Bush, qui se concentre sur la sécurité qu'il veut offrir aux citoyens américains face à une menace imminente et floue, comme nous pouvons le voir dans ce discours : « De nos jours, le plus grave danger de la guerre contre le terrorisme, le plus grave auquel sont confrontés l'Amérique et le monde, ce sont des régimes illégaux qui cherchent à obtenir ou qui possèdent des armes nucléaires, chimiques ou biologiques... Tout au long du XXe siècle, de petits groupes d'hommes ont pris le contrôle de grandes nations. Ils ont bâti des armées et des arsenaux et ont entrepris de dominer les faibles et d'intimider le monde... Sans exception, les ambitions du nazisme, du militarisme et du communisme ont été vaincues par la volonté des peuples libres, par la force de grandes alliances, et par la puissance des États-Unis d'Amérique... Une fois encore, cette nation et nos amis sont le dernier rempart entre un monde en paix et un monde où le chaos règne. Une fois encore, il nous est demandé de défendre la sécurité de notre peuple et les espoirs de l'humanité tout entière. Et nous acceptons cette responsabilité. » [Notre traduction].

Les références au monde réel s'inscrivent dans un contexte social et historique bien défini, que nous avons tenté d'éclaircir, ce qui permet aux spectateur-ric.e.s de s'identifier et d'être attiré par ces œuvres. Mais ces œuvres sont également influencées par l'histoire et les normes sociales.

b. L'influence du contexte socio-historique sur les œuvres

Nous sommes le produit d'un passé, d'un présent et d'un espoir pour l'avenir. Nous nous construisons grâce à des normes et des représentations de la société, peu importe dans quel pays nous sommes né·e·s ou dans quel pays nous habitons. Si nous sommes influencé·e·s par des événements sociaux, par une éducation normée, alors les auteur·e·s n'y échappent pas non plus. Les écrits portent les influences sociales et historiques des auteur·e·s.

Les différents auteur·e·s des comics Marvel ainsi que J.K. Rowling, auteure de la saga *Harry Potter*, sont influencé·e·s par la société dans laquelle ils vivent. D'un côté, la culture américaine, de l'autre, la culture britannique.

1. Les influences du XXIe siècle

Les comics *Civil War* de Marvel s'inspirent directement des événements du début du XXIe siècle. J.K. Rowling, quant à elle, actualise son œuvre en fonction de l'actualité politique.

En effet, les comics *Civil War* tentent d'apporter une réponse à plusieurs événements historiques significatifs du début du XXIe siècle, en premier lieu en proposant des événements « miroirs » dans le comics, qui font référence à des événements qui se sont effectivement déroulés. Tout d'abord, l'attentat de Stamford, durant lequel un super-vilain se fait exploser dans une école, à la suite de provocations par de jeunes super-héros cherchant à tourner une télé-réalité. Cette explosion divise la société, et rappelle le 11 Septembre de manière évidente, puisqu'à la suite de cet attentat, une loi est prononcée, l'*USA Patriot Act*, dont le miroir dans les comics est le *Superhuman Registration Act*.

La loi *USA Patriot Act*, présentée au Congrès par Jim Sensenbrenner, est vue comme une atteinte aux libertés civiles, car elle autorise une surveillance accrue des citoyens : mise sous écoute électronique, protocole de sécurité dans les aéroports, etc. Mais elle est présentée comme étant inoffensive pour les citoyen·ne·s tant qu'ils sont innocent·es. Cette loi est passée extrêmement vite, puisqu'elle a passé la Chambre des représentants, puis le Sénat, et a été finalement signée par George W. Bush le 26 octobre 2001, tout cela seulement quarante-deux jours après l'attaque. Également, dans les comics, le SHRA est présenté très rapidement après Stamford, et les Américain·e·s acceptent une restriction de leurs libertés et l'arrestation de leurs héros.

Dans le film, une explosion provoque une réaction des Nations Unies et la rédaction des « *Accords* », qui a pour but de réglementer l'activité super-héroïque. Mais, cette fois-ci, l'explosion a lieu en dehors du territoire des États-Unis, à Lagos, au Nigeria, suite à une intervention des Avengers. Cette intervention américaine en Afrique fait écho à plusieurs interventions militaires sur ce continent, comme l'opération *Restore Hope* en 1992 pour soutenir les Opérations des Nations Unies en Somalie, ou des interventions plus unilatérales comme les bombardements aériens de cibles d'Al-Qaïda en Somalie ou une intervention militaire en Libye en 2011. En ayant ces éléments en tête, le fait que les Avengers agissent donc en Afrique ne paraît pas incohérent.

L'accident causé par les Avengers durant cette intervention n'est pas un attentat à proprement parler, mais plutôt des dommages collatéraux à grande échelle, puisqu'un immeuble s'effondre lorsqu'ils essayent d'arrêter un super-vilain. Le film montre cependant un véritable attentat dans un des sièges des Nations Unies, à Vienne : une explosion meurtrière causée par un terroriste. Cet attentat fait référence à la série d'attentats terroristes qu'a connu l'Europe en 2015, soit un an avant la sortie du film. Parmi ces attentats, nous pouvons citer l'attentat contre Charlie Hebdo le 7 janvier 2015, qui fait douze morts et onze blessés, les deux fusillades à Copenhague du 14 février 2015, qui tuent deux personnes et en blessent trois, l'attaque au couteau dans le métro londonien du 6 décembre 2015, et enfin, les attentats du 13 novembre 2015 en Île-de-France, particulièrement meurtriers et revendiqués par l'État islamique, qui ont fait la une des journaux dans le monde entier. Ces attentats étaient encore particulièrement dans l'esprit des Européen·ne·s lors de la sortie du film *Civil War*, le public allait donc être particulièrement touché.

Après l'instauration du *Patriot Act*, le centre de détention militaire de Guantanamo Bay a été créé à Cuba, tout comme son pendant dans les comics, la prison 42 dans la Zone négative ou la prison du Raft, dans le film. Dans ces trois prisons, l'une réelle et les deux autres fictives, la législation américaine ne s'y applique pas. Pour y être emprisonné·e, nul procès ou charges : il suffit d'être suspecté·e d'être un·e terroriste. Les super-héros sont emprisonnés sans procès et sans recours légal : aucun procès n'y est montré. Dans les comics, le super-héros Daredevil est emmené à travers un portail futuriste sans montrer ce qu'il y a derrière. Tout ce qu'on sait sur cet endroit, c'est qu'il « ne se situe pas sur le sol américain. Les lois américaines ne s'appliquent pas ici. Les avocats américains ne viennent pas ici. » (Straczynski, ASM #535). On

ne sait pas exactement où se situe le Raft dans le film, mais c'est une prison futuriste située au milieu de l'océan, un « cabanon flottant hyper sécurisé » (*“some super-max floating ocean pokey”*, 01:52:58). La prison 42 et son adaptation dans le film est une référence claire à la prison de Guantanamo Bay, source de nombreux scandales sur les droits humains. Le fait d'y voir des super-héros adulés par les lecteur·rice·s et spectateur·rice·s tels que Daredevil ou Hawkeye ne fait que rendre les horreurs de cette prison, dénoncées par de nombreuses ONG telles que Amnesty International, d'autant plus réelles.

Dans l'univers de *Harry Potter*, les positions politiques des dirigeant·e·s et leurs conséquences ont également une place. Nous retrouvons en effet le même procédé dans la saga de *Harry Potter*. Cornelius Fudge, le Premier ministre de la Magie, est la figure politique la plus importante dans le monde magique, tout comme Tony Blair¹¹ est l'homme le plus important de la politique britannique à l'époque où sont publiés les tomes de la série. De plus, tout comme Bush, Tony Blair défendait la « *War on Terror* », ce qui a amené la Grande-Bretagne à participer à la guerre en Irak, amenant la population à exprimer leur mécontentement. Le personnage de Cornelius Fudge prend également des décisions qui prêtent à controverse : il rejette l'idée que Voldemort est de retour et est dans l'inaction. Il se laisse dominer par cette puissance malveillante. Son inaction conduit alors nos héros et héroïnes à se lancer dans une aventure pour combattre l'armée de Voldemort.

La saga *Harry Potter* achève sa publication en 2007. Les influences historiques et sociales présentes dans la narration sont alors davantage tirées du XXe siècle.

2. Les influences du XXe siècle

Comme nous avons pu le voir, les œuvres permettent de porter un regard sur les événements récents du XXIe siècle, mais, pour les comprendre, elles utilisent également le cadre du passé. Le cadre historique découle d'une suite d'événements passés qui restent contemporains dans nos mémoires, c'est-à-dire que nous continuons de commémorer.

Nos deux univers utilisent le passé pour se représenter le présent, et, notamment pour *Civil War*, la Seconde Guerre mondiale sert de référence pour Captain America pour analyser

¹¹ Premier ministre britannique de 1997 à 2007.

la situation qu'il est en train de vivre. En effet, Steve Rogers est un personnage qui a vécu durant la Seconde Guerre mondiale et qui s'est engagé dans l'armée, puis qui a été cryogénisé et réveillé dans les années 1960 dans les comics, et en 2012 dans le MCU. La Seconde Guerre mondiale fait donc partie de son identité en tant que personnage, et, dans le film *Civil War*, Tony Stark l'a bien compris et veut en appeler à ce que Captain America connaît le plus intimement. Il lui propose de signer les *Accords* avec un stylo à plume utilisé par Franklin D. Roosevelt pour signer le programme *Lend-Lease* en 1941 (00:58:07). Ce programme, appelé « Prêt-Bail » en français, avait permis aux États-Unis pendant la Seconde Guerre mondiale de fournir à leurs alliés des armes sans intervenir de manière directe dans le conflit.

C'est en effet par ce prisme de la Seconde Guerre mondiale que Captain America analyse les choses qu'il voit. En premier lieu, l'attentat de Stamford, tout comme l'attentat du 11 Septembre dont il est inspiré, lui rappelle l'attaque à Pearl Harbor et le choc éprouvé par les Américains. Cet effet de surprise a le même impact émotionnel. Les retombées de cet attentat, d'un point de vue idéologique, le pousse à voir le conflit comme une énième bataille entre le Bien et le Mal, les Alliés contre « l'Axe du Mal », expression utilisée plusieurs fois par George W. Bush pour désigner ses adversaires¹². Cependant, il est prêt à mettre de côté cette vision dépassée du conflit lorsqu'il engage le Punisher. Celui-ci est un anti-héros vétéran de la guerre du Vietnam réputé pour sa violence et le fait qu'il exécute les super-vilains qu'il combat, devenant à la fois juge et bourreau. À cause de cela, l'équipe de Captain America s'oppose fermement à son arrivée : « Ne me dis pas qu'on en est venus au point d'engager le Punisher ? » (*"Please tell me we aren't so far gone that we're signing up the Punisher?"*, *Civil War #5*). Le but de Captain America n'est plus de rester sur ses valeurs, mais de gagner, et il devient prêt à faire des compromis, tout comme Iron Man. Cependant, lorsque le Punisher tue des super-vilains devant lui, il finit par le renvoyer et revient à ses valeurs initiales. À ce moment-là, Spider-Man commente : « C'est probablement à cause de lui qu'il [le Punisher] est allé au Vietnam. C'est le même gars, juste pendant une guerre différente » (*"Cap's probably the reason he went to Vietnam. Same guy, different war"*, *Civil War, #6*). C'est avec

¹² Utilisée pour la première fois le 29 janvier 2002 lors d'un discours sur l'état de l'Union. Source : <https://web.archive.org/web/20111011053416/http://millercenter.org/president/speeches/detail/4540>

cette déclaration que le lecteur peut se rendre compte que la moralité absolue de Captain America ne vaut que dans le cadre de la nostalgie pour une Seconde Guerre mondiale rêvée et idéalisée qu'il représente. Mais celui-ci est plus qu'un symbole, c'est un personnage à part entière, qui se rend compte au fur et à mesure de sa vision datée jusqu'à sa reddition, à la fin du comics.

En nous tournant vers l'univers de *Harry Potter*, l'influence historique la plus évidente et la plus documentée est également celle de la Seconde Guerre mondiale. En effet, la guerre entre Voldemort et Harry Potter est initiée par le premier qui promeut la pureté du sang, tout comme Hitler promouvait une pureté de race : celle des Aryens. La persécution des né-e-s-moldu-e-s par les Mangemorts fait clairement le parallèle avec la persécution des juif-ve-s par les SS, sous la coupe de la politique hitlérienne. C'est une guerre de races, d'idéologies, de supériorité. Dumbledore représente le chef de la Résistance, Severus Rogue l'espion. Harry Potter est celui qui sauve les né-e-s-moldu-e-s et moldu-e-s de la persécution et de l'asservissement.

Cependant, *Harry Potter* n'évoque pas une guerre qui a profondément marqué les États-Unis : la Guerre Froide. Dans l'univers Marvel, c'est par le prisme de cette guerre que Tony Stark voit les événements qu'il vit, contrairement à Captain America. Pour lui, il faut à tout prix éviter la destruction massive mutuelle. Les États-Unis et l'URSS étaient des puissances nucléaires, et les super-pouvoirs de certains super-héros ou super-vilains peuvent avoir la même puissance. En effet, l'explosion causée par le super-vilain Nitro à Stamford rappelle l'imagerie de la bombe atomique. Tout comme la guerre contre le terrorisme, les moyens utilisés par les deux camps sont controversés, puisqu'à cause de cette menace d'annihilation, la fin justifie les moyens. Dans le film, un objet appelé le *red book* (livre rouge) est au centre de l'histoire. Ce nom rappelle le *red phone* (téléphone rouge), le nom du téléphone qui reliait directement les présidents Eisenhower et Khrouchtchev durant la Guerre Froide. De plus, les dommages collatéraux et la mère qui reproche à Tony le décès de son enfant rappellent la guerre du Vietnam, ainsi que l'imagerie des victimes qui ont circulé dans les journaux, comme la photo de la petite fille brûlée au Napalm, prise par le photographe Nick Ut.

L'univers de *Harry Potter* contient cependant davantage de références qui dépassent ces deux derniers siècles.

3. Les influences historiques et culturelles dans la saga *Harry Potter*

J.K. Rowling, professeure d'anglais au Portugal lorsqu'elle imagine son histoire, s'inspire de son expérience et de son propre référentiel culturel et historique.

Nous pouvons le voir dès la présentation des quatre maisons de Poudlard qui portent le nom des quatre fondateurs de l'école : Godric Gryffondor, Rowena Serdaigle, Helga Poufsouffle et Salazar Serpentard. Le prénom de ce dernier est similaire au nom du dictateur portugais¹³ au pouvoir de 1932 à 1968. De même, le nom de Severus Rogue est inspiré d'une rue devant laquelle J.K. Rowling passait quotidiennement.

Les inspirations d'ordre religieux peuvent également être évoquées. Harry Potter peut être perçu comme le Messie, celui qu'on attend, le Sauveur. Le Messie est celui qui meurt pour les péchés de l'humanité. C'est ce qui arrive pour Harry : dans le septième tome *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, celui-ci va se sacrifier pour le reste de son camp¹⁴. Il meurt de la main de Voldemort. La comparaison ne s'arrête pas là, puisqu'il ressuscite par miracle. Ces thèmes du sacrifice, de la rédemption et de la renaissance sont au cœur de la religion chrétienne¹⁵. Nous pouvons également aborder la question du paradis. Les cultures occidentales et asiatiques associent le blanc, la lumière, à cette idée d'élévation. C'est avec la couleur blanche que la mort de Harry est représentée à la fois dans le livre et dans le film. Nous pouvons en effet voir que le réalisateur du dernier film de la franchise a choisi de représenter avec presque exactitude le décor imaginé par J.K. Rowling. Les références à la Bible et à la religion chrétienne s'observent également lorsque Harry se rend sur la tombe de ses parents. Il peut en effet lire sur la pierre tombale : « Le dernier ennemi qui sera détruit, c'est la mort »¹⁶, phrase qu'on peut retrouver dans la Bible¹⁷.

¹³ António de Oliveira Salazar (1889 – 1970), dictateur portugais

¹⁴ « - Mais j'aurais dû mourir...Je ne me suis pas défendu ! Je voulais le laisser me tuer ! – Et c'est cela qui, à mon avis, a fait toute la différence, déclara Dumbledore » J.R. Rowling, 2007, *Harry Potter et les Reliques de la mort*, chapitre 35.

¹⁵ *Harry Potter et Jésus-Christ : le sacrifice ultime*, Savage Rose, 2021 [en ligne] (consulté le 18/05/2022)

¹⁶ J.K. Rowling, *Harry Potter et les Reliques de la mort*, Chapitre 16, 2007

¹⁷ *Bible*, 1 Corinthiens 15:26

Faire appel à un passé commun et à un fonds culturel commun permet aux auteur·e·s d'attirer l'attention d'un large public lors de leurs adaptations en films.

c. Regard sur l'histoire : l'adaptation s'adapte à son temps

Une œuvre, littéraire ou non, s'inscrit dans l'histoire, que ce soit en général, ou à un moment T de l'histoire. Nos deux objets d'étude s'inscrivent dans l'histoire, à des époques différentes. Les comics de Marvel ont commencé à paraître en 1938, avec le premier fascicule de Captain America Comics publié en 1940. Le premier tome de la saga de *Harry Potter* a, quant à lui, été publié en 1997. Nous avons donc ici des œuvres de deux temporalités différentes : le même siècle, mais près de 60 ans d'écart.

1. La temporalité des œuvres

Les comics de super-héros se déroulent toujours durant une période précise et définie. Les thèmes et les idées restent cependant intemporel·le·s et universel·le·s. Robert G. Weiner disait à ce propos que *Civil War* était « un reflet de son temps, d'une qualité intemporelle »¹⁸. En effet, les histoires de Captain America et des héros et héroïnes de chez Marvel ont traversé le XXe siècle pour nous accompagner dans le XXIe. Ils résistent au passage du temps, à la censure et à l'oubli. L'ouvrage *Superheroes and Social Action* explique ce phénomène en expliquant que la composition des histoires de super-héros nous permet de nous reconnecter avec le passé, comme nous l'avons vu plus haut, afin de réfléchir à notre futur. Ils sont en effet des personnages qui vont au-delà de nous-mêmes. Ils rassemblent toutes nos valeurs, nos qualités, nos croyances. Ils nous permettent de rêver à une vie éternelle en étant des icônes culturelles immortelles, des figures qui nous transcendent. C'est l'idée que développe l'ouvrage *Enter the Superheroes*¹⁹.

Concernant l'histoire de *Harry Potter*, celle-ci se déroule uniquement dans le XXe siècle, donc également à une période précise et définie. Nous en avons d'ailleurs quelques indices lorsque Harry va sur la tombe de ses parents : nous pouvons voir leurs dates de naissance,

¹⁸ Kevin Michael Scott, 2015, *Civil War and the Age of Terror*.

¹⁹ Cf. Bibliographie

tous deux étant né·e·s en 1960²⁰. Comme nous avons pu l'aborder précédemment, les thèmes traités sont également universels : les références à l'histoire et à la religion sont entendues de tout public. Ce sont des sujets qui reviennent de manière cyclique et qui peuvent faire écho, même si l'histoire du *Survivant* se déroule exclusivement de 1981 – année où meurent ses parents – à 1998 – année de la bataille finale contre Voldemort. La temporalité choisie dans cette saga n'est donc pas un problème pour sa globalisation, puisque le plus important reste la trame de l'histoire et la manière dont elle est traitée. Les sujets abordés se centrent autour de l'enfance et de l'adolescence, de l'évolution personnelle d'un personnage. C'est typiquement un roman d'apprentissage qui parle à tout·e jeune lecteur·rice. Son adaptation en film suit donc ce même procédé et pourra être accessible à un public non-lecteur.

2. Les références sont surtout utilisées pour susciter l'émotion

Si les auteur·e·s utilisent des références historiques et sociales, c'est avant tout pour susciter des émotions fortes chez les lecteur·rice·s. Ils ont besoin de se sentir attiré·e·s par l'histoire afin de pouvoir aller jusqu'au bout.

Le conflit intergénérationnel qui oppose les *Young Avengers*, un groupe d'adolescents super-héros, qui imitent leurs aîné·e·s et deviennent des victimes collatérales, en est un exemple. Aborder de tels sujets suscite inévitablement des émotions auprès des lecteur·rice·s ou des spectateur·rice·s. L'émotion est d'autant plus forte dans ce contexte qu'elle sert à dénoncer la guerre menée par le président George W. Bush qui a entraîné la mort d'enfants, victimes collatérales d'une guerre qu'ils n'ont jamais demandée. Cette référence directe fait appel à un vécu collectif et à un *pathos*. Même s'ils ne sont pas présents dans le film, une référence à cette jeunesse sacrifiée est faite par Captain America, qui indique à Spider-Man qu'il est trop jeune pour comprendre ce qui se passe et participer au combat : « Il y a encore plein d'autres choses qui t'échappent, gamin » (*"Look kid, there's a lot going on there that you don't understand"*, 01:36:21).

Du côté du comics *Civil War*, nous pouvons également prendre l'exemple du personnage de Susan Storm (*Invisible Woman*) qui reproche à Reed Richards (*Mr. Fantastic*), son mari, ses « plans fascistes ». L'utilisation du terme « fasciste » est ici essentiel puisque cela fait appel à

²⁰ J.K. Rowling, 2007, *Harry Potter et les reliques de la mort*, chapitre 16.

l'idée collective qu'on se fait du fascisme. Par association, les fascistes sont vus comme violents et racistes. À l'échelle des super-héros, il s'agit du Mal incarné. Il faut toutefois souligner le fait que les plans de Reed ne sont en soit pas fascistes, et une telle comparaison ne serait pas juste historiquement. La volonté de faire appel au côté émotionnel est une stratégie qui a pour but de le choquer et le rendre triste, afin qu'il se rende compte de son erreur. L'émotion est alors à la fois créée chez le personnage, chez les lecteur·rice·s et les spectateur·rice·s. En effet, si les personnages ont aussi souvent des caractéristiques humaines, c'est avant tout pour que les lecteur·rice·s et spectateur·rice·s puissent s'identifier à ceux-ci. C'est un effet miroir, c'est-à-dire le fait d'avoir de l'empathie envers ces personnages.

L'idée que la littérature suscite de l'émotion et de l'empathie est développée par Brigitte Louichon et Agnès Perrin-Doucey (2017)²¹. Selon elles, la fiction est une représentation par mimétisme de la vie réelle. Elles citent Antoine Compagnon, qui écrit en 2007 que « [la littérature] nous rend sensible au fait que les autres sont très divers et que leurs valeurs s'écartent des nôtres ». À la lecture de *Harry Potter*, c'est en effet ce que nous pouvons retrouver : la peur de l'autre, l'inconnu, les différences qui engendrent discrimination et racisme. Ces réactions humaines font appel à notre empathie et à notre remise en question. J.K. Rowling utilise également une valeur plus forte comme l'altruisme afin de nous permettre de nous attacher aux personnages. C'est ce que nous pouvons lire dès le premier tome de la saga, lorsque Hermione est coincée dans les toilettes alors qu'un troll se promène dans Poudlard. Harry se souvient que celle-ci est seule, alors il part à sa recherche et l'aide à s'échapper lors de cette attaque²². Lire des actes de bienveillance nous renvoie à notre propre image.

Le défi reste alors d'adapter les œuvres littéraires en des films qui pourraient parler à davantage de monde.

²¹ *Et si l'école apprenait à penser...*, « La littérature et le débat empathique et raisonnable », dirigé par Marlène Lebrun en 2017, éditions HEP-BEJUNE, collections Débats.

²² « —Au fait, dit Harry en saisissant le bras de Ron. Je viens d'y penser. Hermione... —Quoi, Hermione ? —Elle n'est pas au courant, pour le troll. Ron se mordit la lèvre. —Bon, d'accord, on va la chercher, dit-il, mais il vaut mieux que Percy ne nous voie pas. » *Harry Potter à l'école des sorcières*, chapitre 10, 1998

3. Les adaptations s'adaptent à leur temps

Selon Philip Nel²³, une adaptation cinématographique est vue comme une traduction. Elle est composée d'ajustements, de pertes et d'ajouts. Il s'agit en effet de vulgariser une œuvre, c'est-à-dire de la rendre accessible à tou-te-s. Pour ce faire, l'œuvre s'adapte à la fois à un nouveau public et à une nouvelle époque.

Lors de la première apparition du super-héros Iron Man dans les comics en 1963, il est présenté dans un contexte de guerre du Vietnam : Tony Stark est forcé de créer une armure lors d'un enlèvement au Vietnam. Les communistes sont alors présentés comme les méchants de l'histoire. Le film *Iron Man* (2008), présente l'origine du super-héros d'une différente façon : les kidnappeurs sont à présent des terroristes qui enlèvent Tony en Afghanistan. Cependant, dans l'histoire originelle et son adaptation, le personnage est complice de ses bourreaux sans le vouloir : ceux-ci utilisent les armes qu'il a lui-même fabriquées. Dans les deux cas, les États-Unis participent donc à leur propre échec : d'abord en s'engageant dans une guerre au Vietnam, puis après leurs multiples interventions à l'étranger après le 11 Septembre, qui ont mis l'Islam politique sur le devant de la scène (*Civil War and the Age of Terror*). Le film *Civil War*, objet de notre étude, est une adaptation directe du comics dont il est tiré, tout en prenant en compte la continuité instaurée dans le MCU. La différence principale très importante est l'identité du gagnant du conflit dans les deux œuvres : si c'est bien Iron Man qui remporte la victoire dans les comics, c'est Captain America dans le film qui remporte le combat final. Cependant, c'est lui qui finit par devoir fuir et se cacher, tandis que Iron Man retourne au QG des Avengers, a priori libre de poursuivre ses activités en tant que super-héros. C'est presque l'ONU qui est présentée à la fin comme la véritable perdante du film : les *Accords* ne sont pas mis en place, elle est donc présentée comme une institution menaçante qui privent des individus de leur liberté puisque, comme nous l'avons vu, les super-héros qui refusent les *Accords* sont emprisonnés sans procès ni accès à des avocats. Cette fin est une adaptation très contemporaine et politique d'un certain point de vue sur les institutions internationales, qui ancrent d'autant plus les histoires super-héroïques dans leur époque.

²³ *Critical Perspectives on Harry Potter*, chapitre 15, dirigé par Elizabeth E. Heilman en 2009

Contrairement à Marvel, la saga *Harry Potter* est adaptée relativement rapidement. En effet, alors que les comics de Marvel font référence à des événements politiques et historiques des années 1940-1950, mais ne sont adaptés en films qu'à partir des années 2000, le premier tome de *Harry Potter* est adapté seulement quatre ans après sa publication et sort en salle en 2001. Les suivants sortent rapidement après, en 2002, 2004 et 2005. Les derniers films, soit l'adaptation du dernier tome, sortent en salle en 2010 et 2011. Si quelques passages sont adaptés pour l'écran, aucune référence historique ou sociale ne manque, étant donné qu'il n'y a que peu voire pas de changements sociaux ou politiques entre la date de publication du premier tome et son adaptation à l'écran. Le phénomène mondial qu'est *Harry Potter* invite un nouveau public à découvrir l'univers à travers les films, mais les références communes et universelles se suffisent pour attirer une nouvelle communauté de fans.

Le travail de traduction de la terminologie propre aux deux univers est essentiel pour la globalisation des œuvres. C'est ce que nous démontrerons dans la seconde partie de notre développement.

II. La terminologie et l'onomastique : de la littérature au grand écran

La terminologie est l'essence d'une histoire, et plus largement d'un univers au sein duquel se déroule cette même histoire. Grâce à elle, les lecteur·rice·s ou les spectateur·rice·s peuvent se projeter dans une œuvre jusqu'à en faire partie intégrante.

Le but d'une terminologie propre à une œuvre est de rendre son univers crédible et immersif, et ainsi donner l'impression à celui ou celle qui le découvre d'en être un des personnages aux côtés des héros. En cela, cette terminologie permet de construire l'œuvre, de différencier les genres littéraires. En effet, elle change selon le genre dans lequel elle s'inscrit et selon l'histoire en elle-même, qu'elle ancre dans la réalité. De plus, elle a un impact sur les lecteur·rice·s ou les spectateur·rice·s, créant une *fanbase* autour de l'œuvre, ici *Harry Potter*, les comics Marvel et les films du Marvel Cinematic Universe (MCU).

Harry Potter et Marvel ont une portée internationale et, de fait, ces œuvres littéraires ont été traduites dans plusieurs langues depuis leur langue originale, l'anglais. Cette traduction s'adapte à chaque culture dans laquelle elle s'opère, notamment dans le cas de *Harry Potter*, sans pour autant trahir sa culture d'origine, et a été transposée sur grand écran. Cela montre l'importance d'une terminologie commune au monde entier, mais traduite dans les cultures pour être appréhendée et comprise le mieux possible en se fondant sur un autre référentiel, celui de l'auteur·e et de son propre monde, et ainsi toucher le plus de lecteur·rice·s et de spectateur·rice·s possible. La littérature et le cinéma n'ont pas de frontière.

a. La terminologie et l'onomastique, vectrices de l'émotion

Avec une terminologie commune, une *fanbase* se forme et fait vivre l'œuvre au-delà de la littérature et du cinéma en l'intégrant à la *pop culture*. En effet, la terminologie crée la *fanbase* autour des formules magiques dans *Harry Potter*, et il existe une terminologie propre au genre super-héroïque que la *fanbase* s'approprie et enrichit en permanence. Mais la terminologie est surtout au service des personnages, qui font vibrer le·a lecteur·rice ou le·a spectateur·rice. L'onomastique, qui fait partie de la terminologie, est donc fondamentale à une œuvre et véhicule des émotions, transmises par ces personnages et leurs histoires. En

effet, c'est un socle, un pilier de l'œuvre, qui explique la résonance à l'international de *Harry Potter* et Marvel.

Harry Potter est une œuvre fantastique, ce qui signifie qu'elle s'ancre dans notre monde, le monde réel, mais qu'elle propose un autre univers greffé à ce monde : son univers propre, celui de la magie et des sorciers. En ce sens, la terminologie et l'onomastique sont encore plus importantes dans la construction de cet univers et de ses personnages, qui sont donnés à lire, à imaginer et à voir sur grand écran comme pour ceux de Marvel. En effet, quand on lit *Harry Potter*, on lit les noms des personnages, souvent accompagnés d'une description physique. Ces noms propres et ces descriptions évoluent au fil des tomes de la saga. Le champ d'études se concentre ici sur les batailles finales des tomes 1 et 7 et des films 1 et 8.

Concernant Marvel, le genre super-héroïque se distingue des autres genres que sont la fantasy et la science-fiction entre autres, et s'impose aujourd'hui comme un genre à part entière avec ses codes, sa terminologie et son onomastique propres. Les personnages étant déjà donnés à voir dans les comics, ils sont incarnés au cinéma par des acteur·rice·s qui les font évoluer au fil des films. Le champ d'études se concentre sur le film *Civil War* et le comics éponyme dont il s'inspire.

1. L'onomastique à l'origine de la création d'une nouvelle réalité immersive

Encore une fois, il est essentiel de nommer les choses et les êtres pour la création d'un univers crédible et immersif. Dans *A Fancy for the Fantastic*, John Algeo, cité par Genièvre Mai Yuhk Valteau dans *What's in a Name?: An Examination of Meanings and Symbolic Use of the Names in Harry Potter and the Order of the Phoenix*, affirme que chaque nom propre est une réalité décidée par l'auteur·e, c'est-à-dire que chaque nom de personnages inventés par J.K. Rowling correspond à une réalité du monde de *Harry Potter*. Judith Saltman, mentionnée ensuite, prend comme exemple l'arbre généalogique de *Harry Potter* et explique que J.K. Rowling se sert d'événements mythologiques, sociaux et/ou culturels pour créer ses noms propres et donc ses propres réalités dans le monde de *Harry Potter*, qui devient un nouveau référentiel. Prenons l'exemple de « Firenze ». Firenze est un centaure de la Forêt Interdite devenu professeur de divination à Poudlard. « Firenze » est le nom italien de Florence, et l'histoire de Firenze, qui est exilé par les autres centaures parce qu'il devient professeur de divination, un acte de trahison à leurs yeux, n'est pas sans rappeler l'histoire de Chiron,

célèbre centaure de la mythologie grecque qui part pour enseigner l'astrologie aux humains (Harry Potter Wiki). Ainsi, J.K. Rowling s'est inspirée d'une ville existante, Florence, et d'un mythe grec de notre monde, pour en créer une réalité à elle, Firenze, le centaure professeur de divination à Poudlard, présent dans le tome 7.

Il s'agit d'un néologisme selon la classification proposée par Sandra Justice dans *Harry Potter et les mots fantastiques : comparaison des néologismes du septième tome chez Rowling et son traducteur français*. Selon Emma Prené, citée par la suite, on distingue onze processus de formation de mot, soit de néologisme, dont l'emprunt et la néologie sémantique. Jean Pruvost et Jean-François Sablayrolles cités après précisent que J.K. Rowling a recours à l'emprunt et à la néologie sémantique : « elle a incorporé des mots qui viennent d'autres langues (l'emprunt), elle a attribué de nouveaux sens aux formes existantes (la néologie sémantique) [...] ». L'emprunt « consiste à aller chercher une lexie dans une autre langue, plutôt que d'en fabriquer une avec ses propres ressources » selon Jean-François Sablayrolles. C'est exactement ce qu'a fait J.K. Rowling ici, en allant chercher la lexie « Firenze » dans la langue italienne. Ce faisant, elle a réalisé une néologie sémantique, « qui consiste à attribuer un nouveau signifié à un mot « alors que [son] signifiant ne change pas » » toujours selon Jean-François Sablayrolles. « De cette façon, des formes existantes peuvent acquérir de nouveaux sens. » (Jean Pruvost et Jean-François Sablayrolles, 2003) « Firenze », le signifiant, ne change pas, on conserve la lexie d'origine, mais J.K. Rowling lui a attribué un nouveau signifié, qui pourrait se résumer en « professeur centaure ».

Lorsqu'on pense à Firenze dans *Harry Potter*, on pense au centaure et pas à la ville de Florence, surtout si on n'est pas italoophone. C'est là où on peut d'ores et déjà se rendre compte que la référence n'est pas si évidente. Elle l'est pour un-e italoophone, qui saura immédiatement que ce nom fait référence à la ville, alors qu'un-e francophone ou un-e anglophone qui n'a aucune notion d'italien ne la verra pas excepté s'il effectue des recherches. Néanmoins, tout le monde, quelle que soit sa langue, comprend que Firenze est le professeur centaure, une réalité du monde de *Harry Potter*, fondée sur le référentiel de *Harry Potter*. Cette réalité est partagée par tou-te-s

Un nom propre n'est pas anodin, et, comme le nom de Firenze le démontre, les noms propres ont du sens. Dans *A Methodology for Literary Onomastics* cité par Geneviève Mai Yuhk

Valleau, Grace Alvarez-Altman dit qu'on ne nomme pas les personnages uniquement pour les différencier les uns des autres, mais aussi leur donner une symbolique, du sens. Le principe de l'onomastique est de faire passer un message, car il n'y a aucun intérêt à lister des noms propres. Alors, chaque nom propre a sa signification et transmet des émotions. C'est le cas de Severus Rogue, ou Severus Snape en version originale.

Selon le site Harry Potter Wiki, « en anglais, son nom est Severus Snape, soit les mêmes initiales que celles de Salazar Serpentard. *Severus* signifie « sévère », « dur » en latin. C'est également la racine du verbe anglais *to sever* (couper, rompre). De même, son nom (Snape) se rapproche du verbe *to snap* (se casser net, claquer, se moquer, mordre, ronchonner), du verbe *to snipe* (critiquer quelqu'un par en dessous ou sournoisement), et du nom *snake* (serpent). Ces significations correspondent à son caractère, toujours prompt au sarcasme et aux moqueries. Mais la véritable origine du nom « Snape » est le nom d'un village anglais du Norfolk. Le nom « Snape » a été traduit en français par Rogue. Ce choix a vaguement un rapport avec le mot *rogue* en anglais qui signifie « gredin », « scélérat », « coquin », « solitaire » ou bien encore « espiègle ». En français, il signifie « plein de morgue », « raide et rude », « arrogant ». Or, nul n'ignore que Severus Rogue peut être arrogant aussi bien que solitaire, car il ne trouve pas grand monde qui tienne à lui. »

Comme dans *Harry Potter*, les noms des personnages restent les mêmes dans le film que dans les comics. Captain America incarne les valeurs de l'Amérique, il est presque un drapeau humain. En effet, au travers d'*America*, qui désigne le continent américain en anglais, mais aussi et surtout un citoyen des États-Unis, en anglais *the United States of America*, il représente le peuple américain, *the Americans*. Cependant, avant ce mot, son nom commence par « *Captain* », un grade au sein de l'armée, ce qui montre qu'il représente également l'armée. Néanmoins, comme l'armée américaine s'oppose ouvertement aux terroristes, donnant lieu à des affrontements ultra-violents, on se méfie de l'armée et par conséquent de Captain America. Il y a cependant un paradoxe. Même si on se méfie de l'armée, elle a un aspect nostalgique auquel les Américains sont attachés, avec les *Boys* américains qui ont vaincu pendant la Seconde Guerre mondiale. Cela fait de Captain America le représentant du peuple et de l'armée. Son nom évoque la nostalgie de la guerre aux Américains en particulier, d'autant plus qu'il est devenu ce super-héros qu'on connaît lors de la Seconde Guerre

mondiale. Il s'agit d'une époque qui a autant marqué les Américains que lui, dans la tête et sur le corps.

Iron Man, ou « l'Homme de fer », a un nom évocateur. Le fer pourrait faire référence à son armure, même si elle n'est pas en fer, mais en or et titane. Il s'agit plutôt de mettre en exergue sa volonté de fer : ce personnage est doté d'une volonté forte, mais le revers de la médaille est qu'il est extrêmement têtu. Cela renvoie également à l'époque à laquelle il a été créé : le rideau de fer, « *iron curtain* » en anglais. *Man* rappelle qu'il n'est un super-héros que grâce à son armure, car il reste « un homme dans une boîte de conserve » (*Iron Man 3*). Enfin, on peut voir dans ces deux noms propres que deux époques et valeurs antagonistes s'opposent comme vu dans la première partie : la force de l'armée (Captain America) contre la technologie d'une nouvelle ère (Iron Man).

2. Choisir un camp : l'onomastique comme moyen d'influence sur le-a spectateur-rice/lecteur-rice

On constate que le nom propre Severus Snape ou Rogue est, dans les deux langues, bien choisi pour ce personnage qui divise la *fanbase* et dont la connotation du nom évolue dans la saga. Si, dans le tome 1, Rogue est un personnage très antipathique et auquel personne n'a envie d'avoir affaire, on découvre une autre facette de lui dans le tome 7, lorsque Harry regarde son passé dans la Pensine. On y voit avec lui un jeune garçon avec de grandes idées, brillant, déterminé, mais vulnérable, moqué et humilié, et surtout un homme qui a joué un double-jeu depuis le début pour les deux grands hommes antagonistes de l'histoire, Albus Dumbledore et Lord Voldemort. Certes, Rogue est par nature sévère, dur, froid, critique et cassant, mais il est capable d'amour, comme il a toujours aimé Lily Potter née Evans, la mère de Harry.

Dans le tome 7, le nom de Rogue rime également avec courage et bravoure, et prend un nouveau sens. On le voit à l'écran, dans le film 8. Rogue est vêtu d'une robe noire, tenue classique des Mangemorts, les fidèles de Voldemort. Cette noirceur visible, également sur ses traits austères et interprétée par Alan Rickman, est un leurre pour nous détourner de tous les indices présents au fil de la saga concernant la capacité de Rogue à aimer, protéger et agir pour le bien contrairement à ce qu'on a pu croire jusque-là. Lorsque Rogue fait face à McGonagall dans la Grande Salle alors que Harry se révèle à lui, l'acteur a choisi de lui-même

de donner un nouvel indice aux spectateur·rice·s en faisant un léger mouvement du poignet et abaissant sa baguette devant la professeure qu'il connaît depuis si longtemps et respecte. Il se défend ensuite sans pour autant riposter, faisant même ricocher les attaques de son adversaire sur les Carrow. Cela montre que le nom de Rogue, incarné par un acteur et un personnage torturé et courageux, n'est pas que rudesse, mais aussi estime et protection. Il revêt une nouvelle symbolique, celle du mal-aimé antipathique sauveur de la première heure qui ne recherche aucune gloire et a accepté de se faire haïr pour le bien de tous, non sans garder ses secrets. Ici, J.K. Rowling a presque réalisé une autre néologie sémantique.

Rogue est donc un anti-héros et la *fanbase* ne sait sur quel pied danser : entre ceux qui mettent en avant sa bravoure et la tragédie de son histoire, et ceux qui ne cautionnent pas ses actes malgré tout, Rogue divise. C'est justement ce qui en fait un personnage incontournable, que ce soit dans l'histoire, au sein de la *fanbase*, ou dans la *pop culture*, avec entre autres les figurines Pop qui le représentent. Alan Rickman a su lui donner une visibilité et une crédibilité qui ont franchi les films de *Harry Potter*. Le décès tragique de l'acteur en 2016 des suites d'un cancer du pancréas a davantage contribué au mythe de Rogue, qu'on confondait presque avec son interprète.

Marvel divise également sa *fanbase* avec le film *Civil War* ; non pas par rapport à un personnage comme dans *Harry Potter*, mais à des idéologies contraires. Tout est dans le titre du film : une scission s'opère entre les super-héros, deux camps s'opposent et, en conséquence, les membres de la *fanbase* doivent également choisir leur camp. Comme dans *Harry Potter*, chaque personnage doit choisir sa voie, excepté que ce n'est pas si évident dans *Civil War*. Dans *Harry Potter*, ce sont les forces du Bien et du Mal qui s'affrontent, et on a tendance à vouloir que les forces du Bien l'emportent ; dans *Civil War*, il s'agit d'une question d'idéologie que la terminologie du film pose avec le *Superhuman Registration Act* (SHRA), alors au cœur de l'histoire.

Dans les comics, il s'agit d'une loi passée par le gouvernement américain qui consiste à recenser tous les super-héros et les obliger à travailler pour le gouvernement, c'est-à-dire que le gouvernement leur donne leurs missions ; ils deviennent en quelque sorte des « super-policiers ». C'est différent dans le film : le SHRA est nommé d'une autre manière ; il devient « *The Accords* », dans le but de donner un ton plus diplomatique au film et de s'inscrire dans

les relations internationales. Il s'agit d'un contrat entre les super-héros et l'ONU signé par 117 pays. Selon ses termes, les super-héros ne doivent agir à l'international que si l'ONU le vote à l'unanimité. Signer ce contrat est une obligation, ce qu'on voit dans une scène du film où le Général Ross explique aux super-héros ses termes (00:24:18). Cela signifie qu'ils sont obligés d'arrêter toute activité super-héroïque s'ils ne le signent pas. Alors, les super-héros se divisent.

En miroir, les fans se divisent, avec des arguments des deux côtés. Les partisans du SHRA estiment qu'il faut contrôler le carnage causé par les super-héros, car ils sont à l'origine de beaucoup de dommages collatéraux, et diminuer la privatisation du système judiciaire américain et ainsi légitimer l'activité super-héroïque. Ses détracteurs pensent que c'est coercitif, que cela crée une milice gouvernementale et met en danger les proches des super-héros quand on révèle leur identité. Le SHRA est à l'origine de grosses tensions et débats houleux dans la *fanbase*, et c'est là où la terminologie joue un rôle clef. Appeler le SHRA par un nouveau nom dans les films ravive le débat de 2005 entraîné par les comics. C'est l'occasion de prendre parti pour un nouveau héros, et, comme ce n'est pas le même héros qui gagne dans les comics et le film, cela crée un nouveau débat. De plus, le fait de ne pas dire explicitement les termes de la loi et des *Accords* (que ce soit dans le comics ou le film) ne fait que diviser encore plus : retenir l'information d'un point de vue terminologique ne fait qu'attiser encore plus les débats et mettre l'émotion avant les débats rationnels, car comment débattre de manière raisonnée sans les termes appropriés pour le faire ?

b. Le genre des œuvres défini par la terminologie et l'onomastique

La terminologie et l'onomastique sont des vecteurs de la création. Chaque œuvre appartient à un ou plusieurs genres littéraires, et sa terminologie propre fait non seulement écho à son univers et son histoire, mais aussi à son genre littéraire ; c'est-à-dire que son univers et son histoire se fondent sur sa terminologie, qui se fonde elle-même sur le référentiel de l'auteur·e et du genre littéraire auquel appartient l'œuvre, tout en alimentant la terminologie globale de ce même genre. Cela crée un cercle vertueux où la terminologie est inventée par l'auteur·e en fonction de son référentiel personnel et du genre littéraire de son œuvre, terminologie qui s'inscrit ensuite dans le genre littéraire et peut être utilisée et exploitée par d'autres.

Il existe plusieurs manières de nommer les choses et les êtres dans une œuvre : soit en inventant complètement ; soit en se fondant sur des références et en inventant à partir de ces mêmes références, ce qui est davantage le cas de *Harry Potter* ; soit en reprenant des noms propres du monde réel, ce qui est davantage le cas de Marvel. La terminologie de *Harry Potter* s'inscrit dans le genre du fantastique et inscrit donc l'œuvre dans ce genre avec les formules magiques, par exemple. La magie est en effet le plus souvent une composante d'un univers fantastique ou de fantasy.

Pour les noms propres de formules magiques, J.K. Rowling a de nouveau recours à l'emprunt dans la langue latine. « Le latin s'avère être sa principale source, ayant inspiré 21 néologismes », selon Sandra Justice dans *Harry Potter et les mots fantastiques*. « Avant tout, Rowling utilise de tels emprunts latins pour des formules magiques. Ainsi, conformément à leurs définitions en latin, des formules magiques comme « *Reparo* », « *Tergio* » et « *Descendo* » permettent aux sorciers dans *Harry Potter* de réparer, de nettoyer et de faire descendre les objets visés. Ces trois exemples révèlent une autre tendance de J.K. Rowling à emprunter des verbes latins dans leur forme conjuguée à la première personne du singulier au temps présent de l'indicatif, une forme marquée par la terminaison -o. « Cela montre que J.K. Rowling a choisi le latin comme référence et a emprunté des mots de cette langue pour les intégrer à sa terminologie et leur donner une autre référence, celle de la formule magique.

1. Inventer une nouvelle langue dans une œuvre

Dans le tome 7 et le film 8, Voldemort essaie de tuer Harry avec le sortilège « *Avada Kedavra* », qui n'est pas un emprunt du latin. Selon J.K. Rowling, « *Avada Kedavra* », la formule magique du sortilège de la Mort, est une expression araméenne qui veut dire « *may the thing be destroyed* » (Rowling interviewée par la BBC 00:00:42-00:01:00) », précise Sandra Justice. Le sortilège de la Mort est fréquemment utilisé par les Mangemorts et Voldemort lui-même, leur but étant en effet de créer un monde où les sorciers de sang pur régneraient. Pour ce faire, il faut purifier le monde actuel en tuant tous ceux qui n'en sont pas considérés comme dignes, soit les Sang-mêlé et les Moldus, les humains sans pouvoirs magiques. Dans les films, ce sortilège est représenté par une lumière verte, le vert étant la couleur de Salazar Serpentard et par extension des forces du Mal, opposé au rouge, celle de Gryffondor, des forces du Bien et du sortilège *Expelliarmus* qu'utilise à chaque fois Harry contre Voldemort.

Comme dans Marvel, l'idéologie est présente dans *Harry Potter*, inhérente à l'œuvre : celles du Bien et du Mal qui s'affrontent depuis le début de la saga. Simplement, dans Marvel, les idéologies qui s'y opposent sont celles qui animent notre monde, plus que celles du Bien et du Mal, qui sont manichéennes. Néanmoins, cela n'enlève rien au fait que le·a lecteur·rice et le·a spectateur·rice se sentent concerné·e·s par cet affrontement dans *Harry Potter* et choisissent leur camp, généralement celui du Bien aux côtés de Harry et de ses alliés. C'est pour cela que le sortilège de la Mort a une résonance particulière dans le camp du Bien, qui se refuse à l'utiliser, puisqu'il s'agit d'un des trois Sortilèges Impardonnables avec l'*Imperium* et *Doloris*. Autrement, le camp du Bien deviendrait semblable au camp du Mal, il n'y aurait plus rien qui les séparerait. C'est pour cela que Harry utilise *Expelliarmus* contre Voldemort, là où ce dernier s'arme du Sortilège de la Mort. Avec ce néologisme, J.K. Rowling fait passer beaucoup d'émotion, car ce sort sème la mort et on sait qu'il y aura des morts dans les rangs du Bien. Cela cause de la surprise, de la peur et le sentiment d'un danger auquel on ne pourra pas échapper, un danger inévitable qui se rapproche inéluctablement. La douleur et la peine de perdre un personnage s'y mêlent, et ce tour de force montre que la terminologie est également un puissant vecteur de l'émotion.

Dans le MCU, c'est surtout la manière dont on emploie la langue qui prime. Dans les comics, la terminologie se mêle au dessin, qui devient un média visuel, et la réalité et la fantasy se mêlent. L'art est plus réaliste que d'ordinaire dans les comics, car on ancre l'histoire dans la réalité. Les couleurs sont plus ternes avec une dominance du gris-bleu, une palette reprise dans le film. On constate que l'identité visuelle et terminologique reste la même dans les comics et le film.

Au-delà de l'identité visuelle, l'identité terminologique a cependant toute son importance quand il s'agit d'adapter un comics au cinéma. Dans son *Cours de linguistique générale*, Saussure oppose la langue à la parole. D'un côté, la langue est un outil permettant de communiquer entre les membres d'un groupe, qui nécessite un apprentissage et contient des règles de fonctionnement et un lexique. Les comics Marvel et le MCU possèdent leur propre langue : il s'agit d'un lexique super-héroïque utilisé entre fans, acquis au fur et à mesure des lectures et des visionnages, ce qui relève de l'apprentissage. Ainsi, les histoires d'origine des super-héros sont parfois peu explicites dans les films. Par exemple, dans le MCU, aucun film

ne montre explicitement comment Spider-Man a eu ses pouvoirs, mais les fans connaissent son histoire et ne sont pas surpris lorsque le super-héros en parle de manière évasive.

De l'autre, la parole est l'utilisation concrète de la langue. C'est grâce à la langue qu'on peut utiliser la parole. La « parole » des comics correspond aux histoires individuelles qui donnent chaque film et chaque comics. Pour écrire un comics ou en lire un (la parole), il faut connaître toute l'histoire qui précède et le lexique super-héroïque, soit parler la langue. Le lexique fait donc partie du genre super-héroïque. Le terme *war* de ce lexique, central dans les comics et le film, renvoie à la *Civil War*, la guerre civile survenue entre 1861 et 1865 aux États-Unis, appelée en France la Guerre de Sécession, et à la guerre contre le terrorisme de Bush. Dans les deux cas, le terme n'est pas adapté : on ne peut pas faire de guerre contre les terroristes, même si c'est le vocabulaire employé par George W. Bush, car ils ne constituent pas une nation reconnue par la communauté internationale, et le conflit entre super-héros n'est pas une guerre civile. Même si les humains lambda sont impliqués, il est clair que l'opinion publique est du côté de Tony Stark dans les comics et dans le film, même si cela est plus flou à l'écran : la guerre implique les super-héros, et non l'entièreté de la population américaine. Selon Bakhtin, la langue est inextricable de l'idéologie, la parole est une interaction entre les idéologies. C'est plus qu'un simple combat spectaculaire (Scott).

2. Appropriation de la terminologie pour se reconnaître comme fan d'un genre spécifique

Tout cela constitue le genre super-héroïque, et, pour le reconnaître, il est important que la *fanbase* ait accès à la même terminologie. Il existe une grande similarité entre les genres de la fantasy, de la science-fiction et le genre super-héroïque. Ce qui les différencie est la manière dont on nomme leurs écarts avec la réalité, qui rendent les histoires extraordinaires. La magie est propre au fantastique comme dans *Harry Potter* et à la fantasy, la science à la science-fiction et les super-pouvoirs et autres dérivés de ces termes au genre super-héroïque. C'est grâce à ces derniers qu'on reconnaît donc le genre super-héroïque. Par ailleurs, l'utilisation des mêmes termes dans les comics et les films permet la reproduction du genre, ce qui est fondamental pour la *fanbase*, au travers des fanfictions et des discussions sur les forums, entre autres.

En effet, le processus terminologique d'une œuvre peut être repris par un autre, mais pas la terminologie en elle-même, qui n'est valable qu'à un univers en particulier, à moins que

l'auteur·e ou toute personne à qui elle a donné les droits écrive dans son univers en reprenant la terminologie originale. Les fanfictions sont des écrits à part, écrits par des fans pour des fans qui partagent simplement des histoires sorties de leur imagination avec les autres sans rien en gagner en retour, si ce n'est de l'appréciation par rapport à ce qu'ils ont écrit. En effet, les auteur·e-s de fanfictions peuvent avoir un sentiment de fierté : celui d'avoir su reprendre l'univers et la terminologie d'un·e auteur·e qu'ils utilisent à leur manière, en se fondant sur elle et/ou en l'alimentant elleux-mêmes en inventant de nouveaux mots, sens, significations, symboliques. Mais il n'y a pas qu'elleux qui peuvent se sentir gratifiés : l'auteur·e de l'œuvre originale peut également avoir ce sentiment de fierté, puisque son univers et sa terminologie sont aimés et exploités par d'autres. Plus que le genre littéraire, on choisit l'univers dans lequel on s'inscrit avant de se lancer dans l'écriture d'une fanfiction ; on s'approprie un univers entier et sa terminologie tout en les respectant pour pouvoir créer une histoire à soi dans un univers déjà créé, qui n'est pas le sien.

C'est également le cas des *Role Play Games* (RPG) ou des *Role Play* (RP), où l'on crée son personnage dans un univers créé, où on le fait évoluer au sein d'une histoire commune avec d'autres joueur·se-s, qui se crée elle aussi au fil des interactions entre les personnages des joueur·se-s. Par exemple, sur le site BookNode, dans la section « Jeux » du Forum, il existe une sous-section « RPG » dans laquelle il y a un RPG *Harry Potter* en cours et un autre Marvel qui s'est terminé, qui reprennent respectivement l'univers de *Harry Potter* et du MCU et leur terminologie sans la changer, et mettent en scène des personnages non présents dans la saga de J.K. Rowling et le MCU puisqu'ils sont créés de toutes pièces par différents joueur·se-s. Ainsi, on peut décliner la terminologie d'une œuvre de différentes manières, que ce soit dans les fanfictions ou en RP, des écrits et des jeux de fans par des fans pour des fans, qui exploitent un univers, en l'occurrence celui de *Harry Potter* et le MCU. Pour qu'un genre soit reconnu, il est important de créer des termes et de les réutiliser pour les pérenniser, comme ce que fait la *fanbase* au quotidien avec ce genre de pratiques.

3. La terminologie pour afficher une filiation ou non

Dans *Civil War*, la terminologie est au service du propos du film, qu'elle ancre dans le MCU, mais grâce à laquelle on le différencie des autres films Marvel. Pour établir une comparaison entre le film que nous étudions et les autres du MCU, nous avons choisi de comparer les

champs terminologiques de *Civil War* et de ceux d'*Infinity War* et *Endgame*. Nous retrouvons donc plusieurs champs terminologiques dans le film, dont nous avons fait la liste dans les annexes. L'utilisation de cette terminologie permet d'appuyer le propos du film et de le référencer. Par exemple, l'utilisation du champ lexical militaire permet aux réalisateurs, Anthony et Joe Russo, passionnés de films d'espionnage, de donner cette référence à leur film de super-héros. Cependant, avec des termes comme « AFV » en VO (« véhicule militaire blindé ») ou « AR-15 » (un fusil automatique utilisé exclusivement par les militaires), cette terminologie n'est pas toujours accessible au grand public. Elle n'est ici pas réellement faite pour que le public la comprenne, mais participe au sentiment de confiance que celui-ci accorde aux héros. En utilisant ces termes, ils donnent l'impression d'avoir de réelles connaissances en la matière. On compte 16 termes de ce champ lexical dans *Civil War*, contre 11 dans *Endgame* et 10 dans *Infinity War*. Nous pouvons donc voir que cette prévalence permet bien de différencier ce film des autres films du MCU et de le catégoriser dans le genre « espionnage ».

Pour continuer sur cette question du genre déterminé par la terminologie, nous pouvons étudier le champ lexical de la science. En effet, le genre super-héroïque a parfois été considéré comme un sous-genre de la science-fiction. Si certains films du MCU affichent cette filiation, ce n'est pas le cas pour *Civil War*, et c'est grâce à la terminologie que nous pouvons le voir. En effet, le film ne compte que trois termes scientifiques (« *hippocampus* », « MIT », « *behavioural pattern* »), contre 10 dans *Infinity War* et 18 dans *Endgame*. Cette différence peut s'expliquer par le fait qu'il y ait peu de personnages scientifiques dans le film (Bruce Banner, par exemple, expert scientifique, mais aussi super-héros, n'est pas présent dans le film), mais également par une volonté de ne pas déconcentrer le spectateur du propos du film : le but est de réfléchir aux relations internationales et au contexte socio-historique. Il s'inscrit en cela bien plus dans le genre de l'espionnage comme nous avons pu le voir, et peut même parfois se détacher un peu du genre super-héroïque.

En effet, comme nous l'avons vu, le genre super-héroïque se distingue surtout par une terminologie spécifique inventée par les différents auteur·e·s de comics qui se sont succédé·e·s, et reprise par les auteur·e·s suivant·e·s et les fans. Or, dans *Civil War*, on note seulement 3 néologismes (« Wakanda », « Hydra » et le « Vibranium ») et 7 termes qui appartiennent au lexique super-héroïque, comme « *vigilante* », « *hero* », ou « *world-ending*

event » (événement digne de la fin du monde en français) contre respectivement 26 et 16 pour *Infinity War*. Cette différence peut s'expliquer également par une envie de se détacher du comics grâce à la terminologie. En effet, ce n'est pas la même œuvre, et les réalisateurs veulent le signifier grâce à la terminologie, puisque le champ lexical super-héroïque est bien plus présent dans le comics (20 termes, répétés de nombreuses fois). Cette différence peut également de nouveau s'expliquer par l'envie des réalisateurs de centrer le film dans le monde réel et d'interpeller les spectateur·rice·s : ce qui se passe dans le film est réaliste et/ou inspiré de faits réels. La terminologie complète ainsi le contexte socio-historique pour transmettre une vision du monde, et cette vision est également transmise par des personnages dont on oublierait presque qu'ils sont des super-héros, puisque les termes super-héroïques ne sont pas légion comparés à d'autres films du MCU. Les personnages sont donc également ancrés dans le monde réel et deviennent proches de nous : ce sont avant tout des ami·e·s avec des points de vue différents, situation à laquelle nous pouvons tou·te·s nous identifier.

c. L'ancrage de l'histoire dans le monde réel par la terminologie et l'onomastique : le réel au cœur de la fiction

1. Invention de lieux ou reprise de lieux réels : intégrer la fiction dans le réel

La terminologie et l'onomastique ancrent les histoires dans le monde réel. On le constate avec les noms de lieux dans *Harry Potter* et dans Marvel et leur localisation dans le monde réel, le but étant d'ancrer le réel au cœur de la fiction. Dans *Harry Potter*, les noms de lieux sont représentatifs, c'est-à-dire qu'il s'agit de lieux fictifs, mais qui se trouvent dans des endroits existants dans le monde réel dans la saga. Ces lieux fictifs deviennent petit à petit des mythes qu'on a envie de voir de nos propres yeux puisqu'ils s'ancrent dans le monde réel même s'ils sont fictifs étant donné qu'ils sont localisés dans le monde réel et montrés à l'écran dans les films, soit dans des endroits filmés du monde réel. On est allé plus loin en recréant dans notre monde certains lieux de *Harry Potter* comme le château de Poudlard, ce qui participe à la mythification des lieux de la saga.

La différence avec Marvel est que l'action se déroule le plus souvent dans des lieux du monde réel contrairement à celle de DC Comics, la principale maison d'édition concurrente.

En effet, pour représenter New-York, DC a inventé la ville fictive de Gotham. Mais chez Marvel, les auteur·e·s s'inspiraient des lieux qu'ils connaissaient et les ancrèrent dans leurs œuvres. La ville de New York est restée la ville de New-York telle qu'elle existe dans la réalité. Le concept est poussé au point où des guides touristiques sont apparus : on peut visiter New York du point de vue de Marvel, en entrant dans cet univers et en adoptant sa vision. Ici, le réel et le fictif se confondent : la limite entre les deux est extrêmement fine. New York est le lieu le plus important du MCU. Il est notamment central dans le premier film *Avengers*. Marvel met en avant un lieu réel tandis que dans *Harry Potter*, le lieu central de la saga est le château de Poudlard, un lieu fictif, mais ancré dans le monde réel, situé sur les collines d'Écosse. C'est en entrant à Poudlard que Harry a vraiment conscience qu'il est un sorcier.

En effet, Poudlard est le lieu des découvertes et de l'apprentissage, et un symbole dans le monde des sorciers, celui du lieu où on apprend à devenir un·e bon·ne sorcier·er et par où tous les sorcier·e·s d'Angleterre, y compris Harry Potter, passent. C'est à Poudlard qu'ils décident de la voie à emprunter, avec Voldemort qui choisit celle du Mal, et Harry celle du Bien.

2. Détournement de lieux familiers pour transmettre l'émotion

Dans la bataille finale du tome 7, Poudlard est contrôlé par les Mangemorts avant d'être repris par Harry et ses allié·e·s pour devenir une forteresse que Voldemort tente de conquérir avec ses troupes. Le château est désormais le théâtre de la grande bataille des sorcier·e·s, celle qui va sceller leur sort pour les années à venir, alors qu'il était à l'origine un lieu de paix et de partage. Dans la bataille finale de *Harry Potter 8*, les plans sont sombres, le château est noir et n'apparaît pas une seule fois en plein jour. Il se mêle aux nuages noirs et est montré comme un édifice abritant ses résidents et les protégeant des assauts des forces du Mal. Il est devenu un siège. Voir ce château familial, à l'origine une école, devenu un siège de guerre, lieu de violence, de sang, de chaos, touche profondément les spectateur·rice·s. Le seul nom de Poudlard prononcé dans le groupe nominal « la bataille de Poudlard » peut faire frissonner les fans, qui imaginent leur lieu bien-aimé en proie à la destruction.

En parallèle, dans Marvel, New York est le théâtre de catastrophes. Un de ses quartiers, le Queens, est notamment mis sur le même plan que Berlin dans le film *Civil War*, puisque son nom apparaît à l'écran comme un nom de chapitre, au même titre que toutes les autres villes. Berlin est la capitale de l'Allemagne tandis que le Queens est un quartier de New York, qui

n'est pas la capitale des États-Unis, même si elle est la capitale de l'État éponyme. Cette manière de mettre au même niveau deux lieux qui n'ont pas le même statut est un acte fort de la part des auteur·e·s, qui adaptent le référentiel commun pour en créer un nouveau en élevant le Queens au rang de capitale et en lui donnant la même importance que Berlin. Dans *Harry Potter* et Marvel, les noms de lieux sont fondamentaux parce qu'ils créent un fil rouge, traçant un chemin en plus de dessiner une carte, la carte propre à leurs mondes qui se superposent à celle du monde réel. Ils sont évocateurs et permettent de rappeler aux spectateur·rice·s des histoires précises, et peuvent agir comme chapitre dans l'histoire.

Dans le tome 1 de *Harry Potter*, lors de la bataille finale, Harry et Quirrell/Voldemort se trouvent dans une salle de Poudlard, et 4 autres noms de lieux sont mentionnés (cf. annexes), mais ne le sont pas dans le film, qui nous montre uniquement le lieu de la bataille et le cœur de l'échange entre Harry et Quirrell/Voldemort, à savoir la pierre philosophale. Londres est le seul lieu réel, les 3 autres sont des lieux fictifs. Dans le tome 7 et le film 8, lors de la bataille finale, 18 lieux sont mentionnés dans le livre et l'action se déroule dans 10 lieux (cf. annexes). L'Albanie et King's Cross sont les seuls lieux réels. À l'écran, les 10 lieux fictifs sont montrés. On respecte le chemin tracé par Harry dans sa quête de battre Voldemort, et on en mentionne 6, dont un qui n'apparaît pas à l'écran (Godric's Hollow, le village où tout a commencé). Pour que les étapes de la bataille finale du tome 7 soient cohérentes, il a fallu recréer tous les lieux, en sachant que le·a spectateur·rice, qui a vu normalement les autres films précédents, les connaît déjà et les redécouvre dans ce dernier film, puisqu'ils ont une nouvelle fonction au cœur de la bataille finale. Pré-au-Lard est là où Harry, Ron et Hermione atterrissent pour la première fois depuis qu'ils ont quitté Poudlard, le lieu du retour des héros. La Tête de Sanglier est tenue par Abelforth, le frère d'Albus Dumbledore, qui est relié à la Salle sur Demande, le repère de l'Armée de Dumbledore. La Grande Salle est l'endroit où Harry se dévoile comme étant de retour à Poudlard. La Cabane Hurlante est le lieu de l'exécution de Rogue. Ron et Hermione récupèrent un croc du basilic dans la Chambre des Secrets pour tuer un horcruxe. Voldemort tue Harry dans la Forêt Interdite, qui devient le lieu d'exécution de Harry Potter. Enfin, King's Cross est une reconstitution de la gare dans la conscience de Harry. Encore une fois, le·a spectateur·rice connaît tous ces lieux, ils ont différentes connotations émotionnelles au fil de la saga. Étant donné qu'il s'agit du dernier volet de cette saga, la boucle est bouclée : on a fait le tour de l'univers.

3. Les noms de lieux : une dimension nationale ou internationale du film

Dans *Civil War*, les noms de lieux sont indiqués avec une écriture qui prend presque toute l'image, une manière visuelle de changer de chapitre de film. Contrairement à *Harry Potter*, les lieux n'ont pas de nouvelle fonction : leur statut change et il s'agit de la vision des auteurs. Dans le film, les Avengers sont peu aux États-Unis, ce qui étonne parce qu'ils sont basés aux États-Unis. Le film prend une dimension internationale et pas uniquement centrée sur les États-Unis, voire européenne. Dans l'ordre, on voit apparaître « Lagos », « London », « Vienna », « Bucharest », « Berlin », « Siberia » et « Queens ». Pour Lagos, il est expliqué assez tard dans le film que c'est au Nigeria, et on peut se demander si le public américain sait où cela se trouve seulement avec le nom de la ville. Londres et Vienne sont respectivement la capitale de l'Angleterre et de l'Autriche. Bucharest est liée à l'acteur Sebastian Stan, l'interprète de Bucky, qui est roumain. Il s'agit d'une référence à ses origines et, ainsi encore une fois, le réel se mêle à la fiction. Concernant Berlin, on peut se demander pourquoi les forces spéciales allemandes interviennent en Roumanie puis emmènent Captain America, Bucky, Sam et T'Challa à Berlin.

Intervient la vision des auteurs, qui propose la vision d'une Europe gouvernée par Berlin, alors capitale de l'Allemagne, ce qui signifie que Berlin aurait autorité sur toutes les autres capitales et pays européens dans une vision américano-centrée, selon laquelle les pays d'Europe seraient avant tout des États européens avant d'être des États-nations, comme le sont les États des États-Unis. De plus, on constate toujours la supériorité de New York sur les autres endroits du monde dans l'univers super-héroïque. En effet, dans le comics *Civil War*, on voit très peu le reste du monde, car toute l'action se situe aux États-Unis. Néanmoins, T'Challa (Black Panther), le roi du Wakanda, un pays imaginaire d'Afrique, soit un lieu fictif qui se mêle au réel, ne veut pas prendre parti. Le reste du monde est mis de côté. Cependant, dans le film, c'est le contraire : il prend parti et cela fait que le reste du monde est impliqué, en plus du fait que les super-héros voyagent dans toute l'Europe dans le film. L'Europe et les relations internationales deviennent ainsi un enjeu.

En revanche, il n'y a pas cette supériorité qui se dégage d'un lieu plus que d'un autre dans *Harry Potter*. Il s'agit plutôt d'un focus, le choix de mettre en avant des lieux où se déroule la plupart du temps l'histoire, comme l'Angleterre, pays de référence de *Harry Potter*. Dans la

saga, les autres pays sont brièvement mentionnés alors qu'on sait pourtant qu'il y a des sorcier·e·s dans le monde entier. Néanmoins, étant donné que l'histoire se déroule en Angleterre, on se concentre sur ce pays en particulier. On peut se demander si ce n'est pas une manière de séparer l'Angleterre du reste de l'Europe, comme les États-Unis sont séparés du reste du monde dans Marvel, une volonté des différents auteur·e·s.

La terminologie et l'onomastique portent l'œuvre ; elles lui permettent de former un tout transposable sur grand écran qui véhicule les références de ou des auteurs.

III. Pop culture, fans et identification par les normes et la traduction

Harry Potter est le plus grand succès littéraire de nos dernières décennies. Même les œuvres comme la série *Twilight* ou *The Hunger Games* n'ont pas réussi à égaler ce succès. Au cinéma, les films ont également eu un immense succès, même s'ils n'arrivent pas à égaler les œuvres du MCU.

Comment peut-on expliquer ces immenses succès ? Comment la notion de *pop culture* a-t-elle emmené ces œuvres au plus haut ? Comment les traductions des comics et des livres ont-elles participé au succès ? Quels normes et changements pérennes ont été créés par ces livres et films, et comment ces changements se sont-ils inscrits dans le temps ?

a. Succès de l'œuvre : *pop culture*, capitalisme, traduction et internationalisation

1. Une entrée dans la *pop culture* grâce à un grand succès

Les livres *Harry Potter* et les comics Marvel ont connu de grands succès. Leur adaptation au cinéma leur a permis d'augmenter leur succès et leur accessibilité.

L'heptalogie des *Harry Potter* fait entrer en synergie lecture et visionnage, puisque les films relancent la lecture des œuvres, qui elle-même donne envie de revoir les films. Cela fonctionne de la même manière dans le MCU, car la longue série de films garde les spectateur·rice·s en haleine et leur donne envie de continuer et d'en avoir toujours plus. En effet, Marvel produit à un rythme très soutenu, à raison d'un ou deux films par an.

Il est important de définir la culture populaire, qu'on connaît mieux sous son nom emprunté à l'anglais, « *pop culture* ». C'est une forme de culture qui est accessible et appréciée par le grand public, au contraire de la culture classique ou élitiste, qui ne touche qu'une partie éduquée ou riche de la population. Nous voyons bien que ce n'est pas le cas de notre corpus : qu'on parle de *Marvel* ou de *Harry Potter*, ces œuvres se veulent accessibles à tou·te·s, et, comme nous l'avons noté dans les parties précédentes, ce qui peut faire effet de niche, c'est l'onomastique ou la terminologie propre à chaque œuvre, et non pas les codes qu'il faut avoir pour comprendre les œuvres.

Les œuvres que nous étudions font parties d'une littérature de niche (littérature pour enfants et comics) et se sont imposées au grand public. Ainsi, leur entrée dans la *pop culture* a amené à des changements dans la société en général.

Nous savons par exemple que la publication du quatrième livre, *Harry Potter et la Coupe de Feu*, a provoqué de nombreux changements dans le monde de l'édition. En effet, contrairement à ce qui était la norme, ce livre est sorti simultanément au Royaume-Uni et aux États-Unis, le 8 juillet 2000. Le premier livre, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, est sorti en 1997 au Royaume-Uni et en 1998 aux États-Unis. Les livres ont eu un tel succès que les maisons d'édition ont dû s'adapter et faire sortir les éditions britanniques et américaines au même moment. Or, ce changement a été conservé pour certains livres, qui n'ont pas eu un aussi grand succès que la saga *Harry Potter*. Nous pouvons prendre l'exemple de *La Guerre des Clans* (*Warriors* en anglais), une suite de sept séries de romans d'Erin Hunter (pseudonyme de plusieurs auteurs britanniques). Les six premières séries ont été traduites en français et publiées entre 2005 et 2022 (à venir), et ont rencontré un assez grand succès, mais qui n'est en rien comparable aux romans *Harry Potter*. Ainsi, les éditions anglaises et américaines sont sorties en même temps, tandis que les livres en français n'ont été publiés que deux ans après. Quant aux films *Harry Potter*, le premier est sorti en avant-première au Royaume-Uni, mais est entré en salles officiellement aux États-Unis et au Royaume-Uni à la même date. En effet, le succès de la série était déjà assuré, le premier film étant sorti après le quatrième tome du livre. À l'époque, le film devient le deuxième film de tous les temps à remporter autant de gains (en date d'écriture de ce mémoire, il se classe 47e, bien après le 8e film, *Harry Potter et les Reliques de la Mort, Deuxième partie*, classé 14e.)

C'est aux retombées financières qu'on reconnaît le succès des Marvel, des blockbusters, qu'on peut définir comme étant un film au succès populaire retentissant, qui a coûté cher à produire et qui rapporte beaucoup à sa sortie. Les films Marvel fonctionnent grâce à leur humour, aux clins d'œil à la culture populaire et aux scènes spectaculaires, caractérisées par un immense budget en effets spéciaux (Vincent Brunner).

Ce qui plaît dans les deux univers que nous avons choisis, c'est l'appel à l'imaginaire. En effet, ces livres, comics et films nous emmènent vers une vision commune du monde, un imaginaire qui arrive à faire rêver, ou même à faire peur aux petit-e-s et aux grand-e-s. Et, comme nous l'avons vu dans les parties précédentes, les nombreuses références au contexte

socio-historique et la terminologie précise permettent également l'identification aux personnages.

Nous pouvons noter le contre-exemple de DC : le public ne se retrouve pas dans cet imaginaire (l'équivalent des Avengers chez DC, la Justice League a également eu un film, mais qui n'a remporté « que » 650 000 000 \$, contre environ 1 milliard pour *Endgame*, le dernier film Avengers) et ne s'identifie pas aux héros comme on peut s'identifier aux *Avengers* ou à Harry Potter et ses ami·e·s. Mais alors, qui sont les fans ? Comment peuvent-ils être aussi nombreux à avoir aimé ces livres, comics et films ?

2. La *pop culture* : un rapport entre fans et œuvres

Dans l'univers Marvel, il y a une donnée très particulière pour les fans : il s'agit de la continuité de l'univers sur plus de 80 ans. L'univers des comics et des films, partagé par tou·te·s les fans, est rempli de lieux et de personnages emblématiques, qui le rendent très attirant par sa proximité avec l'univers réel dans lequel vivent les lecteur·rice·s. Si on retrouve la proximité des univers dans les livres et films *Harry Potter*, la continuité sur un si long moment est une exclusivité Marvel. En définissant la continuité comme un ordre cohérent ou logique des événements qui se produisent, on trouve cette caractéristique essentielle de Marvel. En effet, tous les personnages, endroits, contextes et histoires sont interconnecté·e·s. Comme nous l'avons mentionné, *Harry Potter* commence à suivre cette voie, notamment avec la trilogie de films les *Animaux Fantastiques*, qui est une préquelle aux huit films *Harry Potter*. Cependant, la continuité était jusqu'ici ce qui définissait les histoires de super-héros.

Comme l'auteur de comics Grant Morrison l'a noté, « les comics offrent quelque chose que l'on appelle la continuité à la place de la temporalité²⁴ ». Cette remarque nous amène à comprendre la différence entre des œuvres dont l'histoire se suit et des œuvres avec une véritable continuité de toutes les parties des univers. La continuité est un élément essentiel dans l'attachement des lecteur·rice·s aux histoires. Elle provoque des émotions en faisant appel au souvenir des histoires précédentes, et intègre le·a lecteu·rice ou spectateur·rice en tant que partie intégrante de l'avancement de l'histoire. C'est dans les éléments du discours que la continuité se met en place, comme lorsque dans *Civil War*, le personnage de Zemo

²⁴ Traduction des rédactrices

explique ce qu'il a fait « quand le SHIELD est tombé, [quand] Black Widow a livré tous les dossiers de l'Hydra au public » (“*when SHIELD fell, Black Widow released Hydra files to the public*”, 00:26:20), ce qui fait allusion à un des films précédents du MCU, *Captain America and the Winter Soldier*. Ces allusions permettent d'ancrer *Civil War* dans le MCU.

Si la continuité aide le·a fan à se sentir important (« je sais ça, je reconnais ça, je me souviens de ça »), la *pop culture* apporte une autre dimension à la relation entre fans et œuvre. En effet, lorsqu'une œuvre devient un best-seller ou un blockbuster, elle devient un « *must-have* » : si on ne connaît pas, qu'on n'a pas lu l'histoire ou vu le film, on se sent mis à l'écart. Les exemples de Marvel et de *Harry Potter* sont particulièrement pertinents en ce sens. De nos jours, si on ne connaît pas du tout l'univers Marvel ou l'univers *Harry Potter*, il peut être difficile de participer à certaines conversations, car les personnes qui en parlent supposent automatiquement qu'on connaît l'histoire, au moins à un certain degré. Il est extrêmement rare d'entendre quelqu'un résumer l'histoire de *Harry Potter* avant de lancer le sujet, et cela pourrait même sembler déplacé ou condescendant de penser que les autres ne savent pas de quoi on parle.

L'effet de masse que permet la *pop culture* (cet effet qui conduit à se sentir mis à l'écart lorsqu'on ne fait pas partie de la communauté) permet aux œuvres de devenir plus que des livres ou des films. Dustin Kidd le rapporte dans son essai *Harry Potter and the Functions of Popular Culture*. Il nous dit que ces œuvres ont créé des rituels, qui deviennent plus intenses lors des sorties des livres ou des films. Il prend l'exemple de la sortie du quatrième tome de *Harry Potter*, en 2000 aux États-Unis, et rapporte que la librairie, ouverte de nuit pour commencer à vendre les livres à minuit pile, était remplie de personnes de tous horizons habillées en personnages de *Harry Potter*, prêts à célébrer la sortie d'un livre de leur série préférée. Comme il le mentionne, on peut en conclure que ce genre d'événements rassemblent autour d'une même passion et permettent aux fans de faire partie d'une réelle communauté.

Les réseaux sociaux ont également une place très importante pour les fans : ils leur permettent de faire connaissance, de se retrouver et d'échanger entre eux. En 2021, on constate que le sujet « films » a été le plus important sur Twitter, avec une augmentation de

+243% par rapport à 2020²⁵ (année marquée par la pandémie). Sur les dix films les plus importants sur Twitter en 2021, trois sont des Marvel et deux sont des DC²⁶. On constate donc que la communauté de fans de Marvel est très active, et arrive à faire passer chaque film en tendances Twitter (un indice très important, car les sujets en tendance sont un bon miroir de l'opinion publique, ou des événements bouleversants de chaque jour). Les réseaux sociaux sont le nouveau lieu des rituels, qui, bien que dématérialisés, sont bien réels.

Comme nous l'avons vu, chaque sortie de livre, film ou comics provoque des réactions, que ce soit sur les réseaux sociaux ou plus généralement sur Internet. Or, nous savons que pour que ces réactions soient positives, il faut que les fans retrouvent les codes auxquels ils et elles s'attendent. Même s'il n'y a pas de « recette magique » pour un blockbuster, Alex S. Romagnoli identifie dans son livre *Enter the Superheroes: American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature* quatre grandes « demandes » des fans. Ils veulent que les nouvelles histoires respectent les histoires d'origine des super-héros et soient liées aux précédentes, dans le sens où les événements passés sont mentionnés. Il est aussi important que les scénaristes gardent ce qui fait la base du personnage intacte, tel que son histoire d'origine, son caractère ou encore ses super-pouvoirs. La dernière demande consiste à respecter la temporalité afin que les histoires aient un sens cohérent. *Marvel* connaît bien ces recettes, et c'est grâce à elles que ses films se hissent en haut des tendances Twitter chaque année.

Le dernier point que nous pouvons soulever dans le rapport entre fans et *pop culture*, c'est le lien intime entre *pop culture* et capitalisme. Les livres *Harry Potter* sont chers, et tous les produits dérivés, qu'il s'agisse de *Marvel* ou de *Harry Potter*, le sont encore plus. Pourtant, les fans continuent d'acheter des figurines Pop, des jeux de société représentant leurs super-héros préférés ou même des places pour assister aux événements spéciaux liés à leurs films et livres préférés.

²⁵ Source : Brandwatch. Comparing tweet volume from March 1, 2020 to June 6, 2020, to March 1, 2021 to June 6, 2021. US only

²⁶ Source : Blog Officiel Twitter Data. Insights 2021.

3. Internationalisation : rapport de l'œuvre à la mondialisation et traduction

L'œuvre de *pop culture* a un rapport à la mondialisation et au capitalisme que l'on peut appréhender de deux façons : nous venons de mentionner le premier, et le deuxième réside dans les histoires, où les personnages ont eux-mêmes un rapport à l'internationalisation, la mondialisation et le capitalisme.

Dans *Harry Potter*, on trouve un peu d'internationalisation et de mondialisation. En effet, dans *Harry Potter et la Coupe de Feu*, deux autres écoles de magie, Durmstrang et Beauxbâtons, se rendent à Poudlard pour le Tournoi des Trois Sorciers. On entend aussi parler dans ce livre de la Coupe du Monde de Quidditch, ce qui signifie que le monde entier est habité par la magie. Cependant, à part dans ce tome, on n'entend que très peu parler de l'étranger. On sait que Charlie Weasley, l'un des frères Weasley, vit en Bulgarie, et on retrouve le personnage de Fleur Delacour dans d'autres tomes, puisqu'elle se marie avec Bill Weasley. Ainsi, nous savons que le monde de Harry Potter et de ses ami·e·s est mondialisé, mais ce n'est pas l'un des éléments essentiels de l'histoire.

Le capitalisme est également présent dans *Harry Potter*, mais ce n'est pas le même que dans le monde réel. En effet, bien que l'histoire s'ancre dans notre monde, la monnaie des sorciers et sorcières, par exemple, n'est pas la même. Ils n'ont que trois types de pièces (les Gallions d'or, les Mornilles d'argent et les Noises de bronze). De plus, comme l'écrit Daniel Levy : « Bien que les sorciers utilisent parfois de l'or et de l'argent pour décorer et créer des outils, il n'y a aucune indication que les sorciers pensent à utiliser les pièces de monnaie pour une autre raison que pour payer. Par exemple, dans *Rowling (2005)*, bien que Harry Potter ait besoin d'une dague en argent pour son cours de Potions, personne de sa classe ne suggère qu'il utilise la magie pour créer une dague en argent avec ses Mornilles d'argent.²⁷ » Ainsi, la société dans laquelle vit Harry Potter est une société capitaliste, mais différente de la nôtre. La représentation de l'internationalisation et du capitalisme est très différente dans le MCU.

Prenons l'exemple du film *Civil War*, sorti plus de 10 ans après le comics. Dans *Civil War*, la mondialisation est installée, et les super-héros ont permis d'asseoir une influence

²⁷ Traduction des rédactrices. "Although wizards sometimes use gold and silver for decorations and to make tools, there is no indication that any wizard ever considers using the coins for any other purpose but paying. For example, in *Rowling (2005)*, although Harry Potter needs a silver dagger for his Potions lessons, no one in his class suggests that he use magic to create a silver dagger from some of his silver Sickles."

américaine dans le monde entier. On y trouve une référence très claire aux institutions internationales, qui ne sont pas du tout mentionnées dans *Harry Potter*, même sous forme de métaphore. *Civil War*, quant à lui, présente une tension entre plusieurs représentations du monde, qu'on retrouve dans les deux personnages principaux, Tony Stark et Steve Rogers. Dans le film, nous pouvons voir que le camp de Tony Stark est pour l'ONU et lui fait confiance : Rhodey, défenseur des *Accords*, rappelle à Steve : « Nous parlons des Nations Unies » et que sa position est « arrogante », mais il lui répond : « Nous ne sommes peut-être pas parfaits, mais les mains les plus sûres restent les nôtres » (*"We may not be perfect but the safest hands are still our own"*, 00:31:00). Ces citations nous font sentir une prévalence américaine chez Captain America, qui se méfie de l'ONU et préfère garder une entière autonomie. C'est l'idée réaliste en termes de relations internationales que l'autonomie de l'État doit être préférée à une coopération internationale. Le film fait donc passer de vrais messages politiques, en s'appuyant sur le monde globalisé du MCU. De plus, si l'univers Marvel est connu de tous aujourd'hui, c'est grâce à la mondialisation. Pourtant, comme nous avons pu le voir dans la première partie, il existe une tension, dans le comics *Civil War*, entre l'idée d'un État-Nation américain représenté par Captain America, libre et indépendant, et les idées que Tony représente. Ce dernier voit au-delà de l'État-Nation, contrairement à Captain America : il sert les intérêts capitalistes transnationaux, ce qu'on retrouve dans son idée que la guerre est mauvaise pour les affaires.

Même si Captain America remporte la victoire à la fin du film, un des réalisateurs, Anthony Russo, veut nous faire réfléchir sur le coût du conflit et de cette autonomie : « pour réaliser le film, nous avons réfléchi au lien entre les super-héros et les super-pouvoirs, ou super-puissances, l'idée que l'on s'en fait. Nous vivons dans un pays où il est normal de franchir les frontières pour faire ce qu'il nous semble nécessaire. Et même avec les meilleures intentions du monde, il y a toujours un coût à cela »²⁸. On voit ce coût dès la scène d'introduction du film, où la tentative d'arrestation d'un super-vilain se termine par l'effondrement d'un immeuble entier à Lagos. Le film n'est pas la critique d'une des idéologies des deux personnages en elles-mêmes, mais plutôt des conséquences des conflits. En effet, les deux camps finissent dans une situation bien moins avantageuse qu'au début : les Avengers ne sont plus une équipe, Captain America et Iron Man sont tous les deux blessés dans leur ego et leurs

²⁸ Traduction des rédactrices

sentiments, certains sont blessés physiquement. Cependant, le film se finit par une tentative de réconciliation de la part de Captain America qui envoie une lettre à Iron Man en lui expliquant qu'il comprend sa position : « Je sais que vous faites ce qui vous semble juste, et c'est tout ce que nous pouvons faire » (*"I know you're doing what you believe in, and that's all any of us can do"*), et il lui promet qu'il sera là pour lui s'il en a besoin (*"If you need me... I'll be there"*, 02:16:35), une promesse que va lui faire tenir Tony dans la suite des aventures des Avengers, le film *Infinity War*. Même avec une vision différente de la mondialisation et des relations internationales, le conflit ne doit pas escalader. On y retrouve la rhétorique de George W. Bush qui a fini par mener à la guerre en Irak, guerre maintenant décriée par l'opinion publique.

L'internationalisation ne se retrouve pas que dans les œuvres, on la retrouve dans la vie réelle avec leur distribution globale dans une société mondialisée. La traduction est un facteur essentiel d'internationalisation des œuvres, et elle est aussi liée au capitalisme. En effet, lorsqu'on traduit un livre, on permet sa plus grande accessibilité. Et donc, cela permet de vendre beaucoup plus d'exemplaires. La traduction intéresse les personnes qui ne parlent pas la langue source de l'œuvre, mais elle peut aussi avoir un impact sur la lecture des personnes qui peuvent déjà lire dans une langue étrangère. En effet, des psychologues des Universités de Chicago et Pompeu Fabra à Barcelone ont prouvé que lorsqu'on prend des décisions dans une langue étrangère, on enlève toute émotion de la décision²⁹. Ainsi, nous pouvons penser qu'on ne ressent pas les émotions de la même manière dans sa langue natale que dans une langue apprise. Ainsi, la traduction peut donner aux fans une toute nouvelle vision de leur œuvre préférée, et les aider à la comprendre différemment.

Pourtant, la *pop culture* transcende même la traduction. En effet, les Français·e·s ont acheté tellement d'exemplaires de *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* en anglais, que le livre est devenu le premier best-seller en France qui n'était pas écrit en français. La maison d'édition Carlsen, en Allemagne, en est même arrivée à conduire Amazon.de devant un tribunal, car le géant de la vente en ligne proposait la version du Royaume-Uni de ce livre lors de sa sortie (Glassman). On remarque aussi cette tendance au cinéma : on peut voir les grands films et blockbusters en français et en anglais sous-titrés dans les grandes salles de France, car il est

²⁹ Costa A, Foucart A, Hayakawa S, Aparici M, Apesteguia J, Heafner J, et al., *Your Morals depend on Language*, 2014

important pour les fans de pouvoir entendre les dialogues originaux, ainsi que les voix des acteurs anglophones qui interprètent leurs personnages favoris.

On constate donc que dans la culture populaire, le lien entre fans, langue et internationalisation peut être perçu dans de nombreux sens. La *pop culture* entretient un lien avec le système capitaliste dans lequel nous vivons, tant dans les œuvres que dans leur distribution.

b. Succès de l'œuvre : les blockbusters et best-sellers s'inspirent des normes pour s'ancrer dans le monde réel et deviennent la norme

1. Respect ou non-respect des normes de la vie réelle dans les œuvres : le conflit

Une des principales notions qui définit le genre super-héroïque en tant que genre super-héroïque est l'opposition. Comme Max M. Renner l'a indiqué dans son ouvrage *Superheroes and social action: reproduction, recurrence, and recognition in the superhero genre* : « Afin que l'on reconnaisse qu'un texte fait partie du genre super-héroïque, il doit contenir un super-héros qui se bat, soit au nom d'un quelconque idéal ou concept, comme la décence, la justice etc., ou tout simplement contre un personnage possédant des super-pouvoirs qui ne se bat pour ce qui est juste ».³⁰ Non seulement le conflit est donc constitutif du genre super-héroïque, c'est une norme, mais nous pouvons également aller plus loin : le conflit entre des personnages connus et appréciés permet au public de ressentir des émotions, comme les références au contexte socio-historique et la terminologie contribuent à le faire. Ce recours à l'émotion peut expliquer certaines incohérences facilement pardonnées par le public. Dans le comics *Civil War*, la loi obligeant les super-héros à se recenser (le *Superhuman Registration Act*) peut paraître comme étant peu légale. L'auteur Ryan Davidson, spécialiste du droit américain, explique dans *Civil War and the age of terror* que la loi ne passerait probablement pas devant la Cour suprême ou, du moins, pas aussi rapidement, car elle a un impact sur les libertés individuelles. Mais cette loi constitue une réponse à la peur du public qui fait écho à la peur provoquée par les événements du 11 Septembre, comme nous l'avons vu dans notre première partie. Dans le film également, si on réfléchit, un accord entre les super-héros et les

³⁰ Traduction des rédactrices

Nations Unies pourrait sans doute être trouvé. Mais le plus important est encore une fois les émotions véhiculées : elles prévalent sur la logique. Nous ne savons pas finalement ce que contiennent véritablement ces fameux accords qui créent tant de discorde. Dans les comics, la loi oblige à révéler son identité secrète, ce qui n'est pas le cas dans les films, puisque la plupart des super-héros vivent à visage découvert.

Le conflit présent dans *Civil War* est le point culminant de conflits théoriques déjà présents dans l'univers Marvel, comme nous avons pu le voir précédemment. L'histoire d'un univers si vaste ne peut se passer de conflits, tout comme le roman national, l'histoire d'une nation. L'histoire de ces conflits, de ces dilemmes moraux présents en chacun de nous a-t-elle vraiment une fin, puisque ces dilemmes ont toujours une part belle dans les histoires ?

Civil War a déjà eu une adaptation en film, peut-être en aura-t-il une prochaine, mais c'est en tout cas toujours la même conclusion : on ne peut imposer ses idées en combattant. La tentative de Captain America était vouée à l'échec dans les comics, il l'admet à la fin lorsqu'il abandonne. Il sort vainqueur dans le film, mais il tente une réconciliation, en admettant tout ce qu'ils ont perdu en cours de route. Pour Joe Quesada, éditeur-en-chef chez Marvel lors de la parution de *Civil War*, cette série est « la première série de comics qui n'a pas vraiment de vilain » (*Civil War and the age of terror*). Marvel n'a pas voulu prendre clairement parti dans l'histoire principale, c'est avant tout une réflexion sur le conflit en lui-même.

Le genre super-héroïque peut parfois prendre des libertés avec les normes de notre monde réel, mais toujours dans un but d'émouvoir le public. De plus, il peut nous rappeler que lorsqu'on a affaire à des êtres humains, tout ne peut pas être logique : le personnage de Vision, une entité complexe composée d'intelligence artificielle, propose dans le film des solutions logiques et un point de vue méthodique qui finit par ne pas être écouté. Finalement, même lui a des failles, puisqu'il finit par tirer par erreur sur un membre de son camp.

La notion de conflit est aussi constitutive de la saga *Harry Potter*, bien que cela n'ait pas été décidé par des normes de la littérature pour enfants. C'est même peut-être le contraire de ce à quoi on s'attend dans cette littérature. Alors que les personnages de *Civil War* ne sont pas manichéens, se battent chacun pour des idéaux qu'on peut comprendre, les personnages de *Harry Potter* sont l'incarnation soit du Bien, soit du Mal. C'est ce conflit idéologique qu'on retrouve dans l'heptalogie. On ne retrouve pas forcément les normes du monde réel dans

cette opposition Bien/Mal ou, du moins, pas de manière aussi manichéenne. Comme dans les comics, dans chaque livre, on retrouve un combat, celui de Harry Potter contre Voldemort, le personnage qui incarne le Mal. On peut noter que, comme dans *Civil War* où même les super-héros ont des failles, le Bien dans *Harry Potter* gagne par la guerre, par le combat. Or, dans les normes de notre société, la violence est l'arme des méchants, de ceux qu'on ne soutient pas.

Nous pouvons donc en conclure que l'idée du conflit est essentielle pour avoir des histoires (qu'il s'agisse de livres, comics ou films) qui tiennent les fans et les non-initié-e-s en haleine sur la durée de longues séries. Le conflit est si important pour le développement des personnages, qu'il devient la norme, transcendant ainsi les normes de la société réelle dans laquelle nous vivons. Là où certaines normes du monde réel sont utilisées dans les œuvres pour que les lecteur·rice·s et spectateur·rice·s s'identifient aux héros, dans la dynamique du conflit, c'est la violation de cette norme qui permet l'identification.

2. Un ancrage dans le débat philosophique : quelles normes de la société suivre ?

Qu'on parle de sorciers, sorcières ou super héros, nous savons que ces mondes bouleversent les codes que nous avons appris depuis tout-e petit-e. Les pouvoirs, la magie n'existent pas dans notre monde, et pourtant, dans ces œuvres, ils y sont représentés. Cela peut bouleverser la compréhension des lecteur·rice·s, car, pour apprécier ces histoires surnaturelles, il est indispensable d'accepter que le monde des personnages que nous aimons n'est pas tout à fait le même que le nôtre, alors que tout est fait pour que nous nous y retrouvions. Comme nous l'avons vu précédemment, dans *Civil War*, on retrouve même les institutions internationales du monde réel.

Dans *Harry Potter*, la dichotomie entre les deux mondes est incarnée par les personnages qui connaissent bien les deux, comme Hermione Granger, Harry Potter, ou encore Vernon Dursley, l'oncle Moldu de Harry. Nous pouvons prendre l'exemple du tout premier tome de la série, *Harry Potter à l'École des sorciers*. Lors d'un trajet en voiture avec son oncle et le reste de sa famille, Harry déclare : « J'ai rêvé d'une moto, cette nuit, dit Harry qui se souvenait soudain de son rêve. Elle volait. L'oncle Vernon faillit percuter la voiture qui le précédait. Il se retourna brusquement, son visage si rouge qu'il ressemblait à une énorme betterave à moustache. LES MOTOS NE VOLENT PAS ! hurla-t-il. ». Vernon a peur du monde des sorciers, qu'il ne connaît pas bien. Selon son référentiel (et celui des lecteur·rice·s), les motos ne volent

pas. En revanche, selon le référentiel des sorcier·e·s, les motos peuvent tout à fait voler. Comme l'oncle Vernon, les lecteur·rice·s doivent accepter de renoncer aux normes qu'ils connaissent pour accepter que le monde dans lequel ils entrent est différent. Ainsi, les lecteur·rice·s doivent se poser des questions philosophiques afin de comprendre l'univers du livre ou du film.

Pour autant, le monde magique n'est pas une anomie, c'est-à-dire une désorganisation sociale résultant de l'absence de normes communes dans une société (Larousse). En effet, on y trouve un ministère de la Magie (bien que faillible, comme on le voit dans le septième tome), une école (Poudlard) avec de nombreuses règles et d'autres éléments comme vu dans notre première partie. Comme le note également Sabine Delzescaux dans son article *Harry Potter ou les chemins insolites de la résistance* (Nouvelle Revue de Psychologie, 2009), on trouve dans la série des codes bien présents dans notre société : les préjugés, les a priori, les croyances ou encore la compétition entre les individus. Les idéologies et façons de penser ne sont pas propres au monde magique, mais au monde dans lequel nous vivons.

Dans *Civil War*, certaines différences idéologiques entre Captain America et Tony Stark s'inspirent de débats philosophiques plus anciens. On y trouve notamment différentes interprétations de Thomas Paine, auteur et révolutionnaire britannique (1737-1809). Tony dit à Spiderman (Straczynski, ASM #532, 19) : « Nous parlons la même langue... celle du sens commun » (*"We speak the same language... the language of common sense"*). Cette phrase est une référence claire au livre *Common Sense* de Thomas Paine (1776). Dans ce livre, Thomas Paine nous explique que le gouvernement est nécessaire, car chacun·e ne peut pas toujours faire ce qu'il veut et que le gouvernement doit avoir une force, et donc, dans *Civil War*, c'est essentiel pour que les super-héros puissent vivre en société. Cependant, la contrepartie réside dans le fait que la force du gouvernement ne doit pas être totale : le gouvernement a d'autres rôles et responsabilités que la sécurité. S'il a tous les pouvoirs, c'est considéré comme de la tyrannie. En résumé, Thomas Paine pense que le gouvernement a été créé pour la liberté et la sécurité (*"Here too is the design and end of government: freedom and security"*, 1776).

Pour Captain America, les citoyen·ne·s doivent pouvoir agir selon leur morale et rester libres. Dans le film, il indique : « Si nous [signons], nous perdrons notre pouvoir de décision » (*"If we do this, we surrender our right to choose"*, 00:30:45). Pour Thomas Paine, il est nécessaire pour tou·te·s de renoncer à certains droits naturels pour gagner des droits

civiques afin de pouvoir vivre en société. Cependant, dans l'univers Marvel, les super-héros ont des droits naturels améliorés, leurs super-pouvoirs (*Civil War and the age of terror*), ce qui amène une nouvelle question philosophique en elle-même : que faire lorsque certain·e·s n'ont pas besoin de droits civiques ? Dans le cas des super-héros, ils acceptent de vivre en société et de contribuer au bien commun, notamment en pourchassant celles et ceux qui le troublent : les super-vilain·e·s.

On trouve aussi d'autres idées philosophiques dans *Civil War* : Captain America représente le rêve des philosophes des Lumières, c'est un citoyen qui choisit de s'identifier à l'État-nation et à ses valeurs. Mais il ne représente pas seulement ces idées philosophiques et littéraires, il les prononce clairement, par exemple lorsqu'il reprend une citation de Mark Twain en disant à Spider-Man : « Même si la foule, la presse et le monde entier te disent de céder, ton devoir est de rester planté comme un arbre près de la rivière de la vérité, et de dire au monde entier : « Non, c'est à vous de céder » ». (Straczynski, ASM #537,15). Cette citation est reprise dans le film dans la bouche de Sharon Carter, qui guide Captain America. (« Même si tout le monde te dit que ce qui est injuste est juste. Même si tout le monde te dit de céder, ton devoir est de rester plantée comme un arbre. Regarde-les dans les yeux et dis : « Non, c'est à vous de céder » », 00:33:10).

Le camp opposé à Captain America, celui d'Iron Man, utilise aussi des fondements de raisonnement philosophique dans sa vision du monde. On y retrouve, entre autres, l'utilitarisme : ce qui est moralement juste est ce qui est utile au plus grand nombre. Pour les adhérents à cette idée, ce qui est « bien » l'est pour la société en tant que somme d'individus. Il faut être utile au plus grand nombre, et non pas se fonder sur des valeurs personnelles, individuelles. Cette vision du monde n'est pas partagée par Captain America, qui se réfère plutôt à la déontologie de Kant : les actions doivent être jugées selon leur nature intrinsèque et non leur but. Ainsi, même si le but est atteint, certaines actions ne doivent pas exister, si elles sont effectuées avec malhonnêteté, trahison, dommages aux innocents. Ainsi, il faut prendre en compte tous les individus, et non pas le bien commun. Dans les comics, Captain America adhère à cette vision lorsqu'il se rend compte que les dommages collatéraux ne se justifient pas par une victoire. Les *Accords* cristallisent le conflit entre Iron Man et Captain America, mais dans le film, au-delà des *Accords*, le personnage de Bucky a une place centrale. Il est aussi appelé le Soldat de l'Hiver et a été le meilleur ami de Captain America qu'il a

longtemps cru mort, puis qui a resurgi dans sa vie, après avoir subi un lavage de cerveau par Hydra, organisation terroriste qui rappelle le KGB (*Captain America: The Winter Soldier*). Dans *Civil War*, Bucky est accusé d'être à l'origine des attentats contre l'ONU, mais Captain America veut croire en son innocence. Pour lui, la vie d'un homme vaut toutes les autres. On retrouve cet état de pensée dans *Infinity War*, la suite directe de *Civil War*, quand il est question de sacrifier la vie d'un autre super-héros pour potentiellement sauver l'humanité. Lorsque Vision veut faire le sacrifice : « Thanos menace la moitié de l'univers, une seule vie ne doit pas nous empêcher de le battre » (*"Thanos threatens half the universe, one life cannot stand in the way of defeating him"*), Captain America lui répond : « Tu as tort. Une vie ne se marchande pas » (*"But it should. We don't trade lives, Vision"*, 00:57:36).

Ces exemples nous prouvent que les comics, livres et films n'existent pas que pour raconter une histoire divertissante. Ils existent également pour nous faire comprendre les normes de la société dans laquelle nous vivons et nous faire prendre conscience que nous existons grâce à la somme d'idées qui sont apparues avant nous.

3. Lorsque les œuvres deviennent la norme

Les comics et films Marvel et les livres et films *Harry Potter* sont aujourd'hui tellement connus et reconnus, qu'ils en sont devenus une norme.

Dans le MCU, le film *Civil War* a eu un énorme impact sur les autres films, puisque l'histoire continue dans ceux qui le suivent. Les personnages y font référence dans *Avengers: Infinity War* et *Endgame*. Pour rappel, *Endgame* a fait plus d'un milliard d'entrées et est devenu le plus gros blockbuster de l'histoire : comme nous l'expliquions plus haut, il faut absolument l'avoir vu pour ne pas se sentir mis-e à l'écart lors de conversations. Dans *Infinity War*, certaines scènes commencent par des noms de lieux qui apparaissent à l'image et prennent tout l'écran, mais qui sont ironiques comme « SPACE », qui apparaît à (00:27:25). C'est un petit clin d'œil humoristique à ceux qui ont vu le film *Civil War*. D'autres apparaissent pour situer l'histoire³¹.

³¹ Détails en annexe.

Le comics *Civil War* est maintenant utilisé par des universitaires dans leurs cours, car on y trouve des références claires à des événements historiques, et on y voit les débats qui animent la société américaine. Le comics, soit de la littérature de niche, devient un moyen pédagogique. Les films permettent au très grand public de s'accoutumer à l'univers, et s'adressent également aux fans, ce qui en fait le parfait exemple d'une œuvre de culture populaire. *Harry Potter*, quant à lui, est devenu la star incontestée des cours de récréation, et même des discussions autour de la machine à café.

Le succès renversant de *Harry Potter* a perturbé les normes de lecture des enfants. Bien souvent, la lecture est considérée comme une obligation à l'école, et on n'y lit pas de fantasy, mais plutôt ce que l'on appelle les classiques de la littérature. Or, Beach rapporte l'interview de Jennifer, 10 ans, qui n'aimait pas lire et « pensait que *Harry Potter* allait être un livre ordinaire, mais en fait non... Lorsque [sa] professeure dit qu'il est l'heure d'arrêter de lire, [ses] camarades de classe et [elle] ne [sont] pas d'accord. » Cette saga a transformé la lecture pour les enfants, la faisant passer d'une obligation scolaire à un passe-temps récréatif.

De plus, l'heptalogie a aussi bousculé les codes dans certaines communautés. En effet, elle a été interdite de lecture dans certaines communautés religieuses, qui considèrent qu'on ne doit pas faire l'apologie de la magie, et que les représentants du Bien ne doivent pas l'utiliser. Aux États-Unis, il a été demandé à ce que la saga soit bannie des écoles, avec la raison que la sorcellerie est une religion reconnue et que la lecture de *Harry Potter* serait contraire à la séparation de l'Église et de l'État. En Grèce, tout comme en Bulgarie, des églises ont fait campagne contre l'heptalogie. Selon la *American Library Association*, *Harry Potter* est le livre le plus banni des États-Unis (Huffington Post, 2012).

c. Succès de l'œuvre : changements pérennes sur la société

Les œuvres de *pop culture* influencent les normes, comme nous l'avons vu, mais peuvent aussi créer des retombées et changements pérennes sur la société.

1. Prendre parti ou pas : l'approche des auteur·e·s

Comme nous l'avons vu tout au long de ce mémoire, deux camps se déchirent dans *Civil War*. La maison d'édition Marvel et ses auteur·e·s invitent les lecteur·rice·s à prendre parti.

Pour les attirer, de nombreux dessins publicitaires représentant Iron Man et Captain America ont été publiés avec la mention « Dans quel camp êtes-vous ? » (“*Whose side are you on ?*”) pour inviter le lecteur à prendre parti et à ne pas rester dans le silence. Une tentative de marketing bien pensée, sans doute, mais qui va au-delà : les auteur·e·s ont une volonté de transmettre un message pour la société démocratique dans laquelle ils vivent. C’est une invitation à voter et à prendre toute sa part dans cette société. Comme le dit Spider-Man dans l’un des comics liés à *Civil War*, « Si le prix du silence est l’âme de ce pays... alors c’est trop cher payé » (Straczynski SM#536). Les dangers de l’inaction et d’une prise de position neutre pendant un conflit national sont représentés par le personnage de Doctor Strange. Ce dernier est l’un des personnages les plus puissants de l’univers Marvel, et ses pouvoirs auraient pu faire pencher la balance en faveur d’un parti ou d’un autre. Mais il a décidé de rester neutre et de se mettre en retrait, en partant méditer en « Arctique, dans l’espoir que cela aidera à résoudre les différences d’opinion [entre super-héros] » (*Civil War*, #3).

Si les auteur·e·s de *Civil War* invitent leurs lecteur·rice·s à prendre parti, elleux-mêmes ne le font pas. Comme nous l’avons montré, aucun parti ne sort réellement vainqueur d’un point de vue philosophique. L’auteur de la série de comics principale *Civil War*, Mark Millar, assume de ne pas donner de réponses définitives. Quant aux réalisateurs du film, Anthony et Joe Russo, ils ont également dit qu’ils « ne voulaient pas déclarer quoi que ce soit en faveur d’un camp ou d’un autre » (Mama’s Geeky, 2019). Il n’est donc pas question ici de promouvoir une position politique ou une idéologie politique en particulier, mais de les rendre visibles, et ainsi de réfléchir sur les valeurs profondes américaines en permettant aux lecteur·rice·s de réfléchir à sa propre culture, la culture occidentale, en voyant des super-héros se déchirer. Cela a mené à des réactions de journalistes et politiques, comme un journal aussi prestigieux que le New York Times. Georges Gene Gustines a écrit dans un article, en 2006 : « Les véritables problèmes politiques actuels des États-Unis vont venir s’intercaler dans la vie des héros des comics Marvel, dans *Civil War*. (...) Dans cette série de comics, les croyances de beaucoup de personnages Marvel connus, tels que Captain America, les 4 Fantastiques, Iron Man et Spider-Man seront mises à l’épreuve ».

Si la saga *Harry Potter* n’est pas aussi engagée socialement que les films et comics Marvel, on y trouve une critique du classisme, que Joe Scanlan définit dans son livre *Le Classisme : une introduction* comme la discrimination fondée sur la classe sociale. Dans le monde des sorciers,

la classe sociale peut se retrouver en premier par le biais de l'argent. En effet, certaines familles, comme la famille Malefoy, ont beaucoup d'argent, comme on le voit dans la description de leur maison, dans le tome 7 : « La haute haie se courbait avec eux continuant son chemin au-delà de l'impressionnante paire de portails en fer forgé barrant la route aux deux hommes. [...] La haie d'if assourdissant leurs pas, les deux hommes entendirent un bruissement soudain à leur droite : Yaxley tira, à nouveau, sa baguette magique, la dirigeant vers le responsable qui s'était avéré n'être rien d'autre qu'un paon blanc éclatant, paradant majestueusement au sommet d'une haie. Il s'est toujours bien fait paraître, Lucius. Un paon... ». Harry a lui aussi beaucoup d'argent laissé par ses parents dans un coffre de la banque des sorciers, Gringotts, mais ayant grandi sans un sou, il ne l'utilise pas dans une consommation ostentatoire, contrairement aux Malfoy. La famille Weasley, au contraire, ne possède pas beaucoup d'argent, et on ressent le classisme de Drago Malefoy dès le premier tome de la saga dans ce dialogue : « Mon père m'a dit que tous les Weasley ont les cheveux roux, des taches de rousseur et beaucoup trop d'enfants pour pouvoir les nourrir. Il se tourna à nouveau vers Harry. Fais bien attention à qui tu fréquentes, Potter. Si tu veux éviter les gens douteux, je peux te donner des conseils. »

Le classisme se retrouve aussi dans la différence entre les familles de Sang-Pur, qui sont les anciennes familles où tous les individus sont des sorciers ou sorcières, les Moldus et les familles où un·e enfant est le premier ou la première à avoir des pouvoirs magiques. Les fidèles de Voldemort croient en la pureté du sang magique et font preuve de classisme envers toutes les nouvelles familles magiques. Le terme Sang-de-Bourbe est d'ailleurs une insulte très violente envers Hermione, qui est une sorcière née dans une famille de Moldus. On la retrouve dans le deuxième film, où Malefoy dit à Hermione : « Personne ne te demande ton avis, espèce de Sang-de-Bourbe. » J.K. Rowling prend une position très claire sur cette question, car Hermione est la sorcière la plus brillante de sa classe, et même de sa génération. Ainsi, J.K. Rowling fait passer un message : quelle que soit la famille dans laquelle on naît, on peut être excellent dans tous les domaines si on agit pour le Bien.

Nous ne pouvions pas écrire un mémoire sur *Harry Potter* sans mentionner les prises de positions récentes de J.K. Rowling sur la communauté LGBT+ et particulièrement les personnes transgenres. Nous n'approuvons pas sa prise de position et comprenons les très grandes critiques qui ont suivi ces tweets, notamment ceux appelant au boycott de l'œuvre.

Comme nous l'avons cependant noté dans les parties précédentes, la série *Harry Potter*, tant les livres que les films, a marqué une génération, et continue de marquer les nouvelles générations. Ainsi, il peut être difficile de se détacher d'un univers que l'on aime autant. La prise de position de l'auteur peut apporter des nouvelles lectures à l'œuvre et il est donc d'autant plus important de le prendre en compte dans les futures recherches.

2. Remise en question du gouvernement et uchronie

Même sans prendre réellement parti dans leur œuvre, les auteur-e-s proposent une remise en question du gouvernement et du système en mettant en scène une opposition entre différentes valeurs et différentes visions de la société. C'est aussi ce qui fait que le comics *Civil War* a marqué les esprits : il ne s'agit plus d'un combat entre le Bien et le Mal, puisqu'il est difficile de savoir qui sont les méchants de cette histoire. Serait-ce ceux qui soutiennent le SHRA ? Ce seraient donc la plupart des Américains. Serait-ce ceux qui s'y opposent, alors qu'ils sont traqués sans merci d'une façon qui rappelle la *Red scare*, cette période de chasse aux sorcières contre les communistes durant la Guerre Froide ?

Le comics *Civil War*, en posant ces questions et en poussant les lecteur-ric-e-s à réfléchir sur l'Amérique qu'ils ont envie de créer, s'inscrit dans le mouvement des contestations philosophiques contre l'idéologie et le gouvernement américains. Ces remises en question de l'ordre établi mènent en 2007 à l'élection de Barack Obama, premier président noir, qui propose aux Américains d'adhérer à une nouvelle vision de l'*American Dream*, basée sur l'espoir et non plus sur une prétendue sécurité à tout prix. Tout comme la première apparition de Captain America dans un comics en 1943, en train de frapper Hitler, a participé à mettre dans l'imagination populaire des Américains une victoire des États-Unis contre le nazisme, *Civil War* participe à montrer les conséquences d'une politique fondée uniquement sur la sécurité. Dès la fin du comics, tout d'abord, en montrant que les super-héros les plus populaires, comme Spider-Man, finissent par devenir des fugitifs et Iron Man seul, mais également par la suite de la continuité Marvel. En effet, l'arrestation de Captain America se termine par son assassinat dans *The Death of Captain America* (2007) et par la prise de pouvoir du vilain notoire Norman Osborn dans *Siege* (2010).

Même si leurs pouvoirs semblent les éloigner de nous, les super-héros nous permettent de réfléchir sur notre monde en nous faisant nous poser la question « et si ? ». Et si les super-

héros existaient vraiment ? Que serait notre monde avec ces individus dotés de super-pouvoirs ? Comme l'a montré Camille Baurin dans *Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire*, c'est en nous faisant nous poser ces questions que les super-héros permettent une critique du temps présent ou des actions des États-Unis dans le passé, et, pour cela, les auteur·e·s de comics ont recours notamment à l'uchronie. Le récit uchronique est l'expression d'une hypothèse selon laquelle un événement historique aurait divergé de ce qui s'est passé dans la réalité et aurait conduit à une chronologie parallèle. Contrefactuelle par nature, l'uchronie donne à voir un monde explicitement imaginaire qui pourtant a une portée métaphorique sur la réalité empirique (Baurin). Comme nous l'avons vu, les comics présentent un univers qui ressemble à celui dans lequel nous évoluons, mais, en y ajoutant les super-héros, les auteur·e·s peuvent réécrire l'histoire de leur nation, les États-Unis. Ainsi, ils peuvent y apporter un regard critique et distancié. On retrouve l'idée d'uchronie dans la saga *Harry Potter*, car la mise en scène de cet univers nous fait douter : et si les sorciers et sorcières existaient vraiment ? En tant que Moldus, nous ne pourrions pas le savoir. La série donne libre cours à l'imagination et aux rêves des petit·e·s comme des grand·e·s.

Les comics et films Marvel vont plus loin que la saga *Harry Potter* : en mettant en scène ces surhumains justiciers finalement très humains et qui ne sont plus sûrs de pourquoi ils se battent, *Civil War* peut porter la dénonciation de décisions historiques prises par des dirigeants. En effet, les valeurs des super-héros, tout comme celle des Américains, sont finalement contestables. Daniel O'Rourke va même plus loin dans *Civil War and the age of terror*, puisque pour lui, les super-héros permettent dès leur création de contester le gouvernement américain. En effet, ce sont des individus avec des super-pouvoirs qui se battent pour *l'American Way of life* (la façon de vivre américaine et les Américains en général), mais ils sont des « *vigilantes* », c'est-à-dire qu'ils agissent en dehors du cadre de la loi. Dès le départ, ils montrent que l'État ne suffit pas.

Cependant, pendant les moments difficiles partagés par toute la nation tel que le 11 Septembre, les super-héros sont montrés dans les gravats en train d'assister les pompiers (*Amazing Spider-Man*, #36). Ils sont utiles pour se rassurer, ils prouvent qu'on peut être une bonne personne dans un monde qui ressemble au nôtre. De nos jours, cependant, les super-héros ne semblent pas vivre les mêmes crises que nous : dans le film *Civil War*, il est question

d'attentats, cependant, les véritables attentats vécus en Europe, comme nous l'avons vu dans la première partie, ne sont pas mentionnés. Dans les derniers films Marvel, (le dernier en date de notre mémoire est *Doctor Strange: in the Multiverse of Madness*) la pandémie de la Covid n'est pas évoquée. Dans les comics, une série a été consacrée aux soignant·e·s (*The Vitals*, 2020), dans laquelle des histoires vraies sont relatées, mais les super-héros ne sont pas invités. Les super-héros semblent avoir repris leurs rôles de modèles, certes avec des défauts humains, mais toujours capables de toucher l'imagination des lecteur·rice·s et surtout des jeunes générations. Ils ont une influence positive de toujours vouloir faire le bien, même si nous avons vu que, selon nos croyances, cela peut prendre différentes formes et mener à des conflits. Marvel continue d'essayer de représenter le plus de personnes possibles pour que les lecteur·rice·s puissent s'identifier et se sentir inspiré·e·s, comme avec l'introduction de Kamala Khan, première super-héroïne musulmane, dont la série de comics sera bientôt adaptée en série sur Disney +. En s'efforçant de toujours proposer de nouveaux modèles à toutes les générations, Marvel essaie d'augmenter son impact culturel. Les super-héros ou même les héros de fantasy font partie de nos vies et nous permettent de trouver des modèles ou de contester le monde dans lequel nous vivons.

3. Changements pérennes du système

Nous avons touché du doigt les répercussions sur les fans des blockbusters et des œuvres de *pop culture* en général. Ces œuvres créent cependant également des changements pérennes dans la société.

Si on prend l'exemple de l'heptalogie *Harry Potter*, on constate qu'elle a bouleversé certaines frontières sociales, notamment celle entre la culture légitime et la culture illégitime extra-scolaire. Comme nous l'avons mentionné plus haut, les enfants de toute une génération ont appris à aimer la lecture grâce à *Harry Potter*. Ainsi, comment peut-on reprocher aux enfants de lire, alors que c'est ce que nous essayons de leur apprendre en classe ? De plus, nous avons aussi parlé de la frontière entre conservatisme religieux et libéralisme spirituel : peut-on censurer des livres pour enfants ? Les responsables de communautés ont-ils le droit de bannir des livres qui ne font l'apologie d'aucune forme de crime de notre société réelle (meurtre, utilisation de drogues, violences sexuelles, etc.) ? Les discussions lancées par le

succès immense des œuvres de *pop culture* mènent à des changements de la société dans laquelle nous vivons.

De manière plus concrète, l'immense popularité des livres *Harry Potter* à leur sortie a obligé le New York Times à créer une deuxième liste de best-sellers pour rendre justice aux livres pour enfants. Cette liste existe toujours de nos jours.

On voit aussi que la popularité de ces œuvres ne diminue pas. Le 1er janvier 2022, HBO a produit un film de réunion des acteur·rice·s, réalisateurs et producteurs des films *Harry Potter*, où chacun·e revenait sur son expérience sur le tournage des huit films. 20 ans après la sortie du premier film, la réunion a fait de très nombreuses vues et a été extrêmement bénéfique pour Salto, plateforme qui avait décroché l'exclusivité française de ce film. Aujourd'hui encore, les acteur·rice·s des films *Harry Potter*, notamment Emma Watson (Hermione Granger), Rupert Grint (Ron Weasley) et Daniel Radcliffe (Harry Potter), ont du mal à être détaché·e·s des rôles qu'ils ont joué dans les films. C'est aussi le cas pour Chris Evans, interprète de Captain America. Sur les réseaux sociaux notamment, il est reconnu en premier en tant que Captain America, et le restera sûrement pendant longtemps.

Même si les livres et films *Harry Potter* ont commencé à sortir il y a 20 ans (et même 25 ans pour le premier livre), les nouvelles générations se sont appropriées les codes de la série. En effet, au printemps 2022, une tendance TikTok s'est basée sur le célèbre sort *Avada Kedavra*. Or, au niveau mondial, l'âge moyen des utilisateur·rice·s de TikTok est de 16 à 24 ans, et, en France, 38 % des utilisateur·rice·s sont âgé·e·s entre 13 et 17 ans, et n'étaient donc pas né·e·s pour la sortie de certains livres et films Harry Potter (Statista).

Tous ces changements nous montrent l'immense rayonnement des œuvres de *pop culture*, et nous prouvent que les communautés de fans continuent à grandir, à se renouveler et à se développer via de nouvelles plateformes. Bien sûr, la société mondialisée dans laquelle nous vivons aide à ce développement, ainsi que la traduction, qui permet à tou·te·s d'accéder à ces œuvres.

Conclusion

Nous avons mené ce travail de recherche dans le but de répondre aux questions suivantes : comment se crée un best-seller et un blockbuster ? Quel rôle jouent la culture, le contexte socio-culturel et historique et la terminologie dans la globalisation d'une œuvre ? Comment le discours de ces œuvres influencent-ils à leur tour ? Est-ce l'adaptation qui explique le succès d'un genre de niche tels que les comics ou les livres pour enfants ?

À travers ce mémoire, nous avons pu vérifier nos hypothèses initiales. L'utilisation de références aux normes sociales et historiques est essentielle afin de permettre aux œuvres d'être un miroir vers lequel les lecteur·rice·s se tournent. Les univers de Marvel et de *Harry Potter* ont en effet des discours riches en références sociales et culturelles qui permettent au public de s'identifier aux personnages et aux histoires racontées.

Nous avons également émis l'hypothèse que l'onomastique était indispensable dans la transposition de la terminologie au cinéma, afin que l'œuvre soit accessible auprès d'un plus large public. La terminologie, qui peut créer un effet de niche, est un facteur qui permet de transmettre une émotion, que ce soit dans les œuvres écrites ou dans les adaptations cinématographiques. L'utilisation de ces termes par les fans va ensuite créer un engouement et de nouveaux codes sociaux. La globalisation d'une œuvre par sa « traduction » à l'écran permet d'élargir la communauté de fans et, par le même biais, elle permet la création de nouveaux rites. Les communautés de fans de Marvel et de *Harry Potter* vont échanger davantage avec les créateurs de ces œuvres littéraires grâce à leurs adaptations à l'écran. Nous sommes également parvenues à la conclusion qu'il n'y avait pas de « potion magique » permettant de créer un blockbuster et une bonne adaptation, mais que la terminologie et les références au contexte socio-historique devaient permettre d'émouvoir les spectateurs pour qu'ils fassent partie ou créent une *fanbase* à partir de l'œuvre.

En étudiant les deux univers de Marvel et de *Harry Potter*, nous avons pu mettre en lumière le fait que l'attachement aux personnages dépassent les générations, notamment à travers l'œuvre des comics Marvel. Les références sociales, historiques et culturelles créent des émotions chez les lecteur·rice·s et spectateur·rice·s. Ces émotions tendent à transformer les films des univers Marvel et de *Harry Potter* en éléments de la *pop culture*, partie intégrante du monde capitaliste et de consommation d'aujourd'hui.

Ouverture possible

Le sujet porté dans ce mémoire de recherche aborde rapidement le rôle qu'ont les réseaux sociaux dans la globalisation de ces œuvres et dans la création d'une communauté de fans. Il serait intéressant de se pencher sur le(s) discours porté(s) par les fans et les non-fans à propos de ces œuvres sur les différents réseaux-sociaux, que ce soit les plateformes principales telles que Twitter ou les forums spécialisés. En effet, notre sujet est large et touche à des œuvres d'une grande richesse. Nous n'avons pas pu aborder toutes les références culturelles et historiques ou les illustrer avec tous les exemples que nous avons trouvés, par contrainte du format et pour rester succinctes. La recherche peut se poursuivre avec les graines de réflexion que nous avons plantées et nous espérons que ce mémoire aura permis de montrer que la culture populaire, dont font partie les blockbusters et best-sellers méritent d'être étudiée.

Bibliographie

ADLER, Shawn, 2007, Harry Potter' Author J.K. Rowling opens up about books' Christian Imagery, *MTV News* [en ligne] Disponible sur : <<http://www.mtv.com/news/1572107/harry-potter-author-jk-rowling-opens-up-about-books-christian-imagery/>> (Consulté le 17 mai 2022).

BROWNELL, A., DALE, S., DUBE, C., FERNANDEZ, C., JARDINE, C., HAMILTON, O., ... ZUNDEL, E., *The Mirror of Erised: Seeing a Better World through Harry Potter and Critical Theory* (2017), PDF [en ligne]
Disponible sur : <<https://unbscholar.lib.unb.ca/islandora/object/islandora%3A127>> (Consulté le 17 mai 2022).

BRUNNER, Vincent, 2018. *Les blockbusters de super-héros : Hollywood à la rescousse de l'industrie des comics*. PDF [en ligne].
Disponible sur <<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1224>>. (Consulté le 25 avril 2021).

BRYON-PORTET, Céline, 2017. *Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes*. Quaderni, N°93, Printemps 2017, p.75-84. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/quaderni/1081#xd_co_f=Nzg5MTU3NzctNDM5ZC00OTg1LTkxNzEtZmNmNTE2Yzk0ZDc2~>. (Consulté le 27 avril 2021).

BUTLER, James Odelle, 2013. *Name, Place, and Emotional Space: Themed Semantics in Literary Onomastic Research* (2012). Thèse de doctorat : *English language*. Université de Glasgow, 236 p. PDF [en ligne]. Disponible sur : <<http://theses.gla.ac.uk/4165/1/2013ButlerPhD.pdf>>. (Consulté le 3 juin 2022).

DEAN, John, 2009. *Adapting History and Literature into Movies*. *American Studies Journal* [en ligne], num. 53. Disponible sur : <<http://www.asjournal.org/53-2009/adaptinghistory-and-literature-into-movies/>>. (Consulté le 27 février 2021).

ENGERT, S., & SPENCER, A., 2009. International Relations at the Movies: Teaching and Learning about International Politics through Film. *Perspectives*, 17(1), 83–103. <http://www.jstor.org/stable/23616105>

GIERZYNSKI Anthony, 2013. *Harry Potter and the Millennials, Research Methods and the Politics of the Muggle Generation*. États-Unis, Baltimore : The Johns Hopkins University Press. 132 p.

Harry Potter Wiki Fandom. *Harry Potter Wiki*, [en ligne]. Disponible sur : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Main_Page. (Consulté le 3 juin 2022).

HEILMAN, E. Elizabeth, 2009 (2nd edition). *Critical Perspectives on Harry Potter*. NEL, Philip, Chapter Fifteen “Lost in Translation? Harry Potter, from Page to Screen”. Edition Routledge, Taylor & Francis Group. PDF [en ligne].

Disponible sur : <https://pdf-drive.com/pdf/Elizabe20Heilman20-20Critical20Perspectives20on20Harry20Potter2C202nd20edition2028200829.pdf#page=288>. (Consulté le 26 février 2021).

JUSTICE, Sandra, 2020. *Harry Potter et les mots fantastiques : comparaison des néologismes du septième tome chez Rowling et son traducteur français* (2017). Mémoire : *Master of arts*. Université de Victoria, 163 p. PDF [en ligne]. Disponible sur : https://dspace.library.uvic.ca/bitstream/handle/1828/12164/Justice_Sandra_MA_2020.pdf?sequence=3&isAllowed=y. (Consulté le 3 juin 2022).

KIDD, Dustin, 2007. *Harry Potter and the Functions of Popular Culture*. PDF [en ligne]. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/229720973_Harry_Potter_and_the_Functions_of_Popular_Culture. (Consulté le 1 février 2021).

Larousse. *Norme sociale*, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/norme/55009#:~:text=Ensemble%20des%20r%C3%A8gles%20de%20conduite,imposent%20%C3%A0%20un%20groupe%20social.&text=R%C3%A8gle%20fixant%20les%20conditions%20de,emploi%20ou%20assurer%20l'interchangeabilit%C3%A9>. (Consulté le 25 avril 2021).

LECA-MERCIER, Florence, 2006. *La parole efficiente dans la série Harry Potter, Une lecture au second degré*, *Questions de communication*, 2006/1 (n°9), p. 383-399.

Disponible sur : <<https://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2006-1page-383.htm?contenu=resume>>. (Consulté le 26 février 2021).

LEVY, Daniel, 2005. *Social Norms and Public Perceptions through Harry Potter's Looking Glasses*. PDF [en ligne].

Disponible sur :

<https://www.researchgate.net/publication/5013461_Abracadabra_Social_Norms_and_Public_Perceptions_through_Harry_Potter's_Looking_Glasses>. (Consulté le 29 mai 2022).

Liste des mots-clefs en Onomastique. Université de Lodz. PDF [en ligne]. Disponible sur : <<http://onomastyka.uni.lodz.pl/wpcontent/uploads/2012/01/ICOSTermFrench1.pdf>>.

(Consulté le 25 avril 2021).

MAURIN, Camille, 2012, mis en ligne 15 septembre 2014. « Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire ». *Mots. Les langages du politique* [en ligne], 99.

Disponible sur : <<http://journals.openedition.org/mots/20689>> ; DOI : <<https://doi.org/10.4000/mots.20689>>. (Consulté le 9 mars 2021).

MICHELINIE David & LAYTON Bob, 1979. *Demon in a bottle*. Comics.

MILLAR, Marc, 2006-2007. *Civil War*. Série de comics publiée entre 2006 et 2007 par Marvel Comics.

PAGNUCCI, Gian, et ROMAGNOLI, Alex, 2013. *Enter the Superheroes: American values, Culture and the Canon of Superhero Literature*. Édition en anglais. Plymouth, UK: The Scarecrow Press Inc., 237 p.

RENNER, Max, 2016. *Superheroes and social action: reproduction, recurrence and recognition in the superhero genre*, Open Access Theses, 990. PDF [en ligne]. Disponible sur : <https://docs.lib.purdue.edu/open_access_theses/990/> (Consulté le 20 février 2021).

RICHARDSON, Ashley Sarah, 2017. *Fandom, Racism and the myth of diversity in the Marvel Cinematic universe*. Thèse de premier cycle : Bachelor of Arts in American Studies, Virginia, USA: College of William and Mary, 63 p.

RPG. In : BookNode, [en ligne]. Disponible sur : <https://forum.booknode.com/viewforum.php?f=113&sid=c906aaf945c10a514008f2c3ab11c675>. (Consulté le 3 juin 2022).

ROWLING, J.K., 1998. *Harry Potter à l'École des sorciers* (traduit par Jean-François Ménard ; volume 1). Gallimard Jeunesse, collection Folio Junior.

ROWLING, J.K., 2007. *Harry Potter et les Reliques de la Mort* (traduit par Jean-François Ménard ; volume 7). Gallimard Jeunesse, collection Folio Junior.

SCOTT, Kevin Michael, 2015. *Marvel comics' Civil War and the age of terror: critical essays on the comic saga*. McFarland & Company

STRACZYNSKI, Joe, 2007. *Civil War: the Amazing Spider-Man*. Série de comics liée au crossover *Civil War* publiée en 2007 par Marvel Comics.

VALLEAU, Geneviève Mai Yuhk, 2007. *"What's in a name?": an examination of meanings and symbolic use of the names in Harry Potter and the Order of the Phoenix (2002)*. Mémoire : *Master of arts*. Université de la Colombie-Britannique, 183 p. PDF [en ligne, à télécharger]. (Consulté le 25 avril 2021).

Filmographie

BLACK, Shane, 2013. *Iron Man 3*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios. 2 heures 12 minutes.

COLOMBUS, Christopher, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, DVD Blu-Ray. Angleterre : Warner Bros. Picture. 2 heures et 27 minutes.

FAVREAU, Jon, 2008. *Iron Man*, DVD Blu-Ray. États-Unis : Marvel Studios, Fairview Entertainment. 2 heures 6 minutes.

JOHNSTON, Joe, 2011. *Captain America: The First Avenger*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios. 2 heures 6 minutes.

RUSSO, Anthony & Joe, 2016. *Captain America: Civil War*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios, Marvel Entertainment, Russo Brothers, Vita-Ray Productions, LLC. 2 heures 31 minutes.

RUSSO, Anthony & Joe, 2018. *Avengers : Infinity War*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios. 2 heures 34 minutes.

RUSSO, Anthony & Joe, 2019. *Avengers: Endgame*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios. 3 heures 5 minutes.

RUSSO, Anthony & Joe, 2014. *Captain America: The Winter Soldier*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios. 2 heures 18 minutes.

WHEDON, Joss, 2015. *Avengers: The Age of Ultron*, disponible sur Disney +. États-Unis : Marvel Studios. 2 heures 24 minutes.

YATES, David, 2010, *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1*, DVD Blu-Ray, Angleterre : Warner Bros. Pictures. 2 heures et 20 minutes.

YATES, David, 2011, *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2*, DVD Blu-Ray, Angleterre : Warner Bros. Pictures. 2 heures et 10 minutes.

Annexes

Note

Pour une question de droits d'auteur, nous n'avons pas eu le droit de mettre des captures d'écran des films ou des pages des comics et livres que nous avons analysés. Cependant, nous avons ajouté les références, ainsi que les relevés timecodés pour que le lecteur puisse retrouver nos exemples.

**L'onomastique dans les batailles finales des livres 1 et 7 et des films 1 et 8 de
Harry Potter : les noms de personnages et de lieux**

Harry Potter à l'école des sorciers	Personnages VF (6)	Personnages VO (6)	Films	Légende
	3 personnages absents		Film 1 à partir de 02:01:42 jusqu'à 02:08:34	
Edition Folio Junior	Dumbledore (Albus) (p. 292) - absent	Dumbledore (Albus)	Absent et mentionné par Harry : "Dumbledore"	Animaux et créatures magiques
Bataille finale à partir du chapitre 17 : l'homme au deux visages (p. 291-298)	Granger (Hermione) (p. 291) - absente	Granger (Hermione)	Absente et non mentionnée	Elèves
	Harry Potter (p. 291) - présent	Harry Potter	Présent et mentionné par Quirell : "Potter" et Voldemort : "Harry Potter"	Fantômes
	Lord Voldemort (p. 293) - présent	Lord Voldemort	Présent et mentionné par Harry : "Voldemort"	Humains et lieux
	Quirell (p. 291) - présent	Quirell	Présent et mentionné par lui-même	Mangemorts
	Severus Rogue (p. 291) - absent	Severus Snape	Absent et mentionné par Harry et Quirell : "Rogue"	Professeurs
				Sorciers
	Lieux VF (4)	Lieux VO (4)		Lire le tableau
	Chaudron Baveur (p. 294)	Leaky Cauldron	Pas à l'écran et non mentionné	Personnage absent = ne prend pas part à la scène qui se déroule

	Chemin de Traverse (p. 294)	Diagon Alley	Pas à l'écran et non mentionné	Nom entre parenthèses = pas écrit dans le livre
	Gringotts (p. 294)	Gringotts (Wizarding Bank)	Pas à l'écran et non mentionné	Quand un personnage ayant mentionné un autre personnage dans les films est précisé, c'est que le personnage mentionné ne l'est qu'une fois ou deux maximum
	Londres (p. 293)	London	Pas à l'écran et non mentionné	
	Poudlard (p. 293)	Hogwarts	Pas à l'écran et non mentionné	
<i>Harry Potter et les reliques de la mort</i>	Personnages VF (108)	Personnages VO (108)	55 personnages absents	
	23 personnages absents		Film 7 partie 2 à partir de 00:24:43 jusqu'à 01:45:45	
Edition Folio Junior	Abelforth Dumbledore (p. 653) - présent	Aberforth Dumbledore	Présent et mentionné	
Bataille finale à partir du chapitre 28 : le miroir manquant (p. 647-874)	Albus Dumbledore (p. 647-53) - présent (mort)	Albus Dumbledore	Présent et mentionné (mort)	
	Alecto Carrow (p. 669-70) - présente	Alecto Carrow	Présente et son nom de famille est mentionné par Neville et Harry	
	Alicia Spinnet (p. 704) - présente	Alicia Spinnet	Absente et non mentionnée	
	Amycus Carrow (p. 669-70) - présent	Amycus Carrow	Présent et son nom de famille est mentionné	

		par Neville et Harry	
Angelina Johnson (p. 704) - présente	Angelina Johnson	Absente et non mentionnée	
Anthony Goldstein (p. 675) - présent	Anthony Goldstein	Absent et non mentionné	
Aragog (p. 746) - absent	Aragog	Absent et non mentionné	
Ariana (Dumbledore) (p. 834) - présente (tableau)	Ariana (Dumbledore)	Présente et mentionnée par Hermione et Abelforth	
Arthur Weasley (p. 714) - présent	Arthur Weasley	Présent et non mentionné	
Avery (p. 785) - absent	Avery	Absent et non mentionné	
Bane (p. 856) - présent	Bane		Absent et non mentionné
Bellatrix Lestrange (p. 653) - présente	Bellatrix Lestrange		Présente et mentionnée par Harry
Bill (Weasley) (p. 704) - présent	Bill (Weasley)		Présent et non mentionné
Celui-Dont-On-Ne-Doit-Pas-Prononcer-Le-Nom (p. 694)	He-Who-Must-Not-Be-Named		Pas mentionné de cette manière
Charlie Weasley (p. 856) - présent	Charlie Weasley		Absent et non mentionné
Cho Chang (p. 680) - présente	Cho Chang		Présente et mentionnée par Luna
Chourave (Pomona) (p. 698) - présente	Sprout (Pomona)		Présente et non mentionnée
Colin Crivey (p. 713-810) - présent	Colin Creevey		Absent et non mentionné
Crabbe (Vincent) (p. 670) - présent	Crabbe (Vincent)		Absent et non mentionné

Crockdur (p. 722) - présent	Fang		Absent et non mentionné
Dean (Thomas) (p. 678) - présent	Dean (Thomas)		Présent et mentionné par Kingsley
Dexter Fortescue (p. 872) - présent (tableau)	Dexter Fortescue		Absent et non mentionné
Dilys Derwent (p. 872) - présent (tableau)	Dilys Derwent		Absent et non mentionné
Dobby (p. 653) - absent (mort)	Dobby		Absent et mentionné par Harry
Dolohov (Antonin) (p. 731) - présent	Dolohov (Antonin)		Absent et non mentionné
Drago Malefoy (p. 732) - présent	Draco Malfoy		Présent et mentionné
Fenrir Greyback (p. 754) - présent	Fenrir Greyback		Présent et non mentionné
Firenze (p. 710) - présent	Firenze		Absent et non mentionné
Filius Flitwick (p. 682-702) - présent	Filius Flitwick		Présent et mentionné par McGonagall : "Filius"
Fred (Weasley) (p.744) - présent	Fred (Weasley)		Présent et mentionné par George et Neville
Fudge (Cornelius) (p. 837) - absent (mort)	Fudge (Cornelius)		Absent et non mentionné
Fumseck (p. 797) - présent	Fawkes		Absent et non mentionné
Gellert Grindelwald (p. 804) - absent (mort)	Gellert Grindelwald		Absent et non mentionné
George Weasley (p. 679-805) - présent	George Weasley		Présent et non mentionné

Ginny (Weasley) (p. 671) - présent	Ginny (Weasley)		Présente et mentionnée par Harry
Goyle (Gregory) (p. 670) - présent	Goyle (Gregory)		Présent et mentionné par Ron
Graup (p. 731) - présent	Grawp		Absent et non mentionné
Hagrid (Rubeus) (p. 722) - présent	Hagrid (Rubeus)		Présent et non mentionné
Hannah Abbot (p. 725) - présente	Hannah Abbott		Absente et non mentionnée
Harry Potter (p. 647-48) - présent	Harry Potter		Présent et mentionné
Hedwige (p. 807) - absente (morte)	Hedwig		Absente et non mentionnée
Helena Serdaigle (p. 719) - présente	Helena Ravenclaw		Présente et mentionnée par Harry
Hermione Granger (p. 647) - présente	Hermione		Présente et mentionnée par Ron
Horace Slughorn (p. 698) - présent	Horace Slughorn		Présent et non mentionné
Igor Karkaroff (p. 793) - absent	Igor Karkaroff		Absent et non mentionné
James Potter (p. 783-86) - présent (mort)	James Potter		Présent et mentionné par lui-même
Katie Bell (p. 704) - présente	Katie Bell		Présente et non mentionnée
Kingsley Shacklebolt (p. 704-869) - présent	Kingsley Shacklebolt		Présent et non mentionné
Kreattur (p. 856) - présent	Kreacher		Absent et non mentionné
La Dame Grise (p. 716) - présente	The Grey Lady		Présente et mentionnée par Harry

Lavande Brown (p. 675) - présente	Lavande Brown		Présente et non mentionnée
Le Baron Sanglant (p. 720) - absent	The Bloody Baron		Absent et non mentionné
Lee Jordan (p. 679) - présent	Lee Jordan		Absent et non mentionné
Lily Evans (p. 773-784) - présente (morte)	Lily Evans		Présente et mentionnée
Lucius Malefoy (p. 749) - présent	Lucius Malfoy		Présent et mentionné par Voldemort
Luna Lovegood (p. 671-703) - présente	Luna Lovegood		Présente et mentionnée par Helena et Neville
Magorian (p. 856) - présent	Magorian		Absent et non mentionné
Marvolo Gaunt (p. 794) - absent (mort)	Marvolo Gaunt		Absent et non mentionné
Mary Macdonald (p. 785) - absente (morte)	Mary Macdonald		Absente et non mentionnée
Michael Corner (p. 675) - présent	Michael Corner		Absent et non mentionné
Minerva McGonagall (p. 689-97) - présente	Minerva McGonagall		Présente et mentionnée par Kingsley
Miss Teigne (p. 726) - présente	Mrs Norris		Présente et non mentionnée
Molly Weasley (p. 704-08) - présente	Molly Weasley		Présente et non mentionnée
Mondingus Fletcher (p. 803) - absent	Mondingus Fletcher		Absent et mentionné par Abelforth
Mulciber (p. 785) - absent (mort)	Mulciber		Absent et non mentionné

Nagini (p. 709) - présente	Nagini		Présente et mentionnée par Voldemort
Narcissa (Malefoy) (p. 818) - présente	Narcissa Malfoy		Présente et non mentionnée
Neville Londubat (p. 666) - présent	Neville Longbottom		Présent et mentionné
Nick-Quasi-Sans-Tête (p. 716) - présent	Nearly Headless Nick		Absent et non mentionné
Norbert (p. 813) - présent	Norberta		Absent et non mentionné
Olivier Dubois (p. 704) - présent	Oliver Wood		Présent et non mentionné
Ollivander (Garrick) (p. 765) - absent	Ollivander (Garrick)		Absent et mentionné par Rogue
Padma (Patil) (p. 675) - présente	Padma (Patil)		Présente et non mentionnée
Pansy Parkinson (p. 712) - présente	Pansy Parkinson		Présente et mentionnée par McGonagall
Parvati (Patil) (p. 752) - présente	Parvati (Patil)		Absente et non mentionnée
Pattenrond (p. 760) - absent	Crookshanks		Absent et non mentionné
Peakes (Jimmy) (p. 713) - présent	Peakes (Jimmy)		Absent et non mentionné
Peeves (p. 684) - absent	Peeves		Absent et non mentionné
Percy (Weasley) (p. 706) - présent	Percy Weasley		Absent et non mentionné
Pettigrow (Peter) (p. 785) - absent (mort)	Pettigrew (Peter)		Absent et non mentionné
Pétunia (Evans Dursley) (p. 774) - absente	Petunia (Evans Dursley)		Absente et non mentionnée

Phineas Nigellus (Black) (p. 804) - absent	Phineas Nigellus (Black)		Absent et non mentionné
Regulus Black (p. 856) - absent (mort)	Regulus Black		Absent et non mentionné
Remus Lupin (p. 704-816) - présent	Remus Lupin		Présent et mentionné par Neville
Roger Davies (p. 793) - présent	Roger Davies		Absent et non mentionné
Ron Weasley (p. 647) - présent	Ron Weasley		Présent et mentionné par Hermione
Ronan (p. 856) - présent	Ronan		Absent et non mentionné
Rookwood (Augustus) (p. 747) - présent	Rookwood (Augustus)		Absent et non mentionné
Rowena Serdaigle (p. 686) - absente (morte)	Rowena Ravenclaw		Absente et mentionnée par Harry
Rowle (Thorfinn) (p. 818) - présent	Rowle (Thorfinn)		Absent et non mentionné
Rusard (Argus) (p. 684) - présent	Filch (Argus)		Présent et mentionné par McGonagall
Scrimgeour (Rufus) (p. 837) - absent (mort)	Scrimgeour (Rufus)		Absent et non mentionné
Seamus (Finnigan) (p. 667) - présent	Seamus (Finnigan)		Présent et mentionné par Neville et McGonagall
Severus Rogue (p. 665-96) - présent	Severus Snape		Présent et mentionné
Sirius (Black) (p. 653) - présent (mort)	Sirius (Black)		Présent et mentionné par Abelforth
Teddy (Edward Lupin) (p. 729) - absent	Teddy (Edward Lupin)		Absent et non mentionné

Terry Boot (p. 675) - présent	Terry Boot		Absent et non mentionné
Thicknesse (Pius) (p. 743) - présent	Thicknesse (Pius)		Absent et non mentionné
Tom Jedusor (p. 720)	Tom Riddle		Mentionné par Harry
Tonks (p. 706) - présente	Tonks		Présente et mentionnée par Neville
Travers (p. 752) - présent	Travers		Absent et non mentionné
Trelawney (Sibylle) (p. 754) - présente	Trelawney (Sybill)		Présente et non mentionnée
Tu-Sais-Qui (p. 723)	You-Know-Who		Mentionné
Lord Voldemort (p. 647-749) - présent	Lord Voldemort		Présent et mentionné
Walden Macnair (p. 857) - présent	Walden Macnair		Non mentionné
Xenophilius (Lovegood) (p. 724) - absent	Xenophilius (Lovegood)		Absent et non mentionné
Yaxley (Corban) (p. 753) - présent	Yaxley (Corban)		Absent et non mentionné
Zacharias Smith (p. 716) - présent	Zacharias Smith		Absent et non mentionné
Lieux VF (18)	Lieux VO (18)		
La bataille finale prend place dans 11 lieux (en gras)			10 lieux à l'écran et 6 mentionnés (dont 1 mentionné non à l'écran)
Albanie (p. 720)	Albania		Pas à l'écran et non mentionné
Azkaban (p. 834)	Azkaban		Pas à l'écran et non mentionné
Barjow et Beurk (p. 721)	Borgin and Burkes		Pas à l'écran et non mentionné

Cabane hurlante (p. 750)	Shrieking Shack		A l'écran et non mentionnée
Chambre des Secrets (p. 727)	Chamber of Secrets		A l'écran et non mentionnée
Forêt interdite (p. 759)	Forbidden Forest		A l'écran et mentionnée par Voldemort
Godric's Hollow (p. 833)	Godric's Hollow		Pas à l'écran et mentionné par Dumbledore
Grande Salle (p. 700)	Great Hall		A l'écran et non mentionnée
Impasse du Tisseur (p. 776)	Spinner's end		Pas à l'écran et non mentionnée
King's Cross (p. 822)	King's Cross		A l'écran et mentionnée par Harry et Dumbledore
Nurmengard (p. 838)	Nurmengard (Castle)		Pas à l'écran et non mentionné
Poudlard (p. 647)	Hogwarts		A l'écran et mentionné par Neville et Voldemort
Pré-au-Lard (p. 647)	Hogsmeade		A l'écran et mentionné par Ginny et Rogue
Privet Drive (p. 807)	Privet Drive		Pas à l'écran et non mentionné
Salle des Objets Cachés (p. 734)	Room of Hidden Things		A l'écran et pas mentionnée (mentionnée sous le nom de Salle sur Demande)
Salle sur Demande (p. 674)	Room of Requirement		A l'écran et mentionnée par Ron
Tête de Sanglier (p. 650)	Hog's Head		A l'écran et non mentionnée
Trois Balais (p. 647)	Three Broomsticks		Pas à l'écran et non mentionné

Classification terminologique dans le comics *Civil War*

Noms de lieux	Terminologie militaire
Stamford	casualties
Connecticut	nuclear weapons
Baxter Building	hit squad
Washington DC	roger
	base-command
	ground-team
	warplane
	unit 5
	info-base
	undercover
	get a posse together
	safe house
	scrambler-phone
	support capacity
	airborne
	perimeter breach
	reroute
	infrared
	over and out
	stand down

terminologie scientifique	terminologie droit international
tranquilizer	
nanobot	
mach 1/3	

terminologie super-héroïque	terminologie inventée
super-heroes	SHIELD
super-villains	Wakanda
wear tights	helicarrier
badass attitude	Baxter Building
super-gang	

super-community	
super-hero reform	
post-human	
anti-superhuman defense	
super-human misbehavior	
bad guys	
freak	
super-criminal	
super-crime	
meta-human	
super-being	
cape-killer	
super-hero community	
super-team	
superpower	

Classification terminologique dans le film *Civil War*

terminologie militaire	notes
escape route	domaine militaire, souvent utilisé dans les films d'espionnage (Wikipedia)
lead	"a piece of information that allows a discovery to be made or a solution to be found « (Cambridge dictionary)
AFV (armoured fighting vehicle)	véhicule militaire blindé : utilisé que dans domaine militaire
battering ram	bélier : machine de guerre dans contexte militaire
AR-15	fusil semi-automatique : utilisé exclusivement seulement par les militaires, la version civile s'appelle CAR-15
Hostile	" connected with the enemy in a war « (Cambridge dictionary, catégorie "military terminology")

kill squad	
intelligence	« secret information about the governments of other countries, especially enemy governments, or a group of people who collect and deal with this information» (Cambridge dictionary, catégorie "spying and espionage")
recon	informel pour « reconnaissance », classé dans le Cambridge dans la terminologie « military training »
mission report	
combatant	
active-duty	"Active duty, in contrast to reserve duty , is a full-time occupation as part of a military force ." (Wikipedia)
infiltrate	"to secretly become part of a group in order to get information or to influence the way that group thinks or behaves » (Cambridge dictionary) => qualité d'un bon espion (Bucky Barnes dans le film)
assassinate	
destabilise	"to make a government, area, or political group lose power or control, or to make a political or economic situation less strong or safe, by causing changes and problems» (Cambridge dictionary) qualité d'un bon espion (Bucky Barnes dans le film)
J-SOC	Joint Special Operations Command

terminologie scientifique	notes
Hippocampus	Hippocampe : L'hippocampe est une structure du télencéphale des mammifères. Il appartient notamment au système limbique et joue un rôle central dans la mémoire et la navigation spatiale. Chez l'Homme et les autres primates, il se situe dans le lobe temporal médian, sous la surface du cortex, au-dessus de la cinquième circonvolution (replis du cortex) temporale (Wikipedia)
MIT	Le Massachusetts Institute of Technology (MIT), en français Institut de technologie du Massachusetts, est un institut de recherche américain et une université , spécialisé dans les domaines de la science et de la technologie (Wikipedia)
Behavioural pattern	modèle de comportement : utilisé dans articles scientifiques qui étudient le cerveau

terminologie droit international	notes
Compromise	
Accord	formal agreement, utilisé contexte historique/diplomatique (Cambridge)
Diplomacy	

terminologie super-héroïque
Vigilante
Hero
Dangerous
Bad guy
World-ending event
Criminal

Enhanced person

terminologie inventée	notes
Wakanda	nom de pays inventé
Hydra	Nom d'organisation criminelle inventée
Vibranium	Nom de matériau inventé

Noms de lieux (inserts à l'écran)

Lagos

London

Vienna

Bucharest

Berlin

Siberia

Queens

Classification terminologique *Endgame (film)*

Noms de lieux	Terminologie militaire
VORMIR 2014	coordinates
San Francisco (vs NY qui n'est pas indiqué)	strategy
Tokyo	recon
NEW YORK 2012	ground defense
ASGARD 2013	visual
MORAG 2014	landing zone
NEW JERSEY 1970	en route
	military installation
	breach

	copy
	mayday

terminologie scientifique	terminologie droit international
living creatures	world governments
space scans	census
satellites	jurisdiction
atom	
reading	
quantum physics	
quantum realm	
quantum fluctuation	
Planck scale	
gamma lab	
sim	
Mobius strip	
ton	
EPR paradox	
test run	
synaptic	
diagnostics	
upper atmosphere	

terminologie super-héroïque	terminologie inventée
hawk-eye	Xorrian
warship	Pym Particles
worthy	Aether
Avengers	Dark Elves
space magic	Morag
sacrifice	Vormir
team	Aakonian
good man	Terran
forces of darkness and light	Harokin
hero	

Classification terminologique dans *Infinity War* (film)

Noms de lieux
SPACE
KNOWHERE
NIDAVELLIR
TITAN
VORMIR

Terminologie militaire
Assault
Situation
Surrender
Incoming
check in
quadrant
army
backup
defence
flank

terminologie scientifique
Nanotech
nanoparticles
energy source
molecular integrity

microsurgery
gravitational pull
neuron
synapse
non-sequentially
scientifics

terminologie droit international
world governments
census
jurisdiction

terminologie super-héroïque
End of the universe
shield
Master of mystic arts
Powers
Spell
Formidable
Defender
Fiercest woman in the galaxy
Dark Elf
fate of the universe
Avengers

war
moral compass
alien
alternate future
sacrifice

terminologie inventée
Tesseract
Infinity stones
Titan
Stonekeeper
Mind stone
Quinjet
Groot
Dark Elf
Thanos-killing weapon
Asgardian
Allfather
Knowhere
Nidavellir
Zehoberian
zarg-nut
Titan-killing
Dora Milaje
Vormir

Contraxia
Asgard
Border Tribe
Power Stone
Soul Stone
Reality Stone
Wakanda
Time Stone