

Fan-Potential

2

Engagement créatif et social au sein de *fandoms* : un catalyseur d'apprentissage

Laurène Hayoz

Fan-Potential

Tome 2 : Partie théorique

Engagement créatif et social au sein de
fandoms : un catalyseur d'apprentissage

Laurène Hayoz

Thèse de Master 2022
Art Education
Hochschule der Künste Bern

Mentorat: Annemarie Hahn & Barbara Rothen

Sommaire

7 Fan-tastiquement participatif

10 Être fan, de consommateur à acteur

11 Passion et investissement : pratiques créatives dans le *fandom* du manga *Naruto*.

21 Potentiels d'apprentissage : savoir technique, littéraires et esprit créatif.

25 Culture en réseau

25 Connaissance collective et médiation : des tutoriels au distributed mentoring.

33 Assurance et découverte de soi : explorer de nouveaux rôles au sein d'un *fandom*.

37 Une inspiration pour l'apprentissage formel : pertinence, plaisir et travail collectif

40 Des experts d'un autre genre

Bibliographie

Table des figures

Remerciements

Fan-tastiquement participatif

La partie pratique de mon travail réalisée en bibliothèque a laissé l'occasion aux jeunes de s'exprimer sur leur passion des mangas et d'en communiquer les points forts. Ne voulant pas leur imposer une direction, je profite ici d'explorer un thème qui m'est important : les appropriations créatives et les échanges sociaux prenant place au sein d'une communauté de fans.

Être fan d'une œuvre de pop culture amène souvent à une envie d'en connaître les moindres détails, de s'y immerger et de pouvoir partager sa passion avec autrui. L'avènement d'internet et des réseaux sociaux a mis à disposition des fans, souhaitant communiquer et partager leur passion, un espace d'échange extrêmement fertile. Dans les *fandoms*, des communautés de fans regroupées autour d'une culture particulière, des milliers d'interactions ont lieu. Que ce soit sous forme de discussions, de *wikis*, rassemblant tous les détails d'une œuvre, ou d'appropriations créatives, les *fandoms* se basent sur des procédés collectifs de participation et sont le berceau de nouvelles formes d'apprentissage informel.

La consommation de pop culture et l'appartenance à une communauté de fans sont souvent vues comme des pratiques adolescentes, émotives et irréfléchies. Je vous propose une approche plus approfondie. Je vais ici explorer les différents potentiels d'apprentissage que la participation à un *fandom* offre à ses participants et définir de quelle manière l'apprentissage formel pourrait en profiter.

Ce texte se base sur diverses théories scientifiques, comme les *fan studies* et les *media studies*, et thématise la notion de culture digitale en réseau. Je me base également sur des ressources littéraires analysant les procédés d'appropriation et les échanges entre fans. Il est important pour moi de donner une place à la voix des fans dans ce travail. De ce fait, mes propres expériences, l'avis des participants de l'atelier pratique, ainsi que des commentaires de fans viennent s'ajouter à ces ressources scientifiques.

Ce texte est construit en trois chapitres. Dans le premier, je déterminerai les potentiels d'apprentissage technique liés aux appropriations créatives dans un *fandom*. Pour commencer, je présenterai les différentes formes que peuvent prendre ces appropriations, en prenant pour exemple le *fandom* entourant le manga *Naruto*. Puis, j'analyserai les différentes capacités et littératies acquises à travers ces pratiques. Le deuxième chapitre aborde les formes d'apprentissage et de mentorat uniques à un format communautaire en ligne, et ce qu'ils apportent dans la création d'identité chez les jeunes. Dans le troisième chapitre, je me pencherai sur la question suivante : comment l'apprentissage formel pourrait-il s'inspirer des procédés d'apprentissage prenant place dans un *fandom* ?

Être fan, de consommateur à acteur

En 1992, Henry Jenkins, dans son livre *Textual Poachers*, pose les bases d'une toute nouvelle approche des fans. Rejetant les stéréotypes les entourant, il présente le fan comme un acteur important, producteur actif et manipulateur de signification, qui fait bien plus que de simplement regarder sa série, jouer à son jeu ou lire sa bande dessinée. Les fans transforment leur expérience de consommateur en une culture participative riche et complexe.¹

«Certainly, there are still people who only watch the show, but more and more of them are sneaking a peak at what they are saying about the show on Television without Pity, and once you are there, why not post a few comments. It's a slippery slope from there.»²

Le web permet en quelques clics de se connecter à une communauté, de chercher ce qui se dit sur notre œuvre favorite et de prendre part aux discussions. De fil en aiguille, la simple recherche peut amener à un investissement intense dans une communauté, allant du rassemblement de contenu à l'appropriation créative. Ici, nous ne parlons pas de simple documentation de l'œuvre, mais d'une expansion de celle-ci. Des personnes de tous âges, de toutes origines et de toutes professions deviennent alors

1 Jenkins 2013, 23.

2 Jenkins 2007a, 361.

participants productifs de communautés globales à travers la réinterprétation d'un contenu commun.³

Passion et investissement : pratiques créatives dans le *fandom* du manga *Naruto*.

Le terme *fanmade* englobe une grande diversité de pratiques d'appropriation. Chaque zone d'ombre offerte par un scénario est une porte d'entrée pour les *fanfictions*, chaque personnage inspirant devient le sujet de nombreux *fanarts*⁴ ou *cosplays*. Les *covers* reprennent les génériques et bandes son et viennent y amener une nouvelle interprétation. Ces pratiques riches et pluridisciplinaires varient en qualité et en complexité selon l'expérience du créateur. Tout cela avec pour seules motivations, la résonance à un contenu et l'envie de partager ses créations.⁵ Observons quelques exemples dans le *fandom* du manga *Naruto* de Masashi Kishimoto. Actuellement devenu un classique, que de nombreux fans placent dans leur panthéon des meilleurs mangas, *Naruto* est un nom qui devrait être connu par les personnes

3 Karpati & autres 2017, 164.

4 Si le terme *fanart* peut être utilisé pour nommer des réalisations dans des médiums variés, il sera ici utilisé pour les réalisations en deux dimensions liées au dessin, à la peinture, ou à des formes d'impressions.

5 Manifold 2013, 15.

non initiées.⁶ Si je choisis ici une œuvre avec un *fandom* aussi vaste, il est important de mentionner que toutes les pratiques d'appropriation que je vais citer prennent également place pour des œuvres moins connues.⁷

Une des formes d'appropriation la plus courante concernant le manga est le *fanart*. Si cette pratique débute souvent par la «simple» reproduction d'images, elle se complexifie avec le temps et le développement des capacités du créateur. On se risque alors à représenter le personnage dans une pose inventée ou en y appliquant son propre style de dessin (fig. 1-5). Ces *fanarts* varient du dessin d'enfant à la réalisation professionnelle et couvrent une large palette de médiums, de l'aquarelle à la peinture digitale. L'imagination et la prise de position esthétique sont des qualités recherchées.⁸

Dans un autre domaine, l'écriture de *fanfictions* est également très répandue. La *fanfiction* est une création transformative dans laquelle des fans de médias variés produisent des histoires basées

6 *Naruto* c'est 72 tomes de manga parus entre 1999 et 2014, mais aussi un anime (adaptation animée) de 720 épisodes, ainsi que onze films, des romans, des artbooks et des jeux vidéo qui viennent accompagner et enrichir l'histoire principale.

7 Ces appropriations ne se limitent pas au manga et touchent de nombreux autres médiums, comme les jeux vidéo ou les séries, ainsi que des œuvres qui sortent du cadre de la pop culture.

8 *Manifold* 2013, 16.



Fig. 1 : Dessin réalisé par un participant d'un atelier dessin manga réalisé à la bibliothèque de Cousset, 2020.

Fig. 2 : Angoreseiko, Kemurai, peinture numérique, 2021.

Fig. 3 : Threeleaves, fanart de Sasuke (sans titre), aquarelle, 2020.



L'Amour en 100 mots > by [Princesse d'Argent](#) [reviews](#)
 Série de fics de 100 mots portant sur des couples divers et variés de l'univers de Naruto. 33.St-Valentin inversée, NarutoHinata
 Naruto - Rated: K - French - Romance - Chapters: 33 - Words: 9,050 - Reviews: 332 - Favs: 12 - Follows: 15 - Updated: Feb 14, 2008 - Published: Aug 20, 2006

Tsunami Uchiha : la Volonté du Feu > by [Ywena](#) [reviews](#)
 Se réincarner dans le monde de Naruto n'est pas facile, c'est sûr. **Tsunami Uchiha** ne s'en est pas mal tirée durant ces vingt dernières années, mais elle n'est pas au bout de ses peines. C'est le début du canon, et entre Orochimaru, Itachi, l'Akatsuki, et les effets de la mort de Danzo... Il y a encore fort à faire pour sauver ce qui reste du clan **Uchiha** ! (SI réaliste, tome 2)
 Naruto - Rated: K+ - French - Adventure/Fantasy - Chapters: 20 - Words: 247,483 - Reviews: 396 - Favs: 170 - Follows: 168 - Updated: Apr 5 - Published: Feb 17, 2021 - Sasuke U., Izumi U., OC

Fig. 4 : Jed Henry (Ukiyo-e Heroes), *Unbreakable Bonds*, peinture numérique et impression giclée, 2016.

Fig. 5 : Helloclonion, fanart de Naruto portant un jersey conçu par Creatorsguild (voir fig. 11), peinture numérique, 2021.

Fig. 6-7 : Captures d'écran de deux résumés de *fanfictions* sur l'univers de *Naruto*, fanfiction.net

sur une œuvre originale, tout en l'élargissant ou en la réinventant (fig. 6-7).⁹ *Naruto* ne se passant pas dans notre univers, on trouvera par exemple des *fanfictions* mettant en scène les personnages dans notre société. Un exercice pas forcément facile, car une qualité recherchée dans une *fanfiction* est de conserver le caractère original des personnages. Le *OOC* ou *Out of Character* est souvent critiqué ou directement annoncé dans les résumés pour éviter les foudres des fans. Les communautés de *fanfiction* ont été abordées sous divers points d'études et notamment définies comme zone d'apprentissage littéraire¹⁰, espace d'expression pour les minorités comme la communauté LGBTQ+, ou encore comme lieu où les fans peuvent épancher leur soif de romance ou de contenu érotique.¹¹

Le dernier médium d'appropriation que je vais aborder est le *cosplay*. Conjonction de *costume* et *player*, cette pratique consiste à se déguiser en son personnage favori (fig. 8-10). Le costume ne doit pas forcément être réalisé soi-même, même si c'est souvent le cas pour les *cosplayers* plus investis. Cette pratique touche des domaines très variés, de la couture au bricolage, tout en passant par le maquillage ou encore l'électronique. Ce n'est pas seulement

⁹ Aragon / Davis 2019, 13.

¹⁰ Littératies numériques adolescentes et perspectives d'enseignement : le cas de la *fanfiction*, Brunel 2021.

¹¹ Busse 2006, 208.

l'apparence du personnage qui est reproduite, mais aussi son comportement. Les *cosplays* sont souvent portés en convention, permettant ainsi d'avoir un public et d'interagir avec d'autres *cosplayers*.¹² Avec l'arrivée de Tik Tok et le gain de popularité des formats vidéo courts, les *cosplays* sont souvent mis en scène et l'aspect performatif a gagné en visibilité (fig. 8 et 10). Cette pratique présente une grande appropriation émotionnelle d'un texte médiatique ou d'un personnage en établissant une relation personnelle et corporelle entre fan et personnage.¹³

Je n'ai pu, ici, qu'effleurer la complexité de ces pratiques et ne peux malheureusement pas analyser, ni nommer toutes les formes d'appropriation dans le cadre de ce travail. Je peux encore citer rapidement, les *edits*, des montages vidéo reprenant des extraits d'animation, la transcription ou l'adaptation de thèmes musicaux, les créations vestimentaires (fig. 11-12) et de produits dérivés (fig. 13), ou encore la production de *memes*.

Comment peut-on expliquer l'engouement pour ce genre de pratique et l'investissement énorme que cela représente ? La passion effervescente pour la pop culture peut s'expliquer par le caractère même de son contenu.

12 Lamerichs 2018, 202.
13 Lamerichs 2018, 210.

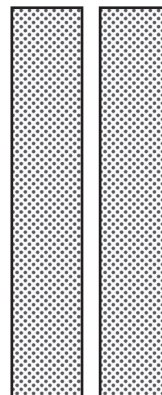
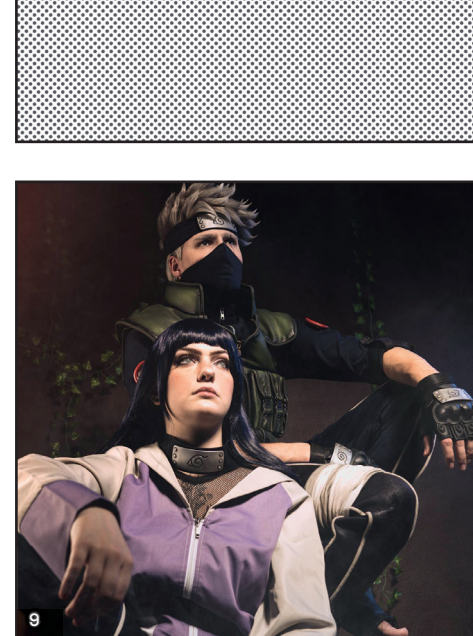


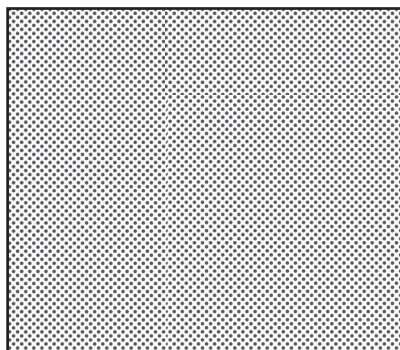
Fig. 8 : Dave Ardito, *Naruto's powers but real life*, Short Youtube , 2022.
Fig. 9 : Lara Wegenaer, *cosplay de Hinata et Kakashi*, photographie, 2020.
Fig. 10 : Nik Shaw (Re:Anime), capture d'écran tirée du film live-action fanmade *NARUTO THE MOVIE: Climbing Silver | RE:Anime (00:28)*, vidéo youtube, 2021.



11



12



13

«Universally, it is a personal resonance with content that draws individuals to embrace one story over another. Stories must be poetically written, combine still or moving image that delight the mind's eye, present astonishing actions, or introduce enigmatic characters that trigger desires to "possess their beauty" through imitation or improvisation.»¹⁴

Narration et intensité esthétique forment de forts points d'attaches émotionnels dans lesquels on a envie de s'immerger et qu'on veut s'approprier. Les avis des participants de l'atelier font écho à cette citation : les personnages, le scénario et le style de dessin sont mentionnés comme points forts qui s'allient pour rendre les mangas passionnants. En effet, une esthétique basée sur l'impact visuel et des intrigues souvent intenses et complexes mettant en scène des personnages charismatiques rendent les scènes de mangas particulièrement «wow-worthy»^{15,16}

«In an arsenal of reasons why you should watch Haikyuu, the best one is the simplest: It makes you care.»¹⁷

¹⁴ Manifold 2013, 13.

¹⁵ Jenkins 2007b, 1.

¹⁶ Toku 2001, 14.

¹⁷ Joe O'Connell dans une de ses vidéos qui explore les productions animées japonaises au-delà des productions des studios Ghibli, O'Connell 2020, 14:21.

Fig. 11 : Creators Guild, *Shinobi «Uzumaki» jersey*, mis sur le marché en 2020, photographie (@sakura_studios_jenny), 2021.

Fig. 12 : Creators Guild, *Shinobi «Akatsuki» jersey*, mis sur le marché en 2020, photographie (@jrafanan), Anime Los Angeles Fashion Show 2022.

Fig. 13 : Nathally Belmont (Gurumilândia), *Naruto Bijuu (démons à queues)*, crochet, 2022.

Si la pop culture peut être considérée comme axée sur le divertissement, de nombreuses œuvres offrent plus que cela, elles sont sources d'inspiration. Si certains genres de personnages peuvent paraître stéréotypés, une lecture approfondie révèle souvent des personnages aux facettes multiples, qui se développent au fil de l'histoire et qui inspirent par leur philosophie de vie ainsi que leur détermination. La passion pour le manga dure sur le long terme, car les fans se souviennent des œuvres et des personnages avec lesquels ils ont grandi et desquels ils se sont inspirés.¹⁸

«*You know, anime really does touch peoples' heart in all sorts of different ways. The variety is insane, and because of that, it appeals to so many different people.*»¹⁹

Les mangas abordent des thèmes variés, touchant ainsi un large public, ce qui peut expliquer pourquoi tant de personnes s'y reconnaissent. Reproduire les personnages en dessin ou se mettre dans leur peau à travers un *cosplay* sont des moyens de s'en approcher encore plus.

¹⁸ Joncour 2021, 3.

¹⁹ Cette phrase clôt une vidéo postée par The anime Man sur Youtube. Celle-ci rassemble l'avis de 100 Youtubers sur leur anime favori. A ces avis s'ajoutent plus de 15 000 commentaires. Les arguments cités sont souvent liés au texte source et sont donc pertinents pour le manga également. The Anime Man 2002, 1:10:30.

Les appropriations créatives non officielles permettent à une œuvre d'être constamment réinventée, proposant aux fans toujours quelque chose de nouveau à découvrir.

Potentiels d'apprentissage : savoir technique, littéraires et esprit créatif

Cette impulsion à l'appropriation offre aux jeunes de nombreux potentiels d'apprentissage comme l'acquisition de différentes capacités techniques et pratiques. Celles-ci sont spécifiques aux médiums dans lesquels les fans souhaitent s'exprimer et s'améliorer. Un dessinateur de *fanart* ne s'intéressera donc pas forcément au même savoir qu'un auteur de *fanfiction*. Le jeune, motivé à dessiner son personnage préféré, ira chercher des astuces sur le net, apprendra à recopier une pose et à chercher des références, tout en progressant grâce à la pratique régulière. Si tous ne cherchent pas concrètement de l'aide sur le net, l'exposition aux réalisations des autres entraîne l'œil et l'esprit critique.²⁰ Les réseaux sociaux étant un espace extrêmement compétitif, les participants sont motivés à élever leur niveau et à faire honneur

²⁰ Manifold 2009, 265.

à leur œuvre favorite.²¹ Ces compétences sont souvent acquises dans un cadre informel, car les jeunes ne trouvent pas de soutien ou d'intérêt dans leur cercle d'apprentissage formel.²²

Se déplacer sur les réseaux sociaux, chercher du contenu et interagir avec les autres entraîne l'acquisition inconsciente d'un autre type de connaissance : la *digital literacy* ou littératie numérique.²³ Le terme littératie est souvent associé à la faculté d'écriture et de lecture, mais comprend en réalité plus que cela. Maîtriser l'accès et la navigation en ligne dans les médiums digitaux sont les premières étapes. La littératie numérique, c'est également comprendre le fonctionnement et l'influence que ces médias exercent sur nous. Savoir créer du contenu dans ces sphères numériques en est la dernière étape.²⁴ Le fan, à travers sa participation à un *fandom*, va développer une grammaire textuelle et visuelle adaptée à la plateforme qu'il utilise. Il apprendra à documenter son travail, le publier et le promouvoir de manière à pouvoir le transmettre le plus efficacement en ligne. Savoir créer

21 Si dans ce texte j'aimerais me concentrer sur les potentiels, ce point peut être très problématique selon l'individu. Le manque de reconnaissance en ligne ou des commentaires négatifs peuvent être décourageants. Je me demande si aborder ce thème dans un cadre d'apprentissage formel permettrait de développer une «étiquette» d'échanges en ligne plus respectueux et enrichissants.

22 Duncum 2015, 303.

23 Jenkins 2009, 34.

24 Habilomédias 2019.

et interpréter du contenu en ligne est extrêmement important dans notre société dans laquelle de plus en plus d'échanges se passent sur internet et représente un facteur important du développement d'un esprit critique et créatif.²⁵

La première impulsion à l'origine de mon travail de master a été de vouloir valoriser la pop culture du fait qu'elle amène souvent ses fans à une pratique créative. Quelle importance y-a-t-il à développer un esprit créatif ?

La faculté d'être créatif est souvent vue comme une capacité intéressante à posséder, mais accessoire.²⁶ J'ai trouvé une réponse chez Mitchel Resnick, dans son livre *Lifelong Kindergarten*. Premièrement, il présente l'aptitude à réfléchir de manière créative comme une capacité utile dans notre société actuelle. Les jeunes vont être de plus en plus souvent confrontés à des situations qui changent rapidement. Ils doivent apprendre à réagir créativement à l'incertitude et au changement.²⁷ Howard Rheinholt, quant à lui, présente la propagation de personnes créatives comme un avantage pour notre société. Une culture participative, dont la

25 Si les fans développent par eux-mêmes leur littératie numérique, cela ne doit pas être de leur responsabilité seule. L'environnement scolaire doit absolument aborder ces thèmes et guider les jeunes vers des interactions en ligne responsables. Jenkins 2016, 15.

26 Resnick 2017, 18.

27 Resnick 2017, 4.

majorité de la population se perçoit comme créateur, a bien plus de chance de générer de la liberté et de la richesse, qu'une société où seule une petite portion de la population produit de la culture que le reste consomme passivement.²⁸

Resnick insiste également sur la partie émotionnelle et enrichissante d'être créatif.

*«Creative Thinking has always been, and will always be, a central part of what makes life worth living. Life as a creative thinker can bring not only economic rewards, but also joy, fulfillment, purpose, and meaning.»*²⁹

En plus de favoriser l'adaptabilité et d'être une faculté versatile, explorer sa créativité rend la vie passionnante et lui donne du sens. Aborder un thème de manière créative est un moyen d'appréhender sous un autre angle le monde et les médias qui nous entourent.

28 Rheinhold 2013, 218.

29 Resnick 2017, 4.

Culture en réseau

Connaissance collective et médiation : des tutoriels au distributed mentoring.

Un *fandom* vit à travers les échanges entre ses membres. Pour revenir à la notion d'investissement et de motivation, les fans se stimulent mutuellement.³⁰ Dans le domaine du dessin, de nombreux challenges et concours sont organisés, basés sur des thèmes à illustrer ou des formats comme le *draw this in your style*. Ceux-ci sont parfois même lancés par les créateurs originaux, comme c'est le cas avec l'auteur de manga français Tony Valente, qui défie sa communauté de s'approprier les couvertures de son manga³¹ (fig. 14-16). Avec l'arrivée de Tik Tok, de nouveaux formats apparaissent régulièrement, permettant de partager ses créations de manière ludique en suivant des codes communs. La motivation à participer et rester actif n'est pas le seul bienfait de l'aspect communautaire d'un *fandom*.

*«When you combine these creative projects with a community of people who share a similar passion and knowledge, the result is a community of learning as well.»*³²

30 Toku 2001, 14.

31 Le mot manga désigne à la base uniquement les bandes dessinées japonaises, mais je l'utiliserai ici aussi pour désigner les réalisations d'autres origines qui reprennent les codes esthétiques du manga.

32 Fiesler 2019, xiii.



14



Fig 14 : Tony Valente, capture d'écran de sa publication Instagram, 2021.



Fig 15-16 : Tony Valente, capture d'écran de deux reposts en story sur les réalisations des fans, 2021.

De nombreux artistes sont ouverts à parler des détails techniques de leur réalisation, que ce soit sous forme de discussion en commentaire ou de format de médiation. Des *step by step* ou des tutoriels sont souvent postés avec le résultat final. Ceux-ci peuvent prendre des formes diverses, de la simple documentation photographique à des vidéos explicatives. Ces pratiques qui mettent en valeur les procédés sont un bol d'air frais bienvenu dans l'univers ultra compétitif des réseaux sociaux.³³

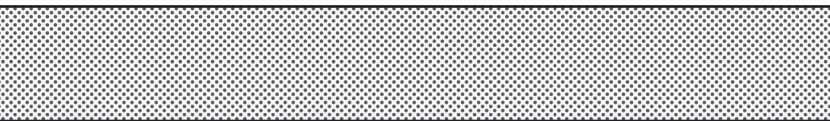
Dans le contexte d'un *fandom*, la prochaine étape d'approfondissement est l'interaction collaborative avec d'autres artistes.³⁴ L'écriture de *fanfiction* est connue pour cet aspect.³⁵ A travers les commentaires et critiques reçus, les discussions dans des forums ou chats privés, l'aide de *beta-readers*, ou le travail en co-auteur, les fans s'influencent et s'entraident dans le procédé d'écriture.³⁶ Cette forme de mentorat a des caractéristiques bien particulières. Une des différences avec les formats classiques de mentorat repose sur le fait que les échanges prennent place en ligne. Ensher, Heum et Blanchard décrivent cinq avantages principaux de la *computer-mediated communication* : facilement

33 Fiesler 2019, xiii.

34 Manifold 2013, 15.

35 Aragon / Davis 2019, 15.

36 Campbell et autres 2016, 696.



COSPLAY SEWING TUTORIAL: Akatsuki Robe from Naruto
 37 k vues · il y a 1 an

Tiffany Gordon Cosplay

Tiffany Gordon Cosplay's sewing cosplay tutorial for how she made her Akatsuki Robe from the anime Naruto...

Blueprint | Clouds | Robe | Red Liner | Attaching Back & Side Clouds | Sleeve... 11 moments

PROCESS PORTRAIT "SHIKAMARU NARA"

Layer build-up of Nr. 4

Layer build-up of Nr. 10

Brushes used:
 Default (No name)
 Actor Brushes (for rough strokes)
 Adonih's Brushes (best success)
 Brushes Sakimichan (W)

1. 2 Layers
1. Background
2. Lineart

2. 3 Layers
1. Background
2. Colour
3. Lineart (multiplied)

3.

4. 4 Layers
1. Background
2. Colour 1
3. Lineart (multiplied)
4. Colour 2

5.

6.

7. +2 Layer
Zipper
Detail1 (smoke, skin details)
Detail2 (hair highlights)

8. +1 Layer skin copy
(Filter: Gaussian Blur)

9. +3 Layers texture
Filter: "soft light"

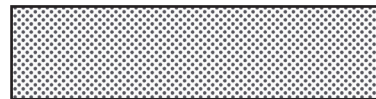
10. Done with 13 Layers

TEXTURE GENERAL
 TEXTURE FABRIC
 TEXTURE METAL

18 KEJABLANK.DEVIANTART.COM

Fig. 17 : Tiffany Gordon Cosplay, *COSPLAY SEWING TUTORIAL: Akatsuki Robe from Naruto*, tutoriel vidéo sur Youtube, 2021.

Fig. 18: Kejablank (deviantART), *Process Portrait Shikamaru (Tutorial)*, peinture numérique, 2015.



19 HOW TO DRAW TO BORUTO
 By Harukagi

1. Draw a cherry

2. Draw three bananas

3. Add a super saiyan

4. Add ears to the super saiyan cherry

5. Add details

6. It's Boruto!

19



DEVIANART Search & Discover

LITERATURE

Naruto: Balanced OC Tutorial

Add to Favourites

by mongrelmarie + WATCH

Published: Aug 20, 2008

2K Favourites 200K Views

21

Here is a tutorial on how to create a well balanced original character for the Naruto series. In this tutorial, I will talk about various abilities, powers and flaws you can use to better flesh out your characters. This system is borrowed heavily in traditional d20 RPG rules, so if you've played games like Dungeons and Dragons before, then some of this will seem familiar.

Fig. 19 : Harukagi (deviantART), *HOW TO DRAW BORUTO!*, peinture numérique, 2017.

Fig. 20 : Sharingandevil (deviantART), *Naruto n basic anatomy tut.*, peinture numérique, 2007.

Fig. 21 : Mongrelmarie (deviantART), *Naruto: Balanced OC Tutorial*, publication textuelle, 2008.



accessible, peu coûteux, des statuts égalisés, une réduction de l'importance accordée aux données démographiques et un archivage automatique des interactions.³⁷ Ces qualités facilitent fortement les interactions entre fans, ce qui peut expliquer leur grand nombre.

Julie Ann Campbell et les autres auteurs de *Thousands of Positive reviews: distributed Mentoring in Online Fan Communities* offrent une analyse des attributs de cette forme particulière de mentorat jouant avec les principes de culture participative et des avancées techniques offertes par le net. Les interactions au sein d'une communauté de *fanfiction* ont d'abord été étudiées selon les critères proposés par Phillip Dawson³⁸ : *informal, weakly tied, peer-based, many-to-one* ou *many-to-many*, et *computer based*.³⁹ En effet, la spontanéité et la liberté de commenter ce que l'on souhaite, en fait un procédé informel qui ne nécessite aucun de lien particulier avec le receveur. L'anonymat qui entoure les profils digitaux maintient une hiérarchie horizontale et une relation pair-à-pair équitable.⁴⁰

37 Ensher/Heun/Blanchard 2003, 280.

38 Dawson 2014.

39 Campbell et autres 2016, 693.

40 Si effectivement l'anonymat d'une identité en ligne évite d'être jugé sur son âge, genre, apparence ou origine, nous verrons que d'autres critères, comme les connaissances, viennent malgré tout créer une hiérarchie. On peut néanmoins déjà affirmer que celles-ci se basent sur des critères de compétences et non des jugements liés à l'identité de la personne.

Le grand nombre d'interactions permet aux auteurs de recevoir des commentaires de nombreuses personnes simultanément.⁴¹ Ces critères ne mettant pas assez en valeur les avantages de ces échanges en ligne, sept nouveaux attributs de mentorat ont été dégagés : *aggregation, accretion, acceleration, abundance, availability, asynchronicity* et *affect*. Les commentaires ne sont pas perçus comme venant d'un individu précis, mais comme venant de la communauté (*aggregation*). Ces conseils sont cumulatifs (*accrétion*) et viennent en abondance (*abundance*). Les intervenants réagissent entre eux, accélérant le procédé d'apprentissage (*acceleration*). Les commentaires ou conseils restent visibles et accessibles à tous (*availability*), tandis qu'il est possible de les poster à tout moment, de tout endroit du globe ayant accès à internet (*asynchronicity*). Les receveurs mentionnent les effets et émotions positives générés par les encouragements et l'inspiration reçue à travers les critiques et commentaires (*affect*).⁴² Dans les communautés de *fanfiction*, les commentaires négatifs non constructifs sont minoritaires. De plus, dans le cas d'un commentaire irrespectueux, d'autres commentateurs vont prendre le rôle de modérateurs et les neutraliser en venant à la défense de l'auteur de la *fanfiction*.⁴³

41 Aragon / Davis 2019, 24.

42 Campbell et autres 2016, 698.

43 Campbell et autres 2016, 697.

«We encountered a rich and interwoven tapestry of interactive, cumulatively sophisticated advice and informal instruction that added up to a networked experience we have termed distributed mentoring.»⁴⁴

Si ces attributs ont été définis spécifiquement pour le domaine de la *fanfiction*, je les trouve pertinents pour d'autres domaines ou plateformes comme deviantART⁴⁵, plus centrée sur la création visuelle, ou les communautés liées au *cosplay*. On y trouve les mêmes procédés de feedback et il n'est pas rare de voir les *cosplayers* travailler en équipe.

Ces formes de mentorat et de médiation sont des catalyseurs pour l'acquisition de savoir et de technique comme vu dans le premier chapitre, mais pas seulement. Ils permettent également aux fans de s'essayer à différents rôles dans un *fandom*.

44 Campbell et autres 2016, 699.

45 Avant l'arrivée d'Instagram, DeviantART était une plateforme qui rassemblait de nombreux fan-artistes de très haut niveau et des réalisations variées. Beaucoup de créateurs ont délaissé la plateforme pour migrer vers Instagram, qui malheureusement se prête moins à ces formes de mentorat.

Assurance et découverte de soi : explorer de nouveaux rôles au sein d'un *fandom*

«To speak as a fan is to accept what has been labeled a subordinated position within the cultural hierarchy, to accept an identity constantly belittled or criticized by institutional authorities.»⁴⁶

Être un fan est un rôle qui est connoté différemment selon la sphère sociale dans laquelle on se situe. Malgré les nombreux textes défendant la richesse du rôle de fan, aujourd'hui encore, il n'est pas mis en valeur par la société et le contexte culturel actuel. Se positionner en tant que fan, c'est devoir se battre contre des préjugés persistants. En opposition, les *fandoms* viennent offrir un espace bienveillant.

«These communities are inclusive space where young people can be themselves and geek out about the things they love in a place where they'll be celebrated for it.»⁴⁷

Dans une communauté de fan, la connaissance approfondie d'une œuvre est célébrée et il est possible d'échanger avec autrui sans avoir peur d'être jugé. Les fans tirent de la force et du courage dans leur capacité à s'identifier comme membres d'un groupe qui partage

46 Jenkins 2013, 23.

47 Fiesler 2019, xiii.

les mêmes intérêts et est confronté aux mêmes problèmes.⁴⁸ La participation à un *fandom* est un facteur de socialisation et de développement de l'identité.⁴⁹ Dans le contexte social de ces communautés en ligne, les jeunes peuvent endosser différents rôles qui seraient trop difficiles à jouer en société, permettant de développer des aspects de leur personnalité.⁵⁰ En plus d'affirmer leur identité, ils peuvent s'essayer à des rôles d'expert, de créateur ou encore de mentor. Gagner de l'expérience et s'épanouir dans un *fandom* a plusieurs avantages. Un des premiers (qui correspond au rôle d'expert) est de recevoir de l'attention et de la reconnaissance pour son savoir et son travail. Les *fandoms* possèdent leur propre hiérarchie. Selon le rôle endossé, c'est la connaissance de l'œuvre originale, le développement d'un style personnel d'appropriation, ou la pertinence des critiques qui permettra d'être reconnu par ses pairs.⁵¹ Cette reconnaissance amène un sentiment de confiance à ces jeunes en plein développement.

Les rôles joués dans la transmission de savoir et le mentorat en communauté sont également importants. Le débutant qui aura reçu de l'aide aura tendance à reproduire ce schéma de solidarité

48 Jenkins 2013, 23.

49 Atwell Seate & autres 2020, 2. Le terme « Identité » sera utilisé selon cette définition: Caractère permanent et fondamental de quelqu'un, d'un groupe, qui fait son individualité, sa singularité.

50 Manifold 2009, 264.

51 Yi-Shan Tsai 2016, 419.

et endossera lui-même le rôle de mentor quand il aura gagné en expérience et se sentira assez sûr pour aider d'autres créateurs. De ce fait, un cercle vertueux basé sur l'entraide est créé. Ici, c'est une culture du feedback qui est développée et entraînée. Les pratiques créatives collaboratives poussent la chose encore plus loin et deviennent un vrai espace d'expérimentation pour apprendre à travailler en groupe, une aptitude recherchée dans la société d'aujourd'hui. Devenir mentor n'étant pas un rôle qui est facilement laissé aux plus jeunes dans la vie de tous les jours, je trouve cela d'autant plus important que cela puisse avoir lieu en ligne.

S'engager dans une pratique d'appropriation créative est considéré comme un moyen d'appréhender le fonctionnement du monde. Ceci non seulement au travers des scénarios et personnages originaux, mais également en créant de nouvelles narrations alternatives. Ces versions sont alors débattues en ligne, permettant ainsi de confronter son point de vue à autrui. Explorer ses propres expériences à travers la *fanfiction* ou le *cosplay* permet de les aborder sous un autre angle.⁵²

52 Manifold 2009, 264-265.

La diversité des intervenants liée aux échanges en ligne permet au fan d'être en contact avec d'autres références culturelles et de nouveaux styles esthétiques.⁵³

Pour résumer, à travers leur participation à un *fandom*, les créateurs reçoivent un mentorat de la part de la communauté, grandissent en tant qu'artistes, gagnent de la reconnaissance pour leur travail et forment des connections riches avec d'autres fans.⁵⁴

53 Manifold 2009, 265.

54 Aragon / Davis 2019, 16.

Une inspiration pour l'apprentissage formel : pertinence, plaisir et travail collectif

Les pratiques créatives d'appropriation et les échanges sociaux au sein d'un *fandom* ont des caractéristiques bien particulières. Dans ce chapitre, je vais explorer comment les formes d'apprentissage formelles, et en particulier les cours liés à des pratiques créatives, pourraient s'en inspirer.

«An investment in interest always pays off with the best knowledge.»⁵⁵

En regardant le temps et l'énergie investis dans des réalisations *fanmade*, tout enseignant rêverait que ses élèves s'impliquent autant dans les exercices ou devoirs qu'il donne.

Ici, les mots clé sont intérêt personnel et motivation. Les enseignants devraient rester au maximum à l'écoute des élèves. C'est en liant un contenu à un réel intérêt que nous pouvons rendre l'apprentissage formel pertinent et créer un sentiment d'appartenance dans les salles de cours.⁵⁶ Bien sûr, les élèves n'auront jamais tous les mêmes envies, besoins ou références culturelles, je ne veux donc pas dire ici qu'il faut proposer des cours de *cosplay* ou d'écriture de *fanfiction*.

55 Réinterprétation de la phrase «An investment in knowledge always pays the best interest.» de Ben Franklin. Resnick 2017, 68.

56 Karpati & autres 2017, 173.

*«Art educators should pay attention to those qualities that render art meaningful in the lives of their students.»*⁵⁷

Rester à jour avec les médiums utilisés par les jeunes, leur permettre de questionner et contextualiser leurs propres pratiques et leur laisser la liberté de choisir à quels thèmes appliquer une technique, me paraît déjà un bon début.⁵⁸ Même si je trouve important de connaître les pratiques digitales des jeunes, engager le dialogue et autonomiser les élèves à définir leurs besoins serait une solution qui permettrait aux professeurs de rester au contact sans pour autant être un expert.⁵⁹

*«A dialogic, playful pedagogy acknowledges students' pleasures by allowing students to have fun with their cultural preferences.»*⁶⁰

Nous avons parlé plus haut de ce qui fascine autant dans les œuvres de pop culture et en particulier le manga. La narration et l'intensité peuvent nous inspirer à créer des formats qui jouent avec l'idée de facteur d'émotion et de plaisir. En réintégrant le plaisir et le

57 Manifold 2009, 269.

58 Duncum 2015, 304.

59 Hetrick 2018, 62.

60 Duncum 2015, 303.

jeu dans nos cours, nous trouverons un moyen de capter notre audience.

Pour reprendre le système de classification de mentorat par Phillip Dawson, nous pourrions intégrer plus d'interactions entre élèves en passant d'un format *one-to-many*, professeur à élèves, à *many-to-many*. En responsabilisant les élèves par un rôle de critique ou de mentor, nous leur permettrons de développer leur esprit critique et leur capacité de communication, tout en favorisant la circulation de savoirs. La culture du commentaire en ligne étant encore loin d'être parfaite, ceci permettrait peut-être également d'améliorer la pertinence et la qualité des interactions en ligne. Nous avons besoin de développer les nouvelles littératies entourant les médias participatifs, les dynamiques de coopération et les actions collectives pour une sphère publique digitale plus saine.⁶¹

Les quatre *P* de la théorie de Resnick résument bien les points clés de ce chapitre :

*«In short, we believe the best way to cultivate creativity is to support people working on projects based on their passions, in collaboration with peers in a playful spirit.»*⁶²

61 Rheingold 2013, 217.

62 Resnick 2017, 16.

Des experts d'un autre genre

*«Die Populärkultur der Vielen, der Mainstream, bleibt zumeist aussen vor oder dient weiter als das böse Andere kultureller Bildung; doch diese Popkultur ist für große Teile der Bevölkerung die Kultur, die Ressource ästhetischer Erfahrungen und kunstvermittelter Erkenntnis.»*⁶³

Les œuvres de pop culture forment le contexte médiatique et les références culturelle de nombreuses personnes. C'est à leur contact que les jeunes créent leur propre système de valeurs et de références.⁶⁴ Pourtant on ne leur attribue pas la valeur qu'elles méritent.

Les fans ne sont pas de simples consommateurs. En devenant intensément investis dans un *fandom*, ces derniers s'ouvrent à divers potentiels d'apprentissage. L'appropriation créative génère de nombreuses capacités techniques, mais aussi différentes littératies, qu'elles soient numériques ou liées aux oeuvres qu'ils affectionnent. A un âge où les jeunes sont en plein développement de leur personnalité, les échanges et les expériences vécues au sein d'un *fandom* jouent un rôle important. Comparés aux réactions et préjugés auxquels les fans de pop culture sont confrontés, l'accueil et la résonance rencontrés dans un *fandom* revalorisent

63 Maase 2015.

64 Ducum 2015, 304.

cette facette d'eux-mêmes. Ici, ils ont l'occasion de s'essayer à plusieurs rôles qu'ils n'auraient pas forcément pu endosser dans la vie courante. Partager leur expertise à travers des conversations ou des formats de médiation, recevoir et donner de l'aide, ainsi qu'entraîner leur esprit créatif ne sont que trois facettes positives des expériences vécues dans une communauté de fans.

*«It's time to reevaluate pop culture to give students motivation to create their own values and identities through making and criticizing art.»*⁶⁵

En restant ouverts et attentifs aux références et pratiques culturelles de nos étudiants, même si elles peuvent nous paraître mainstream, nous pouvons attiser leur motivation et proposer des cours qui répondent à un besoin concret et qui les soutiennent dans leur développement créatif.

Inspirons-nous de ces experts d'un autre genre.

65 Toku 2001, 17.

Remerciements

J'aimerais dire un grand merci

A mes mentors Annemarie Hahn et Barbara Rothen pour m'avoir guidée à travers ce travail. Leurs commentaires toujours pointus mais bienveillants m'ont permis de garder la barre dans ce projet dans lequel j'étais fortement investie émotionnellement.

Aux participants de l'atelier, pour m'avoir apporté leurs points de vue et leur avis, me faisant encore une fois prendre conscience de la pertinence de ce thème.

A tous les fan-artistes qui m'ont autorisée, souvent avec enthousiasme, d'utiliser leurs œuvres dans ce travail.

A ma famille, pour des relectures intenses jouant avec les limites de notre concentration.

A Hinata Shōyō, qui par sa motivation sans faille, m'a inspirée à reprendre place devant mon ordinateur pendant des moments de procrastination.

A Rengoku Kyōjurō, qui me rappelle l'importance de me battre pour ce qui m'est important.

A Uzumaki Naruto, qui m'a ouvert la porte du monde des mangas et celui qui, le premier, m'a appris à ne jamais abandonner.

Bibliographie

Aragon / Davis 2019

Cecilia Aragon et Katie Davis, *Writers in the Secret Garden – Fanfiction, Youth, and new Forms of Mentoring*, Cambridge : MIT Press 2019.

Atwell Seate & autres 2020

Anita Atwell Seate et autres, «Help a fan out? Effects of fandom type and task type on people's behavioral intentions toward different types of fans in a collaborative effort», dans: *Psychology of popular media* 9(3), 2020 (doi.org/10.1037/ ppm0000252, 25.05.2022).

Brunel 2021

Magali Brunel, «Littératies numériques adolescentes et perspectives d'enseignement : le cas de la fanfiction», dans : *Lidil* 63, 2021 (journals.openedition.org/lidil/9189, 26.05.2022).

Busse 2006

Kristina Busse, «My Life Is a WIP on My LJ – Slashing the Slasher and the Reality of Celebrity and Internet Performances», dans : *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, édité par : Karen Hellekson et Kristina Busse, Jefferson: McFarland & Company 2006, 207-224.

Campbell et autres 2016

Julie Ann Campbell et autres, «Thousands of Positive Reviews: Distributed Mentoring in Online Fan Communities», dans : *Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing*, édité par : D. Gergle et autres, 2016, 691-704. (doi:10.1145/2818048.2819934).

Dawson 2014

Phillip Dawson, «Beyond a Definition: Toward a Framework for Designing and Specifying Mentoring Models», dans : *Educational Researcher* 43 (3), Los Angeles: SAGE Publications 2014, 137-145.

Duncum 2015

Paul Duncum, «A Journey Toward an Art Education for Wired Youth», dans : *Studies in Art Education* 56(4) (été), Reston : Routledge 2015, 295-306.

Ensher/Heun/Blanchard 2003

Ellen A. Ensher, Christian Heun, Anita Blanchard, «Online mentoring and computer-mediated communication: New directions in research», dans : *Journal of Vocational Behavior* 63, Amsterdam : Elsevier Inc 2003, 264-288.

Fiesler 2019

Casey Fiesler, «Foreword», dans: *Writers in the Secret Garden – Fanfiction, Youth, and new Forms of Mentoring*, édité par: Cecilia Aragon et Katie Davis, Cambridge: MIT Press 2019.

HabiloMédias 2019.

HabiloMédias, *Les fondements de la littérature numérique*, 2019 (habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/informations-generales/principes-fondamentaux-de-la-litteratie-numerique-et-de-leducation-aux-medias/les-fondements-de-la-litteratie-numerique, 06.06.2022).

Hetrick 2018

Laura Hetrick, «Reading Fan Art as Complex Texts», dans : *Art Education* 71 (3), 2018, 56-62 (doi.org/10.1080/00043125.2018.1436357, 26.05.2022).

Jenkins 2007a

Henry Jenkins, «Afterworld: The Future of Fandom», dans : *Fandom – Identities and Communities in a Mediated World*, New York : New York University Press 2007, 357-364.

Jenkins 2007b

Henry Jenkins, *The Wow Climax – Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York : New York University Press 2007.

Jenkins 2009

Henry Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Cambridge : The MIT Press 2009.

Jenkins 2013

Henry Jenkins, *Textual Poachers – Television fans and participatory culture*, Londres: Taylor & Francis Group 2013 (première édition 1992).

Joncour 2021

Pascale Joncour, *Le manga (1/2) : des mangas pour tous les goûts*, 2021 (www.ricochet-jeunes.org/articles/le-manga-12-des-mangas-pour-tous-les-gouts, 26.05.2022).

Jones 2015

Brian L. Jones, «Collective Learning Resources: Connecting Social-Learning Practices in deviantART to Art Education», dans : *Studies in Art Education* 56 (4), Reston: Routledge 2015, 341-354.

Karpati & autres 2017.

Andrea Karpati et autres, «Collaboration in Visual Culture Learning Communities : Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice», dans : *The International Journal of Art & Design Education* 36 (2), NSEAD/ John Wiley & Sons LTD 2017, 164-175.

Lamerichs 2018

Nicolle Lamerichs, *Productive Fandom – Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam : Amsterdam University Press 2018.

Maase 2015

Kaspar Maase, *Der Mainstream der Populärkultur : Feld oder Feind Kultureller Bildung?*, 2015 (<https://www.kubi-online.de/artikel/mainstream-populaerkultur-feld-oder-feind-kultureller-bildung>, 26.05.2022).

Manifold 2009

Marjorie Cohee Manifold, «What Art Educators Can Learn from the Fan-based Artmaking of Adolescent and Young Adults», dans : *Studies in Art Education* 50 (3)(printemps), Reston : Routledge 2013, 257-271.

Manifold 2013

Marjorie Cohee Manifold, «Enchanting Tales and Imagic Stories: the Educational Benefits of Fanart Making», dans : *Art Education* 66 (6) (Nov), Reston: Routledge 2013, 12-19.

O'Connell 2020

Joe O'Connell (Beyond Ghibli), *The View From The Summit – How Haikyuu Makes You Care*, Youtube 2020. (www.youtube.com/watch?v=FPzj1Sy8Tdc&ab_channel=BeyondGhibli, 02.06.2022).

Resnick 2017

Mitchel Resnick, *Lifelong Kindergarten – Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*, Cambridge : The MIT Press 2017.

Table des figures

Rheingold 2013

Howard Rheingold, «Participative Pedagogy for a Literacy of Literacies», dans : *The Participatory Cultures Handbook*, édité par : Aaron Delwiche et Jennifer Jacobs Henderson, New York ; Londres : Routledge 2013, 215-219.

Robinson 2017

Sir Ken Robinson, «Foreword», dans : *Lifelong Kindergarten – Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*, Cambridge : The MIT Press 2017.

The Anime Man 2022

I Asked 100 YouTubers what The BEST Anime Ever Made Is..., vidéo éditée et postée par : The Anime Man, Youtube 2022. (www.youtube.com/watch?v=D5i0t8pVw2A&ab_channel=TheAnimeMan, 02.06.2022).

Toku 2001

Masami Toku, «What is manga? The Influence of Pop Culture in Adolescent Art», dans : *Art Education* 54 (2), Londres : Routledge 2001, 11-17.

Tsa 2016

Yi-Shan Tsai, «The characteristics of manga fan communities – preliminary observation of 16 teenage manga readers in the UK», dans : *Journal of Graphic Novels and Comics* 7 (4), 2016, 417-430 (doi.org/10.1080/21504857.2016.1195759, 26.05.2022).

Fig. 1 : Auteur anonyme, chibi (personnage simplifié) de Sasuke - dessin réalisé lors d'un atelier dessin organisé dans le cadre du club manga de la bibliothèque de Cousset, copie imprimée et plastifiée de l'original, 2020. (Photo personnelle).

Fig. 2 : Angoreseiko, *Kemurai*, peinture numérique, 2021. (Fichier mis à disposition par l'artiste).

Fig. 3 : Maradan Déborah (Threeleaves), *fanart* de Sasuke, aquarelle sur papier, 2020. (Fichier mis à disposition par l'artiste).

Fig. 4 : Jed Henry (Ukiyo-e Heroes), *Unbreakable Bonds*, peinture numérique et impression giclée, 30.48 x 43.18 cm, 2016. (Avec l'accord de l'artiste, shop.ukiyoeheroes.com/products/unbreakable-bonds-giclee-print?_pos=1&_sid=be3135612&_ss=r, 06.06.2022).

Fig. 5 : Helloclonion, *fanart* de Naruto portant un jersey conçu par Creatorsguild, peinture numérique, 2021. (twitter.com/helloclonion/status/1393204631266811905?s=12, 06.06.2022).

Fig. 6 : Princesse d' Argent (fanfiction.net), résumé de la fanfiction *L'Amour en 100 mots*, capture d'écran. (<https://www.fanfiction.net/s/3114481/1/L-Amour-en-100-mots>, 06.06.2022).

Fig. 7 : Ywena (fanfiction.net), résumé de la fanfiction *Tsunami Uchiha - La volonté du feu*, capture d'écran. (www.fanfiction.net/s/13821746/1/Tsunami-Uchiha-la-Volonte-du-Feu, 06.06.2022).

- Fig. 8 : Dave Ardito, *Naruto's powers but real life*, Short Youtube , 2022.
(www.youtube.com/shorts/6BQrunPF9g4?&ab_channel=Calvin%26Habs, 06.06.2022).
- Fig. 9 : Lara Wegenaer, *cosplay* de Hinata et Kakashi, photographie par : @thecrysa, costume de Hinata par: @miccostumes, bandeaux et costume de Kakashi par Lara Wegenaer, perruque de Kakashi par @bakkacosplay, 2020.
(Avec l'autorisation de l'artiste, www.instagram.com/p/CYWEy3Bjm-G/?hl=fr, 06.06.2022).
- Fig. 10 : Nik Shaw (Re:Anime), capture d'écran (00:28) tirée du film live-action fanmade *NARUTO THE MOVIE: Climbing Silver | RE:Anime*, vidéo youtube, 53:29, 2021.
(www.youtube.com/watch?v=OhtznbRRlkM&t=17s&ab_channel=RE%3AANIME, 06.06.2022).
- Fig. 11 : Creators Guild, *Shinobi «Uzumaki» jersey*, Hype-Lethics Full Jersey, mis sur le marché en 2020, photographie par : @sakura_studios_jenny, 2021.
(Avec l'autorisation des artistes, www.instagram.com/p/CL5jgXQDSAF/?hl=fr, 06.06.2022).
- Fig. 12 : Creators Guild, *Shinobi «Akatsuki» jersey* porté lors du *Anime Los Angeles Fashion Show 2022*, mis sur le marché en 2020, photographie par :@jrafanan.
(www.instagram.com/p/CZiKjZ0PPqJ/?hl=fr, 06.06.2022).
- Fig. 13 : Nathally Belmont (Gurumilândia), *Naruto Bijuus (démons à queues)*, crochet, 2022.
(Fichier mis à disposition par l'artiste).
- Fig. 14 : Tony Valente, publication Instagram, capture d'écran, 01.10.2021.
(www.instagram.com/p/CUfGIZBFM3G/?hl=fr, 06.06.2022).
- Fig. 15 : Tony Valente, *reposts* en story des réalisations des fans, capture d'écran, 2021.
(www.instagram.com/stories/highlights/17993261893397101/?hl=fr, 06.06.2022).
- Fig. 16 : Tony Valente, *reposts* en story des réalisations des fans, capture d'écran, 2021.
(www.instagram.com/stories/highlights/18247521412073431/?hl=frr, 06.06.2022).
- Fig. 17 : Tiffany Gordon Cosplay, *COSPLAY SEWING TUTORIAL: Akatsuki Robe from Naruto*, tutoriel vidéo sur Youtube, 2021.
(www.youtube.com/watch?v=2WH3h3eRvF4&ab_channel=TiffanyGordonCosplay, 06.06.2022).
- Fig. 18 : Kejablank, *Process Portrait Shikamaru (Tutorial)*, procédé de peinture numérique réalisée sur Photoshop expliqué étape par étape, 2015.
(www.deviantart.com/kejablank/art/Process-portrait-Shikamaru-Tutorial-568678135, 06.06.2022).
- Fig. 19 : Harukagi, *HOW TO DRAW BORUTO!*, peinture numérique, 2017.
(www.deviantart.com/harukagi/art/HOW-TO-DRAW-BORUTO-683845117, 06.06.2022).
- Fig. 20 : Sharingandevil, *Naruto n basic anatomy tut.*, croquis en dessin analogue et coloration en peinture numérique, 2007.
(www.deviantart.com/sharingandevil/art/Naruto-n-basic-anatomy-tut-68300006, 06.06.2022).
- Fig. 21 : Mongrelmarie, *Naruto: Balanced OC Tutorial*, capture d'écran, 2008.
(www.deviantart.com/mongrelmarie/art/Naruto-Balanced-OC-Tutorial-95491938, 06.06.2022).

Troisième version
5 juillet 2022

