



## Réappropriation et intertextualité dans la web-série *Girltrash*

Émilie MAROLLEAU

Cette présentation portera sur la web-série *Girltrash*, issue d'un phénomène de création et de diffusion de plus en plus populaire sur internet qui atteste de la centralité contemporaine de la « culture participative. » À l'origine, cette web-série fut mise en ligne sur le site [ourchart.com](http://ourchart.com) dont le but était de rassembler une communauté de fans autour de *The L Word* et d'autres séries télévisées afin de les commenter, mais aussi de participer à la rédaction du scénario d'un épisode et de publier des « fanfictions ». Ces productions avaient pour point commun la question de la visibilité lesbienne et cherchaient à interroger les images diffusées dans les séries télévisées, y compris dans *The L Word*. C'est dans ce contexte qu'est née la web-série *Girltrash*, série au ton décalé qui met en scène la vie de deux jeunes femmes et raconte leur démêlés avec le monde criminel de Los Angeles. L'objectif de cet article est d'expliquer comment *Girltrash* crée une relation de connivence avec son public. Nous démontrerons tout d'abord en quoi le jeu des références intertextuelles de la web-série permet de s'adresser directement aux spectatrices-internautes et encourage leur investissement dans la série. Nous analyserons également comment *Girltrash* reprend certaines conventions d'un média bien connu de son public : les séries télévisées. Enfin, nous étudierons la manière dont la web-série se réapproprie et « queerise » l'univers du réalisateur américain Quentin Tarantino.

Ces dernières années ont vu l'apparition d'un phénomène de plus en plus populaire, les web-séries, qui sont des productions audiovisuelles au budget généralement limité, réalisées par des amateurs ou bien par des professionnels, et diffusées exclusivement sur Internet. Une des premières web-séries américaines à voir le jour dans les années 2000 s'intitule *Red vs. Blue*, créée par Burnie Burns en 2003 et mettant en scène les personnages et l'univers du jeu vidéo *Halo*. De nombreuses autres productions ont suivi et ont commencé à gagner en popularité sur Internet : ainsi, *The Guild*, une web-série créée en 2007 par l'actrice américaine Felicia Day, présente le quotidien d'une guilde de joueurs. Cette série a gagné un *Streamy Award*, prix qui récompense spécifiquement les web-séries depuis 2009<sup>1</sup> et dont l'existence témoigne de l'importance du phénomène. Parallèlement, la prolifération des web-séries peut être interprétée comme une manifestation de l'ampleur que prennent les productions issues de la « culture participative », où les spectateurs ne sont plus des consommateurs passifs mais contribuent activement à la production de séries, par exemple, en se regroupant en communautés autour d'un projet. Le terme « culture participative » a été popularisé par Henry Jenkins, qui y voit un type de culture dans laquelle les consommateurs

---

<sup>1</sup> <http://www.streamys.org/nominees-winners/2009-nominees/>, lien consulté le 9 décembre 2014.

de produits culturels, en particulier les communautés de fans, se réapproprient ces produits et transforment leur expérience de spectateurs en un processus complexe qui va au-delà de la simple consommation, et qui implique un infléchissement du contenu d'origine<sup>2</sup>.

Les web-séries, dont une grande partie est produite en dehors des circuits professionnels, ont des points communs avec la culture plus marginale du « Do It Yourself » et de la création de « zines » ou « fanzines ». Les premiers « zines » sont apparus dans les années 1930, leurs moyens de production ayant ensuite évolué en même temps que les moyens d'impression et de diffusion de la culture *mainstream*. Ainsi, la révolution du Web 2.0 en a permis une diffusion plus rapide et à plus grande échelle, mais elle a aussi offert la possibilité de varier les formes d'expression, en ouvrant notamment la voie à la production de web-séries<sup>3</sup>. Ces créations audiovisuelles sont régies selon des modes de production et de réception différents de ceux des séries télévisées, leur contenu étant le plus souvent disponible en accès gratuit, et consultable en ligne au gré de l'internaute, sans les contraintes de programmation ou de contrôle de contenu qui caractérisent généralement les productions télévisuelles. Même si, à l'origine, la majorité des productions étaient réalisées par des amateurs, il existe maintenant un grand nombre de web-séries conçues par des professionnels. C'est le cas notamment de *Girltrash*, web-série à petit budget réalisée par Angela Robinson, qui a travaillé en tant que scénariste et réalisatrice pour plusieurs séries télévisées, dont *The L Word* (Showtime, 2004-2009), et pour plusieurs films. La web-série *Girltrash* a été diffusée de juin à août 2007 et était à l'époque hébergée sur ourchart.com, site qui rassemblait justement une communauté de téléspectateurs autour de la série *The L Word*. Le but de ce site était d'offrir aux téléspectateurs la possibilité de s'exprimer sur différentes séries télévisées, de participer à la rédaction du scénario d'un épisode (« fanisode »), ou encore de publier des « fanfictions ». Ces productions avaient pour point commun la problématique de la visibilité lesbienne et se proposaient d'examiner, d'interroger, voire de remettre en question les images diffusées dans les séries télévisées, y compris dans *The L Word*. C'est dans ce contexte d'interactivité qu'est née la web-série *Girltrash*, financée d'une part par des bannières publicitaires et d'autre part par les dons des internautes. La série, qui comporte 11 épisodes de courte durée (entre 2 et 4 minutes), met en scène la vie de deux jeunes femmes, Daisy et Tyler, et raconte sur un ton décalé leurs démêlés avec le monde criminel de Los Angeles.

---

<sup>2</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992, p. 23.

<sup>3</sup> Paul Hodkinson, *Media, Culture and Society: An Introduction*, Londres, Sage Distribution Ltd, 2011, p. 257-258.

L'objectif de cet article est d'expliquer comment *Girltrash* crée une relation de connivence avec ses spectateurs et spectatrices, qui appartiennent à une catégorie d'ailleurs bien définie, la web-série étant diffusée sur un site communautaire rassemblant des personnes s'identifiant comme « lesbiennes », « bi » ou « queer ». Nous utiliserons ici le terme d'« internautes » pour désigner le public des web-séries. Nous montrerons en quoi le jeu des références intertextuelles de la web-série permet de s'adresser directement à ces internautes, en renvoyant par exemple à des personnages de séries télévisées prisées par la communauté à laquelle la web-série s'adresse. Nous décrirons également la façon dont cette production diffusée sur le web reprend des conventions existantes, notamment celles des séries télévisées particulièrement connues de ce groupe d'internautes. Puis, nous analyserons comment *Girltrash* fait référence au cinéma, et plus spécifiquement à l'univers de Quentin Tarantino. Enfin, nous étudierons en quoi la web-série se réapproprie et « queerise » cet univers.

### 1. Un jeu intertextuel

Comme nous l'avons évoqué plus haut, certaines web-séries font directement référence à des produits culturels existants. C'est le cas notamment pour *Red vs. Blue*, qui recycle l'univers du jeu vidéo *Halo* en utilisant les mêmes décors et les mêmes personnages. En ce qui concerne *Girltrash*, la référence semble plus complexe puisqu'il s'agit d'une référence non pas seulement aux produits culturels eux-mêmes, mais également aux productions de fans que ces produits ont généré. En effet, lors d'un panel dédié à la web-série<sup>4</sup>, Angela Robinson a expliqué qu'elle avait conçu *Girltrash* comme une « fanfiction mashup », soit un mélange de personnages et d'univers s'inspirant de productions de fans (les fanfictions), qui s'inspirent elles-mêmes de séries télévisées, de films ou d'ouvrages littéraires, et sont publiées sous forme de zines ou sur des sites Internet. En définissant la web-série de la sorte, Robinson en souligne donc le lien avec la culture fan, à laquelle la créatrice se rattache. On retrouve ce lien dans le casting des rôles secondaires de *Girltrash* puisque la créatrice a fait appel à des actrices qui incarnaient, ou avaient incarné, des personnages lesbiens du petit écran. On peut penser à Rose Rollins, qui jouait le rôle de Tasha dans *The L Word*, à Amber Benson, qui interprétait Tara dans *Buffy the Vampire Slayer* (The WB, 1997-2001 ; UPN, 2001-2003), ou encore à Gabrielle Christian et Mandy Musgrave de *South of Nowhere* (The N, 2005-2008) qui jouaient les rôles de Spencer et Ashley. Ainsi,

---

<sup>4</sup> Ce panel s'est déroulé le 9 juin 2007, dans le cadre d'une convention de fans de la série *South of Nowhere*, où Angela Robinson, Gabrielle Christian, Mandy Musgrave et Maeve Quinlan ont animé une conférence autour de *Girltrash*.

le choix de ces actrices crée une constellation de références qui entrent en résonance les unes avec les autres et participent à la construction du sens dans la web-série, sachant que *Girtrash* s'adresse à un public qui est avant tout une communauté de fans qui sont en mesure de décoder ces références et qui maîtrisent ce recours à l'intertextualité et à la réappropriation, deux caractéristiques typiques des productions de fans<sup>5</sup>.

En effet, les trois séries télévisées citées ci-dessus ont pour point commun d'avoir généré une quantité importante de « fanfictions », publiées notamment sur la plateforme ourchart.com, le site qui hébergeait *Girtrash*. Comme Henry Jenkins le souligne dans *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, ces fictions produites par les fans sont une forme d'appropriation culturelle<sup>6</sup>. Jenkins s'appuie sur l'idée de « braconnage » formulée par Michel de Certeau, selon laquelle les spectateurs et autres « consommateurs culturels » influent sur les images qu'ils consomment en se les réappropriant et, parfois même, en les détournant<sup>7</sup>. Les fans se réapproprient par exemple les personnages de séries et les mettent en scène dans leurs propres récits, en collant plus ou moins à l'univers des productions originales. En effet, très souvent les « fanfictions » sont des exemples de lectures résistantes, mettant en avant des éléments du sous-texte, ou bien allant à contre-courant de l'histoire telle qu'elle existe dans la production originale<sup>8</sup>. Selon Jenkins, les fans éprouvent du plaisir à se réapproprier les personnages et leurs histoires et les réécrivent afin qu'elles répondent à leurs attentes, à leurs désirs.

Même si *Girtrash* ne reprend pas de personnages préexistants, le choix des actrices et leurs rôles passés viennent complexifier la lecture que l'on peut faire de leurs personnages dans la web-série. Cette lecture complexe repose alors sur la « compétence encyclopédique » des spectateurs, pour reprendre l'expression d'Umberto Eco<sup>9</sup>. En effet, seuls les spectateurs ou lecteurs « avertis » seront en mesure d'identifier le jeu sur les références et allusions intertextuelles. *Girtrash* cite par exemple la série *South of Nowhere*, lors d'un dialogue entre Colby et Misty, les personnages interprétés par Gabrielle Christian et Mandy Musgrave, interprétant respectivement Spencer et

---

<sup>5</sup> Jenkins, *op.cit.*, p. 41.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 23-24.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 28.

<sup>8</sup> Stuart Hall analyse cette notion de lecture résistante, ou lecture oppositionnelle, dans son article « Encoding, decoding », et explique qu'elle relève d'un positionnement du spectateur, qui décode un message, au moment de la lecture, en utilisant un code différent de celui qui est utilisé pour encoder le même message, au moment de sa production.

Voir Stuart Hall, « Encoding, decoding », in *The Cultural Studies Reader*, ed. Simon During, New York, Routledge, 2007, p. 102.

<sup>9</sup> Umberto Eco, Daedalus, Marie-Christine Gamberini, « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », in *Sociologie de la communication*, 1997, Vol. 1, No. 1, p. 131-148.

Ashley dans *South of Nowhere*. Dans la web-série, le dialogue entre Colby et Misty évoque une histoire de tromperie avec une élève de l'université UCSC. Dans la série télévisée *South of Nowhere*, Spencer a une relation avec une élève de la même université, relation qui provoque la jalousie d'Ashley et qui aura des conséquences dramatiques sur le déroulement de la trame narrative. Ainsi, *Girltrash* fait référence, sous forme de clin d'œil intertextuel, à un événement marquant de la série *South of Nowhere*, ce qui a pour effet de donner une certaine profondeur à la relation Colby/Misty, mais de manière implicite. On voit donc apparaître ici ce qu'Eco appelle des « guillemets imperceptibles », qui « ne peuvent être perçus que sur la base d'une connaissance extratextuelle<sup>10</sup>. » Il est tout à fait possible de comprendre la scène sans reconnaître la référence ; toutefois, l'identification de la citation entraîne les internautes dans un jeu intertextuel, soulignant la participation des fans dans le processus de consommation des produits culturels, et rendant hommage par la même occasion à des personnages et des séries appréciés des fans. À travers ces références, *Girltrash* s'adresse directement aux internautes et les invite à réfléchir et à s'impliquer, à la fois en tant que lecteurs « avertis » et en tant que « braconniers ». En d'autres termes, à travers ce jeu de références intertextuelles, se tisse un réel lien de connivence avec les internautes, dont les pratiques de visionnage et de lecture sont clairement mises en avant par la web-série. Ce lien est même appuyé par les caractéristiques structurelles de la web-série, puisqu'elle reprend de nombreuses conventions des séries télévisées, format bien connu du public auquel *Girltrash* s'adresse.

## 2. La reprise des conventions des séries télévisées

Tout d'abord, chaque épisode comporte un générique de début et un générique de fin, tous les deux associés à une musique de fond. Si le générique n'est pas un code spécifique aux séries télévisées (puisqu'on le retrouve dans les films et les dessins animés), son utilisation dans *Girltrash* s'apparente davantage à celle des séries télévisées du fait qu'il participe à la fidélisation d'un public qui éprouve du plaisir à le voir au début de chaque épisode<sup>11</sup>. Ici, le générique de début est constitué d'une animation graphique dans laquelle apparaissent le titre de la série et le numéro de l'épisode, suivis d'un zoom arrière laissant apparaître trois images fixes correspondant à trois moments distincts de l'épisode, puis d'un zoom avant sur l'une de

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 142.

<sup>11</sup> Ariane Hudelet, « Un cadavre ambulante, un petit-déjeuner sanglant, et le Quartier Ouest de Baltimore : le générique, moment-clé des séries télévisées », in *GRAAT Online*, Issue #6, décembre 2009, p. 1.

ces images, qui s'anime alors pour signaler le début de l'épisode (voir figure 1).



Fig. 1 : Le générique d'ouverture (épisode 1)

Le générique de fin, quant à lui, a pour fonction de créditer les acteurs et les personnes impliquées dans la réalisation et la production de la série. Par conséquent, les génériques de début et de fin de *Girltrash* ont des fonctions similaires à ceux des séries télévisées : ils servent de transition, signalant l'entrée et la sortie du monde diégétique de la série, ils ont une visée informationnelle et ils constituent en quelques secondes la signature de la série, à travers la répétition des graphismes et de la musique<sup>12</sup>.

Par ailleurs, la web-série est organisée selon une structure diégétique semblable à celle que l'on peut trouver dans une série télévisée. La trame globale est centrée sur les deux personnages principaux, Daisy et Tyler, qui sont présentes dans tous les épisodes et sur lesquels on apprend de plus en plus, grâce notamment à leur interaction avec les personnages secondaires<sup>13</sup>. En ce qui concerne la narration, *Girltrash* se rapproche des séries feuilletonnantes, puisque l'histoire s'étend sur plusieurs épisodes, chaque épisode apportant des informations essentielles au dénouement de l'histoire<sup>14</sup>. On y retrouve aussi des éléments généraux, tel que le récapitulatif commençant par la formule traditionnelle « Previously on... ». Les internautes auront donc le plaisir de reconnaître dans *Girltrash* les éléments d'un format de production audiovisuelle qui leur est familier, et ils y apprécieront une expérience de visionnage similaire, avec le découpage en épisodes,

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> On retrouve par exemple ce type de schéma narratif dans la série américaine *Cagney and Lacey* (Orion/CBS, 1981-88) de Barbara Avedon et Barbara Corday. La trame narrative se concentrait sur les deux personnages féminins et s'inscrivait dans la tradition des « buddy films », dont l'histoire tourne principalement autour de deux personnages masculins. Voir Ray B. Brown and Pat Brown (ed.), *The Guide to United States Popular Culture*, Madison, University of Wisconsin Press, 2001, p. 131.

<sup>14</sup> Stéphane Bénassi, *Séries et feuilletons T.V. : pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liège, Éditions du Céfal, Collection Grand Écran Petit Écran, 2000, p. 79.

l'attente entre les épisodes, etc. Parallèlement aux reprises des conventions de séries télévisées, on trouve aussi dans la web-série des échos à un autre média, le cinéma et, plus précisément, aux codes utilisés dans quelques films du réalisateur américain Quentin Tarantino.

### 3. La réappropriation des codes de l'univers Tarantino

Ces échos se remarquent tout d'abord dans le thème de la web-série. En effet, au fil des épisodes, on apprend que Daisy et Tyler sont menacées de mort par une dangereuse femme surnommée « The Widow Maker », incarnée à l'écran par l'humoriste et actrice Margaret Cho. Le premier épisode donne tout de suite le ton, puisqu'il met en scène la première menace de mort et se termine avec un mystérieux appel téléphonique à l'issue duquel Tyler annonce : « We've got a job ». Même s'il n'est pas clair qu'elles appartiennent à une quelconque organisation mafieuse, ce clin d'œil à l'argot des gangsters, tel qu'on le trouve dans par exemple dans les dialogues du film *Reservoir Dogs* de Tarantino, suggère leur lien avec le monde criminel. Le langage utilisé dans *Girltrash* est d'ailleurs un autre élément faisant écho aux codes de l'univers de ce réalisateur<sup>15</sup>. De fait, les dialogues de la web-série empruntent à un registre cru où les insultes fusent. On sait par exemple à quel point les films de Tarantino affectionnent le mot « fuck » et tous ces dérivés. En effet, on peut l'entendre 269 fois dans *Reservoir Dogs* et 265 fois dans *Pulp Fiction*<sup>16</sup>. *Girltrash* ne faillit pas à la règle : dans le seul premier épisode, qui dure 3 minutes 39, on peut compter plus d'une dizaine d'occurrences du terme.

On identifie également des échos aux films de Tarantino dans le choix des lieux. L'action de *Girltrash* se déroule dans le centre ville de Los Angeles, loin des quartiers chics. L'atmosphère est sombre, la majorité des scènes étant tournées de nuit, dans des ruelles peu éclairées. On retrouve d'autres lieux emblématiques tels que la voiture (voir figures 2 et 3), les bars et les restaurants (voir figures 4 et 5). L'univers de *Girltrash* nous plonge ainsi dans un monde où il ne serait pas étonnant de croiser des personnages tout droit sortis de *Reservoir Dogs*.

---

<sup>15</sup> D'ailleurs, certains films de Quentin Tarantino font eux même échos à de nombreux films, le réalisateur utilisant l'intertextualité à la fois en tant que jeu et en tant qu'hommage.  
<sup>16</sup> [http://www.pajiba.com/seriously\\_random\\_lists/the-25-films-that-most-frequently-use-the-word-fk.php](http://www.pajiba.com/seriously_random_lists/the-25-films-that-most-frequently-use-the-word-fk.php), lien consulté le 9 décembre 2014.



Fig. 2 : Tyler au volant de sa voiture (épisode 2)



Fig. 3 : Vincent Vega et Marcellus Wallace (*Pulp Fiction*, 1994)



Fig. 4 : Daisy et Tyler dans un bar à Los Angeles (épisode 1)



Fig. 5 : Scène dans un restaurant (*Reservoir Dogs*, 1992)

En ce qui concerne l'esthétique de la web-série, le choix du noir et blanc peut être interprété comme une référence aux films de gangster des années 30, par exemple à la première version de *Scarface* de 1932. Les quelques passages du noir et blanc à la couleur peuvent aussi être lus comme un écho plus spécifique au style de Tarantino. En effet, plusieurs de ses films contiennent au moins une séquence avec



un passage du noir et blanc à la couleur, et inversement. On peut citer *Kill Bill : Volume I* (2003), et sa scène de combat lors du chapitre 5, et *Kill Bill : Volume II* (2004), dont le chapitre 6 est entièrement en noir et blanc. On retrouve des séquences similaires dans *Girltrash*, de façon ponctuelle, mais cette fois-ci avec des passages du noir et blanc à la couleur, notamment lors de scènes de flashback. D'ailleurs, la présence de ces flashbacks peut être entendue comme un autre clin d'œil au style de Tarantino, qui utilise ce procédé narratif dans plusieurs films, dont *Reservoir Dogs* et *Pulp Fiction*.

En reprenant ces éléments, la web-série fait donc référence à un genre familier : les internautes qui ont une connaissance, même relative, des films de Tarantino éprouveront ainsi du plaisir à en reconnaître les codes dans *Girltrash*. La référence à ces codes permet aussi de situer l'action dans un univers fictionnel particulier et de fournir des informations très synthétiques sur les personnages de Daisy et Tyler, en particulier en ce qui concerne leurs liens avec le monde criminel. Cet univers est d'ailleurs mis en scène de manière très allusive par la web-série, comme on le voit par exemple avec ses affiches promotionnelles, sur lesquelles apparaissent des *mugshots* des héroïnes (voir figure 6). Ces *mugshots* permettent non seulement de présenter les personnages et le casting, mais aussi d'évoquer les ennuis que les héroïnes s'attirent suite à certains actes illégaux auxquels elles se livrent (vols, cambriolages, etc.).



Fig. 6 : *Mugshots* utilisés pour les bannières publicitaires, notamment sur le site [www.afterellen.com](http://www.afterellen.com)

Toutefois, la reprise des codes des films cités plus haut ne sert pas seulement à établir un univers diégétique qui leur est commun puisque la web-série n'en présente pas une simple imitation. En effet, il semble y avoir une volonté de jouer avec les codes, signalée notamment par l'ironie et l'humour de la web-série et qui se manifeste souvent par l'excès, l'exagération, à travers la profusion d'insultes, les situations

tirées par les cheveux et la désinvolture des personnages. On retrouve également ce ton du fait de la dimension « production à petit budget » très assumé, qui forme un net contraste avec les grosses productions auxquelles la web-série fait écho. Il est évident que *Girltrash* ne jouit pas du même statut que des films comme *Reservoir Dogs* ou *Pulp Fiction*, dont les budgets se chiffrent en millions de dollars et qui appartiennent désormais au canon cinématographique. Il n'y a pas de scène d'action spectaculaire dans *Girltrash* : les rafales de balles y sont remplacées par des tempêtes de mots, les deux personnages ayant un sens assassin de la répartie.

L'humour présent dans la web-série peut être alors interprété comme une stratégie de distanciation. En effet, si les héroïnes de *Girltrash* et les situations dans lesquelles elles se retrouvent constituent une forme d'hommage à certains films de Tarantino, la réappropriation s'effectue en prenant aussi ses distances avec l'original. Dans son ouvrage intitulé *La Seconde main ou le travail de la citation*, Antoine Compagnon identifie le travail de la citation comme « l'appropriation ou la reprise, c'est-à-dire, le produit de la force qui saisit la citation par le déplacement qu'elle lui fait subir<sup>17</sup>. » Dans le cas de *Girltrash*, cette force, ce déplacement ont pour effet de mettre à l'épreuve, de « queeriser<sup>18</sup> » l'image de masculinité présente dans l'univers de Tarantino, en la confrontant à de nouvelles formes de lectures et à de nouvelles significations.

#### 4. « Queeriser » le genre

Tout d'abord, on peut remarquer que la web-série met clairement les personnages féminins en avant, et renverse ainsi la marginalisation des femmes opérée dans certains films de Tarantino. Cette mise en avant des personnages féminins, tout en reprenant les codes d'un genre favorisant habituellement des personnages masculins, ouvre la possibilité d'explorer d'autres formes de masculinité et de féminité, comme on peut le voir par exemple avec le personnage de Tyler, dont le nom introduit déjà un trouble dans le genre. Ce personnage présente une version particulière de masculinité, détachée du corps masculin, et exprimée à travers le jeu et la performance de l'actrice. Sa performance forme un contraste considérable avec la performance de la féminité des personnages de Daisy (voir figure 7) et de Lou Ann. La gestuelle, la manière de tenir sa cigarette, la démarche, la façon de parler de Tyler sont autant d'échos à une forme de masculinité exprimée par les personnages endurcis que l'on trouve, une fois encore, dans les films de Tarantino cités plus haut.

---

<sup>17</sup> Antoine Compagnon, *La Seconde main ou le travail de la citation*, Paris, Seuil, 1979, p. 9.

<sup>18</sup> Nous entendons ici par « queeriser » l'action de troubler, requalifier et repenser les expressions de genre et les normes.

Le jeu de Michelle Lombardo, qui interprète Tyler, révèle, à travers la répétition d'une gestuelle quelque peu exagérée, le caractère performatif de la masculinité et, se réappropriant ces marqueurs de masculinité, il remet en question l'équilibre du système sexe-genre. L'interprétation de l'actrice est un exemple de renégociation de la masculinité et des formes qu'elle prend dans les films auxquels la web-série renvoie. Ce jeu avec la masculinité rappelle d'ailleurs la performance des *drag kings*. Dans son ouvrage intitulé *Female Masculinity*, Judith Halberstam définit le terme *drag king* de la façon suivante: « A drag king is a female (usually) who dresses up in recognizably male costume and performs theatrically in that costume<sup>19</sup>. » Ainsi, les *drag kings* présentent une version dénaturalisée de la masculinité, en signalant son artificialité. Alors que les performances des *drag kings* se déroulent généralement sur scène (dans des bars, ou lors d'ateliers) en présence d'un public dont la participation est parfois sollicitée, la performance de Tyler dans *Girltrash* est présentée en différé, via l'intermédiaire d'un écran et permet donc moins d'interactions. Le but reste néanmoins le même : déclencher le rire des spectatrices et les inciter à porter un regard critique sur les modèles de genre dominants, à imaginer d'autres formes de masculinité et de féminité non conformes aux normes dominantes.



Fig. 7 : La masculinité de Tyler et la féminité de Daisy (épisode 4)

Le personnage de Tyler, à travers sa réappropriation et renégociation de la masculinité, bouleverse donc le *statu quo* du système binaire féminin/masculin, en brouillant en quelque sorte les catégories, et remet ainsi en question la vision essentialiste du genre. Ceci est également exprimé dans la web-série par une renégociation du « male gaze », pour reprendre la formulation de Laura Mulvey. Dans « Visual Pleasure and Narrative Cinema », elle explique comment,

<sup>19</sup> Judith Halberstam, *Female Masculinity*, Duke University Press, 1998, p. 232.

dans le cinéma hollywoodien, les personnages féminins sont systématiquement positionnés comme objets du regard masculin : celui du personnage masculin et celui du spectateur masculin se combinant et ayant pour résultat l'objectification du personnage féminin<sup>20</sup>. Lors d'une scène où Daisy et Tyler entrent dans un bar, cette dernière aperçoit Lou Ann au fond de la pièce et se met à la regarder fixement depuis le bar (voir figure 8). Lou Ann, qui comprend vite l'intérêt qu'elle suscite, la regarde elle aussi fixement, jusqu'à ce qu'elle sorte par la porte de derrière en suggérant à Tyler de la suivre. Le « male gaze » se retrouve ainsi radicalement re-signifié. D'une part, le caractère érotique du regard est ici recontextualisé pour signifier le désir lesbien : on pourrait alors dire qu'il devient le « lesbian gaze ». D'autre part, la dynamique de pouvoir instauré par le « male gaze », c'est-à-dire la position du personnage féminin, passif, comme objet du regard masculin, se trouve ici confronté à un regard en retour. En renvoyant le regard, Lou Ann résiste à l'objectification (voir figure 9). Par ailleurs, son regard peut être lu comme un code destiné à signifier son désir pour les femmes, ou du moins, pour Tyler.



Fig. 8 : Le regard (épisode 4)

Fig. 9 : Le regard en retour (épisode 4)

En somme, *Girltrash* subvertit l'univers souvent hétéronormatif des films de Tarantino, en explorant de nouvelles formes de masculinité, en remettant en question la passivité féminine, et en représentant une vision queer de la sexualité.

Le réseau de références intertextuelles et interpicturelles au sein de la web-série *Girltrash* implique les internautes dans un jeu de décodage et crée avec eux une relation de connivence, les invitant par la même occasion à porter un regard critique sur les représentations du genre et de la sexualité dans les films de Tarantino et, par extension, dans la société en général. À travers l'exploration d'une forme de masculinité alternative et la représentation de sexualités marginales, à

<sup>20</sup> Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », in *Visual and Other Pleasures*, Bloomington, Indiana University Press, 2009, p. 19.

travers la référence à des pratiques culturelles qui leur sont familières, l'univers de *Girltrash* s'adresse directement aux internautes appartenant à une communauté qui se définit comme lesbienne, bi, queer. La web-série est un exemple de réappropriation d'un genre dominant par la marge pour la marge – « for us, by us ». En interpellant personnellement cette communauté, elle les encourage à s'investir dans la production de séries ou de films évoquant des problématiques qui leur sont propres, dans le but de leur donner plus de visibilité. C'est d'ailleurs grâce à cet investissement et aux dons des internautes qu'Angela Robinson a pu produire le long métrage *Girltrash: All Night Long* (2014), *prequel* de la web-série qui s'inscrit cette fois-ci dans le genre de la comédie musicale. Le film reprend les personnages de la web-série, avec le même casting, et explore plus en profondeur leurs relations. Par ailleurs, les performances chantées et dansées des personnages sont autant d'occasions d'explorer le caractère performatif et la fluidité du genre (*gender*) tels qu'ils ont déjà pu être mis en scène dans la web-série. En outre, *Girltrash* a ouvert la voie à d'autres productions du même type, s'adressant à la même communauté, et qui interrogent elles aussi des œuvres où ce n'est plus tant la représentation de la masculinité qui fait l'objet de la reprise. C'est ainsi que la web-série *The Real Girl's Guide to Everything Else*, créée en 2010 par Carmen Elena Mitchell, se réapproprie l'univers de la série américaine *Sex and the City* (HBO, 1998-2004) et queerise les images de féminité que cette dernière véhiculait et qu'elle contribuait déjà à réévaluer<sup>21</sup>. Où l'on voit bien le travail souterrain mais non moins efficace d'œuvres qui pourraient sembler mineures mais qui prennent appui sur l'ancrage culturel maintenant solide du fonctionnement sériel de bon nombre de fictions audio-visuelles, fonctionnement lui-même démultiplié par les moyens de diffusions du web.

### Bibliographie

BENASSI Stéphane, *Séries et feuilletons T.V. : pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liège, Éditions du Céfal, Collection Grand Écran Petit Écran, 2000.

BROWN Ray B., BROWN Pat (eds.), *The Guide to United States Popular Culture*, Madison, University of Wisconsin Press, 2001.

---

<sup>21</sup> Aymar Jean Christian, « Fandom as Industrial Response: Producing Identity in an Independent Web Series », Robin Anne Reid and Sarah Gatson (eds.), *Transformative Works and Cultures*, « Race and Ethnicity in Fandom », special issue, No. 8, 2011. [doi:10.3983/twc.2011.0250](https://doi.org/10.3983/twc.2011.0250).

CHRISTIAN Aymar Jean, « Fandom as Industrial Response: Producing Identity in an Independent Web Series », Robin Anne Reid and Sarah Gatson (eds.), *Transformative Works and Cultures*, « Race and Ethnicity in Fandom », special issue, No. 8, 2011 [doi:10.3983/twc.2011.0250](https://doi.org/10.3983/twc.2011.0250).

COMPAGNON Antoine, *La Seconde main ou le travail de la citation*, Paris, Seuil, 1979.

ÉCO Umberto, DAEDALUS, GAMBERINI Marie Christine, « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et postmoderne », *Sociologie de la communication*, Vol. 1, 1997, p. 131-148.

HALBERSTAM Judith, *Female Masculinity*, Durham, Londres, Duke University Press, 1998.

HALL Stuart, « Encoding, decoding », *The Cultural Studies Reader*, Simon During (ed.), New York, Routledge, 2007.

HUDELET Ariane, « Un cadavre ambulante, un petit-déjeuner sanglant, et le Quartier Ouest de Baltimore : le générique, moment-clé des séries télévisées », *GRAAT Online*, Issue #6, décembre 2009.

JENKINS Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

MULVEY Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Visual and Other Pleasures*, Bloomington, Indiana University Press, (1989) 2009.

-----

#### **L'auteur**

**Émilie Marolleau** est doctorante à l'université François Rabelais de Tours sous la direction de Georges-Claude Guilbert. Ses recherches portent sur la question de la visibilité lesbienne dans les séries et les films américains et se concentrent sur les axes suivants : la représentabilité lesbienne dans les productions audiovisuelles américaines, les signes de cette visibilité, la construction d'une entité « lesbienne » dans les films et les séries et, enfin, le lien entre cette entité et les spectateurs / spectatrices qui se définissent comme « lesbienne », « gay », « queer » et « trans ».