



Raphaël BARONI

La dimension paratextuelle et l'intrigue des récits transmédiateurs

Résumé

Considérer que certains éléments transfictionnels relèvent de la paratextualité impliquerait d'établir une hiérarchie entre un centre narratif et sa périphérie, de sorte que des portions de la diégèse pourraient être interprétées comme constituant un simple paratexte, généralement à fonction promotionnelle, pour un récit plus restreint, qui constituerait le cœur du dispositif médiatique. Comment déterminer alors une frontière entre texte et paratexte face aux innombrables configurations offertes par les franchises contemporaines? Nous proposerons de nous servir de la notion d'intrigue, trop souvent marginalisée dans les études sur les narrations transmédiateurs, de manière à montrer que cette notion demeure un critère fondamental permettant de distinguer différents degrés d'intégration des lignes narratives. Nous verrons que certains récits impactent la trame globale de la narration transmédiateur, alors que d'autres ne sont pas des récits au sens plein du terme ou n'ont que la fonction marginale de remplir des interstices de la trame des événements, voire peuvent être rétrospectivement délégitimés au profit du récit principal porté par un média spécifique.

Abstract

If we consider that some marginal elements of a transfictional storyworld belong to paratextuality, it would imply that we can establish a hierarchy between a narrative center and its periphery, so that portions of the diegesis could be considered as mere paratexts, usually with a advertising function, for a smaller *fabula*, which constitutes the heart of the mediatic experience. But how to decide where we should situate the boundaries between text and paratext while facing the countless configurations offered by contemporary franchises? While it has often been marginalized in studies on transmedia storytelling, I will propose to use the concept of plot in order to discriminate between text and paratext. I will show that this concept remains a fundamental criterion for distinguishing between different degrees of integration of storylines in transmedia storytelling. Indeed, some subplots impact the overall fabric of transmedia storytelling (especially through an extension of the narrative under the forms of prequels or sequels), while others are not narrative in the full sense or only serve to fill in unstrategic gaps of the storyline. These paratextual narratives can even be retrospectively delegitimized if they come to affect the main storyline carried out by a specific media.

Pour citer cet article:

Raphaël Baroni, « La dimension paratextuelle et l'intrigue des récits transmédiateurs », *Interférences littéraire / Littéraire interferenties*, n° 23, « *Seuils/ Paratexts*, trente ans après », s. dir. Guido Mattia Gallerani, Maria Chiara Gnocchi, Donata Meneghelli, Paolo Tinti, mai 2019, 194-208.



Interférences littéraires Literaire interferenties

Multilingual e-Journal for Literary Studies

COMITE DE DIRECTION – DIRECTIECOMITE

Anke GILLEIR (KU Leuven) – Rédactrice en chef – Hoofdredactrice

Beatrijs VANACKER (FWO-KU Leuven) – Co-rédactrice en chef – Hoofdredactrice

Elke D'HOKER (KU Leuven)

Lieven D'HULST (KU Leuven – Kortrijk)

Hubert ROLAND (FNRS – UCL)

Myriam WATTHEE-DELMOTTE (FNRS – UCL)

David MARTENS (KU Leuven)

Matthieu SERGIER (FNRS – UCL & Facultés
Universitaires Saint-Louis)

Laurence VAN NUIJS (KU Leuven)

CONSEIL DE REDACTION – REDACTIERAAD

Geneviève FABRY (UCL)

Anke GILLEIR (KU Leuven)

Agnès GUIDERDONI (FNRS – UCL)

Ortwin DE GRAEF (KU Leuven)

Jan HERMAN (KU Leuven)

Guido LATRÉ (UCL)

Nadia LIE (KU Leuven)

Michel LISSE (FNRS – UCL)

Anneleen MASSCHELEIN (KU Leuven)

Christophe MEUREE (FNRS – UCL)

Reine MEYLAERTS (KU Leuven)

Stéphanie VANASTEN (FNRS – UCL)

Bart VAN DEN BOSCHE (KU Leuven)

Marc VAN VAECK (KU Leuven)

COMITE SCIENTIFIQUE – WETENSCHAPPELIJK COMITE

Olivier AMMOUR-MAYEUR (Université Sorbonne Nouvelle –
Paris III & Université Toulouse II – Le Mirail)

Ingo BERENSMEYER (Universität Giessen)

Lars BERNAERTS (Universiteit Gent & Vrije Universiteit Brussel)

Faith BINCKES (Worcester College – Oxford)

Philiep BOSSIER (Rijksuniversiteit Groningen)

Franca BRUERA (Università di Torino)

Àlvaro CEBALLOS VIRO (Université de Liège)

Christian CHELEBOURG (Université de Lorraine)

Edoardo COSTADURA (Friedrich Schiller Universität Jena)

Nicola CREIGHTON (Queen's University Belfast)

William M. DECKER (Oklahoma State University)

Ben DE BRUYN (Maastricht University)

Dirk DELABASTITA (Université de Namur)

Michel DELVILLE (Université de Liège)

César DOMINGUEZ (Universidad de Santiago de Compostella
& King's College)

Gillis DORLEIJN (Rijksuniversiteit Groningen)

Ute HEIDMANN (Université de Lausanne)

Klaus H. KIEFER (Ludwig Maximilians Universität München)

Michael KOLHAUER (Université de Savoie)

Isabelle KRZYWKOWSKI (Université Stendhal-Grenoble III)

Mathilde LABBE (Université Paris Sorbonne)

Sofiane LAGHOUATI (Musée Royal de Mariemont)

François LECERCLE (Université Paris Sorbonne)

Ilse LOGIE (Université Gent)

Marc MAUFORT (Université Libre de Bruxelles)

Isabelle MEURET (Université Libre de Bruxelles)

Christina MORIN (University of Limerick)

Miguel NORBARTUBARRI (Université Antwerpen)

Andréa OBERHUBER (Université de Montréal)

Jan OOSTERHOLT (Carl von Ossietzky Universität Oldenburg)

Maité SNAUWAERT (University of Alberta – Edmonton)

Pieter VERSTRAETEN (Rijksuniversiteit Groningen)

LA DIMENSION PARATEXTUELLE et l'intrigue des récits transmédiatiques

Introduction*

Dans cet article, je remettrai en question deux aspects essentiels, fréquemment évoqués par les critiques, qui semblent définitoires des récits transmédiatiques¹ : d'une part, il s'agira d'interroger la manière dont se construisent les rapports entre le centre de l'univers narratif et sa périphérie ; d'autre part, il s'agira d'évaluer l'importance jouée par l'intrigue dans ces « constellations² » de récits. Les questions que je poserai seront donc les suivantes : est-ce que les récits transmédiatiques sont hiérarchisés ? Est-ce que l'intrigue a cessé de jouer le rôle d'un principe organisateur pour ces constellations de récits ? Est-ce qu'elle pourrait servir à distinguer le centre de la périphérie des univers transfictionnels ? Quel seraient alors les rôles respectifs joués par les fragments narratifs centraux et périphériques ?

Nous verrons que les réponses apportées à ces différentes questions nous amèneront à réviser certains a priori qui font aujourd'hui l'objet d'un consensus apparent au sein des études sur les cultures numériques. Nous nous orienterons vers l'idée que, d'un point de vue macrostructurel, les nouvelles formes narratives ne sont pas nécessairement en rupture radicale par rapport aux récits « classiques ». Cela ne signifie pas nécessairement que la convergence médiatique n'apporterait rien de nouveau à la manière dont les récits s'incarnent, mais cette nouveauté découlerait surtout d'un effet d'échelle et d'une redéfinition plus dynamique des formes narratives. Là où les récits « traditionnels » – c'est-à-dire ceux qui, pour de bonnes ou de mauvaises raisons, ont longtemps constitué le point focal des approches narratologiques – formaient une unité facilement délimitable et reposant sur la création d'un auteur singulier et relativement autonome, les narrations transmédiatiques apparaissent au contraire comme des objets organiques et évolutifs, fondés sur une coordination et une socialisation des instances de production et de réception. L'unité sans cesse reconfigurée de la narration sérielle à l'ère numérique apparaît ainsi comme une négociation permanente entre des stratégies de production gérées par les industries culturelles³ et des attitudes réceptrices adoptées par des communautés interprétatives diversement socialisées et encouragées à interagir entre elles et avec les producteurs.

Néanmoins, nous voudrions insister sur le fait que ces récits « organiques » ne basculent pas toujours dans une sorte de chaos informationnel et qu'ils ne libèrent pas davantage le public de la passion qui l'enchaînait autrefois à un génie créateur. Il suffit de voir le culte que certains fans vouent aujourd'hui à Stan Lee, à Georges

* Cet article reprend un argument développé dans un chapitre de l'ouvrage à paraître: Raphaël BARONI et Claus GUNTI (dir.).

¹ Sur la définition du « transmedia storytelling », voir Henry JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006. L'ouvrage a été récemment traduit : Henry JENKINS, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2014.

² La métaphore est d'Anne BESSON, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.

³ Voir Fredric JAMESON, *Le postmodernisme. Ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA, 2007, p. 73.

Lucas ou à Joss Whedon pour constater que le caractère industriel et polygéré de leurs univers narratifs respectifs n'apparaît pas contradictoire avec la discrimination d'un foyer créatif fortement individualisé et avec l'importance que l'on accorde à la « fonction-auteur⁴ », la « signature » continuant de représenter pour les industries culturelles un argument publicitaire de premier ordre⁵. Ce culte génétique se double souvent d'une quête des actes fondateurs des univers transfictionnels, les développements de l'intrigue semblant posséder une aura d'authenticité plus forte que ses développements ultérieurs. Les premiers épisodes d'une série sont d'ailleurs souvent signés par des auteurs charismatiques, avant que ces derniers ne cèdent la place à de simples continuateurs. Quant aux ramifications ultérieures du récit, qui se développent collectivement selon un processus apparemment infini, elles peuvent bien proliférer dans toutes les directions, de sorte que l'intrigue devient rapidement insaisissable dans sa totalité et débouche souvent sur des incohérences locales, mais certains secteurs privilégiés de la *transfiction* continuent de faire l'objet d'une attention particulière et préservent la cohésion et l'intelligibilité globale de l'histoire⁶.

Nous défendrons ainsi l'idée que certaines franges des univers transfictionnels apparaissent comme des épiphénomènes, dont la fonction, plus ou moins clairement affichée, est celle d'un simple dérivé marketing du récit central, ces extensions ayant été créées soit à des fins promotionnelles, soit pour élargir le profit d'une franchise. Le caractère optionnel d'une partie importante des narrations transmédias s'explique autant par un processus de production décentralisé, qui aboutit à une accumulation stratifiée de récits hétérogènes, que par l'impossibilité d'homogénéiser rétrospectivement ces dernières au sein d'un univers véritablement organique. Mais paradoxalement, l'impossibilité de fondre les éléments périphériques du récit au sein de l'intrigue centrale explique le haut degré d'intelligibilité au niveau de l'expérience esthétique qui s'attache aux transfictions, car le public discrimine assez facilement les repères fondamentaux organisant son appréhension globale de l'univers des éléments facultatifs. Pour le dire plus trivialement, le « Je suis ton père ! » lancé par Dark Vader apparaît comme un repère essentiel dans le développement de l'univers *Star Wars*, là où un combat au sabre laser de Yoda dans un épisode télévisé de « La guerre des clones » apparaît évidemment comme un événement périphérique, qui n'aura un impact sur la perception globale de l'intrigue que pour un frange infime des fans de la série.

Centre et périphérie des narrations transmédias

Jusqu'à une période récente, cette unité narrative se laissait aisément définir par la durée du film, comprise entre le générique de début et le générique de fin, par la durée de la pièce (entre le lever et le baisser du rideau, si un tel dispositif existe), ou par l'extension du texte, entre le titre et le point final. Cette évidence était

⁴ Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », dans *Bulletin de la Société française de philosophie*, n° 63 (3), 1969, pp. 73-104.

⁵ Il faut toutefois noter que la sphère médiatique relativise l'importance de l'individu créateur, dont une large part du public ignore l'identité dans bien des cas (Frankenstein, Superman, etc.).

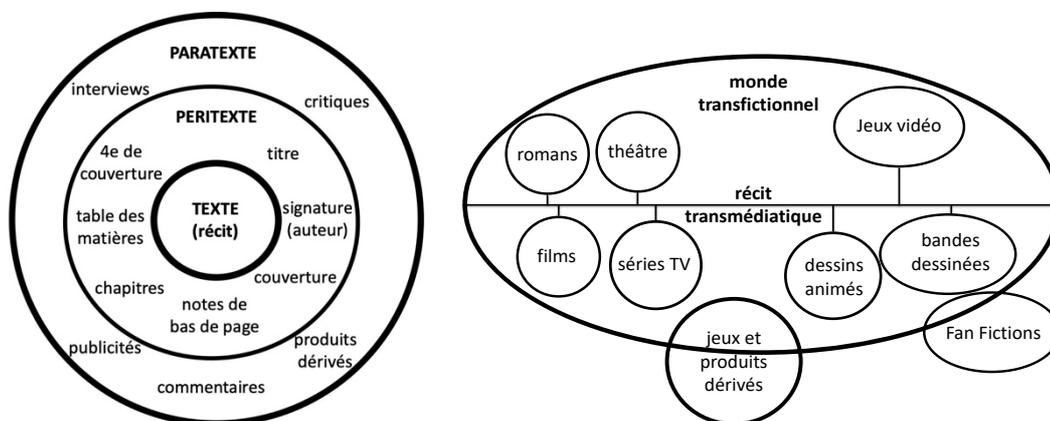
⁶ Anne Besson distingue ainsi, au sein des séries médiatiques, un modèle « satellitaire » qu'elle définit comme régi par des forces centripètes, qui s'opposent aux forces centrifuges de l'univers en expansion. Voir Anne BESSON, « De l'ensemble à la totalité ; l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines », *Belphégor*, n° 14, 2016, §6.

d'ailleurs tellement aveuglante qu'il a fallu la clairvoyance de Gérard Genette, en 1987, pour attirer notre attention sur le *paratexte*, c'est-à-dire sur les marges du récit, sur ses seuils et les dispositifs qui l'environnent, dont l'étude avait été longtemps négligée. Ce récit clos et unitaire était donc inscrit dans une substance homogène et circonscrite par des frontières clairement délimitées et ces limites déterminaient le périmètre du monde fictionnel et de son développement narratif. Au-delà de ces limites, on pouvait distinguer des franges immédiates, appelées *péritexte*, et des franges plus lointaines (fig. 1). Dans le cas d'un roman, le *péritexte* comprend, entre autres, la couverture (éventuellement illustrée), le titre, la signature de l'auteur, le chapitrage, les illustrations, l'éventuelle table des matières et le résumé que l'on trouve sur le dos du livre. Dans le *paratexte*, il faut aussi inclure les commentaires et entretiens accordés par l'écrivain ainsi que les commentaires ou les critiques du livre (appelés *épitextes*), mais aussi les publicités et les éventuels produits dérivés, qui prolongent le récit et en conditionnent la lecture. Ces différentes entités définissent un rapport hiérarchique avec l'œuvre : au cœur de cette dernière, le noyau narratif, sur lequel repose la dimension esthétique de l'expérience fictionnelle, et sur les franges, tout un dispositif dont la fonction oscille entre la publicité, le commentaire et des éléments contextuels que l'on peut considérer comme un soutien à l'interprétation.

La prise en compte des phénomènes liés à la sérialité conduit évidemment à complexifier ce modèle, dans la mesure où les bornes de la fiction deviennent poreuses. Certains textes s'inscrivent alors dans un système plus large, de sorte que les récits agglutinés forment une ligne narrative de rang supérieur (dans une logique sérielle) ou approfondissent l'univers raconté. Si l'on s'en tient à un développement monomédial, l'extension apparaît a priori horizontale : elle forme une suite de récits qui peuvent être numérotés en fonction de l'ordre de la parution ou, plus rarement, de la chronologie de l'histoire. Les récits transmédiatiques apportent une complexité supplémentaire en coordonnant des entités de natures diverses, chaque élément étant censé participer de manière spécifique à l'expérience transfictionnelle. Nous sommes ici dans une logique sérielle, mais extensible dans toutes les directions et adaptable à n'importe quel support. Il s'agit non seulement d'étudier les liens entre un roman et ses prolongements, par exemple entre *Harry Potter and the Philosopher's Stone* et les six tomes ultérieurs, mais aussi entre un tel cycle⁷ et la pièce *Harry Potter and the Cursed Child*, la série d'adaptations cinématographiques, le spin-off scénarisé par J. K. Rowling centré sur le personnage de Norbert Dragonneau, les jeux vidéo et les jeux de plateau qui en ont été tirés, éléments auxquels il faut ajouter l'attraction *Harry Potter the Forbidden Journey* au parc Universal Studio de Hollywood et le parc d'attraction *The Making of Harry Potter* créé près de Londres, qui en constituent des extensions dans le monde réel. On peut aussi associer à cet univers les jouets, costumes, ou figurines vendues sous le copyright de la franchise, sans parler des fans fictions qui ont proliféré sur Internet sous forme de récits ou de bandes dessinées. Ces derniers éléments peuvent néanmoins être considérés comme relativement marginaux, dans la mesure où les récits produits par les fans ne sont pas jugés canoniques, et que les jeux et produits dérivés, bien que participant à l'expansion de

⁷ Sur la distinction entre cycle et série, voir Anne BESSON, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004.

l'univers, n'en sont pas des prolongements *narratifs*. À l'avenir, il ne serait pas surprenant que des bandes dessinées ou une série télévisée viennent encore enrichir l'univers, comme c'est le cas pour d'autres franchises du même type.



Face à cette prolifération tous azimuts, la question est de savoir si l'on pourrait rattacher l'expansion du noyau narratif à une logique paratextuelle, ce qui consisterait à différencier un texte central à une forme quelconque de narrativité périphérique. Plusieurs obstacles semblent s'opposer à ce rapprochement. Premièrement, la majorité des éléments formant les univers transfictionnels sont eux-mêmes des récits, alors que dans le partage entre texte et paratexte, seul le noyau central semble relever de la narrativité. Ainsi que le rappelle Saint-Gelais :

[...] la vocation première du paratexte [...] ne paraît pas spécialement narrative, mais argumentative (inciter à la lecture), interprétative (orienter cette même lecture) ou informative (l'appuyer par l'adjonction de diverses précisions métalinguistiques ou encyclopédiques). Le paratexte ne raconterait pas, mais constituerait un discours d'escorte d'une autre « nature » que celui, proprement narratif, qu'il accompagne.⁸

Par ailleurs, Jenkins affirme que les récits transmédiatiques se caractérisent par une expérience de divertissement « unifiée et coordonnée », ce qui implique que « chaque médium apporte sa propre et unique contribution au déploiement de l'histoire » ; par conséquent, il n'y aurait « pas de source unique, ou de texte de base, auquel on pourrait se référer dans le but d'accéder à toutes les informations nécessaires pour comprendre l'univers ». Ainsi que le résume Eric Maigret :

Là où la déclinaison cross-média produirait surtout de la redondance ou de la dispersion, selon la logique assez pauvre des produits dérivés, le transmédia se déploierait par le biais d'un immense feuilleton dont le centre narratif serait partout et la circonférence nulle part.⁹

⁸ Richard SAINT-GELAIS, « Récits par la bande : enquête sur la narrativité paratextuelle », *Protée*, n° 34 (2-3), 2006, p. 78.

⁹ Eric MAIGRET, « Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà de Jenkins », dans Henry JENKINS, *La Culture de la convergence*, Paris, Armand Colin, 2014, pp. 8-9.

Dans sa forme idéale, la narration transmédiatique tendrait donc à effacer la distinction entre le cœur de l'expérience narrative et ses marges, le centre se situant, selon les termes utilisés par Maigret, *partout et nulle part*. Letourneux adopte une position un peu plus nuancée, mais il souligne malgré tout le caractère très relatif des hiérarchies que l'on peut établir entre différents fragments narratifs des séries médiatiques:

Si certaines séries médiatiques l'emportent sur d'autres, produisant des effets de hiérarchies entre œuvres centrales et périphériques dans la constitution du monde (c'est la question du canon), ces hiérarchies ne sont pas absolues [...] et elles ne peuvent imposer ni un ordre ni un système de lectures prescrites et de lectures secondaires. En réalité, il n'existe généralement pas non plus de cohérence chronologique absolue dans ce qu'on pourrait appeler l'« archidiégèse » (sur le modèle de l'architexte) puisque, d'un support à l'autre, les trames parallèles se multiplient, avec souvent des contradictions sensibles.¹⁰

À rebours de tous ces arguments, on pourrait avancer que la distinction entre paratextualité et univers transfictionnel tend de plus en plus à se réduire, même dans le contexte de la production romanesque contemporaine. Certains écrivains, en diversifiant la nature de leurs interventions publiques, finissent en effet par brouiller la frontière entre paratextualité et transfictionnalité. Michel Houellebecq apparaît emblématique de cette tendance qui consiste à construire un univers complexe et coordonné autour du personnage de l'écrivain, qui devient le cœur d'une expérience esthétique déployée non seulement à travers des romans autofictionnels, avec leur lot d'adaptations pour la scène¹¹, pour l'écran¹² ou en bande dessinée¹³, mais aussi par des apparitions à la télévision, des rôles incarnés au cinéma, des performances musicales ou des clips vidéo, sans parler des portraits photographiques ou peints¹⁴ et des expositions qu'il a lui-même organisées, dans lesquelles on peut lire par exemple son bilan de santé ou découvrir les jouets de son chien Clément. À ce stade, il devient très difficile de ne pas replacer les romans de l'écrivain français au cœur d'une sorte de « constellation houellebecquienne¹⁵ », où ce qui constitue l'œuvre et ce qui n'en est que le décorum devient difficile à établir¹⁶.

Il faut ajouter que le paratexte, même dans sa forme la plus traditionnelle, n'est pas nécessairement dépourvu de fonctions narratives, voire de narrativité intrinsèque, ainsi que le suggère Saint-Gelais, qui s'est penché sur cette narrativité « liminale ou tangentielle¹⁷ ». À côté de quelques cas singuliers, dans lesquels le récit

¹⁰ Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil, « Poétique », 2017, p. 439.

¹¹ *Les Particules élémentaires* a été mis en scène par Julien Gosselin en 2014.

¹² *Les Particules élémentaires* et *Extension du domaine de la lutte* ont été adaptés à l'écran, et Houellebecq a lui-même signé l'adaptation de *La Possibilité d'une île* en 2008.

¹³ *Plateforme* a été adapté en roman graphique en 2014 par Alain Dual, qui a collaboré étroitement avec Houellebecq pour le scénario.

¹⁴ À ce sujet, je renvoie aux travaux de Jérôme MEIZOZ, notamment à « Cendrars, Houellebecq : portrait photographique et présentation de soi », dans *COuTEXTE*, n° 14, 2014, en ligne, consulté le 15 août 2018, URL : <https://journals.openedition.org/contextes/5908>.

¹⁵ Il faut noter cependant que l'unité de cette constellation repose sur l'identité fuyante d'un auteur, qui construit son propre mythe, et non sur une franchise.

¹⁶ Sur cette question, je me permets de renvoyer à mon article : « Michel Houellebecq, de l'œuvre à la créature transmédiatique » dans *Cahier Houellebecq*, s. dir. Agathe NOVAK-LECHEVALIER, Paris, Éditions de l'Herne, « Les Cahiers de l'Herne », 2017, pp. 364-368.

¹⁷ Richard SAINT-GELAIS, « Récits par la bande : enquête sur la narrativité paratextuelle », *art. cit.*, p. 78.

investit les zones périphériques du texte, Saint-Gelais rappelle l'importance de tenir compte « d'une performativité du titre, du prière d'insérer, des index, etc., qui agissent sur le texte et, ce faisant, secrètent des aventures – celles, parfois déroutantes, de leur lecture – même lorsqu'ils n'en racontent aucune¹⁸ ». Il ne fait guère de doute, par exemple, que la couverture d'un livre ou ses illustrations participent pleinement à la construction du monde raconté. Jenkins affirme que pour « traduire *Harry Potter* d'un livre à une série de films, il est nécessaire de réfléchir beaucoup plus profondément au modèle auquel ressemble Hogwarts et, par conséquent, le directeur artistique et le chef décorateur ont considérablement élargi et étendu l'histoire à travers ce processus¹⁹ ». Dans la même veine, on pourrait avancer que pour la construction d'un imaginaire graphique associé à l'univers d'*Alice au pays des merveilles*, les illustrations de John Tenniel ont joué un rôle aussi important que le dessin animé de Walt Disney. On peut aussi penser aux éditions Hetzel des œuvres de Jules Verne, dont les gravures sont aujourd'hui encore reproduites, car elles sont devenues pratiquement indissociables du texte. Il est enfin probable que l'impression de fidélité qui se dégage de l'adaptation à l'écran du *Seigneur des anneaux* par Peter Jackson découle en grande partie du fait que ce dernier a travaillé avec John Howe, l'un des illustrateurs historiques des romans. La couverture apparaît ainsi comme un cas exemplaire de fusion entre une fonction publicitaire et un lieu stratégique de densification du monde raconté, ce qui le place à cheval entre la définition du péri-texte et celle de la transfictionnalité.

Il faut enfin rappeler le fait que la fonction publicitaire que l'on peut associer à certains éléments du paratexte n'est pas étrangère au développement des récits transmédiatiques. Jenkins affirme en effet que le transmédia « reflète un modèle économique de consolidation des médias » et que son développement « est susceptible d'augmenter le marché potentiel d'une franchise en créant différents points d'entrée pour différents segments du public²⁰ ». Il ajoute que la dispersion de l'information qui caractérise ce genre de récit vise à s'assurer que « personne ne puisse tout savoir et de s'assurer que l'on soit contraint de parler de la série avec d'autres²¹ ». Jenkins intègre par ailleurs à la narration transmédiatique des éléments qui ne sont pas intrinsèquement narratifs. Il insiste en particulier sur la dimension performative des « figurines, qui encouragent les enfants à construire leurs propres histoires au sujet des personnages fictifs », ou sur les costumes et les jeux de rôle « qui nous invitent à nous plonger dans le monde de la fiction²² ». Ainsi que l'admet Jenkins, certains éléments entrant en jeu dans la dynamique du récit transmédiatique remplissent donc un rôle essentiellement commercial et peuvent être a priori dépourvus de narrativité.

On peut donc conclure de ce qui précède qu'une séparation nette entre texte et paratexte est de plus en plus difficile à établir, et qu'elle ne peut pas reposer sur le

¹⁸ *Ibid.*, p. 87.

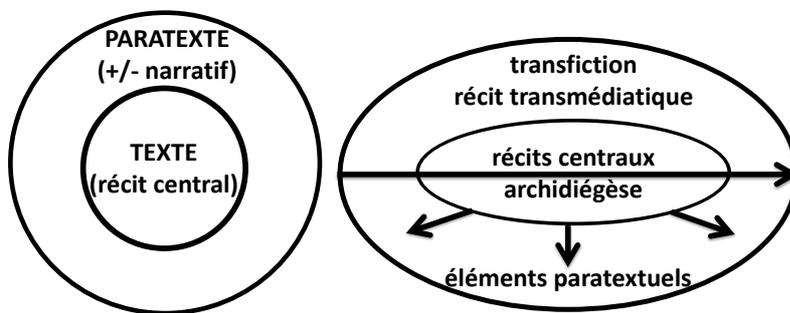
¹⁹ Voir, Henry JENKINS, « La narration transmédiatique », dans *Introduction à l'étude des cultures numériques*, s. dir. Raphaël BARONI et Claus GUNTI, à paraître en mars 2020 aux éditions Armand Colin. Ce chapitre propose une traduction d'articles publiés sur le blog de Jenkins sous le titre « Transmedia Storytelling 101 » et « Transmedia 202. Further Reflections ». Les textes originaux sont accessibles sur le lien suivant : <http://henryjenkins.org>.

²⁰ *Ibidem.*

²¹ *Ibidem.*

²² *Ibidem.*

seul critère de l'opposition fonctionnelle entre un cœur narratif et des éléments d'autre nature, par exemple publicitaire. Parallèlement, nous avons montré qu'il est possible de réfléchir, pour reprendre les termes de Letourneux, à l'existence de « hiérarchies » entre des séries narratives centrales et d'autres que l'on pourrait juger plus périphériques dans la constitution de l'univers transfictionnel. Cela pourrait nous amener à redéfinir le périmètre de l'*archidiégèse*, cette dernière renvoyant d'abord à un univers narratif relativement réduit mais cohérent, en dépit du caractère proliférant, et parfois contradictoire, de l'univers pris dans son extension maximale, la saisie globale de ce dernier étant de toute façon généralement impossible, ou réservée à de rares initiés. Il serait ainsi possible de souligner l'existence d'un certain nombre de parallèles entre la paratextualité telle que l'a définie Genette et la structuration hiérarchique des récits transmédiateurs (fig. 2).



Cette approche peut nous permettre dans certains cas d'affirmer que tel élément d'une transfiction devrait être envisagé sous l'angle de son caractère paratextuel (par exemple lorsque la fonction publicitaire pour un récit plus central apparaît prioritaire) ou de discuter la proximité relative de telle ou telle série médiatique vis-à-vis de l'archidiégèse, cette dernière évaluation pouvant dépendre du point de vue de l'interprète.

Le rôle de l'intrigue dans la constitution de l'archidiégèse

Si l'on se place dans la perspective que nous proposons, la question est de savoir quels critères permettent de déterminer le rattachement des éléments au cœur du récit transmédiateur ou à sa périphérie. Plusieurs réponses sont possibles, la plus simple étant de renvoyer au critère sociologique du jugement des fans, qui déploient une intense activité visant à déterminer les éléments canoniques d'un univers narratif, ce qui démontre au passage la pertinence à leurs yeux d'une telle question. Mais le débat des fans porte généralement sur les franges ultimes des univers transfictionnels, et il se situe par conséquent déjà bien au-delà du périmètre que nous cherchons à délimiter. Les récits centraux auxquels nous faisons allusion sont justement ceux qui ne font pas l'objet d'un débat, ceux qui sont d'emblée reconnus comme formant la trame principale du récit transmédiateur.

On pourrait alors avancer le critère de l'importance économique du support médiatique, en supposant que plus le fragment de récit est périphérique, plus sa valeur commerciale décline, jusqu'à atteindre le cas ultime d'un objet gratuit, dont la

seule fonction serait publicitaire. Pour illustrer ce critère, on pourrait rappeler par exemple la stratégie marketing entourant la sortie en 2014 du film de Christopher Nolan *Interstellar*. Quelques jours après sa sortie, le 18 novembre 2014, la revue *Wired* mettait en ligne gratuitement une bande dessinée présentée comme le « chapitre perdu d'*Interstellar* », dont le scénario était signé par le réalisateur du film :

Avant que Cooper ne quitte sa fille pour trouver une nouvelle maison dans l'espace, il y a eu les missions *Lazarus*. Dirigées par le Dr Mann, il s'agissait de la première tentative de la NASA pour localiser une exoplanète hospitalière. Qu'est-il arrivé à Mann de l'autre côté du trou de vers ? Nous avons associé Christopher Nolan à Sean Gordon Murphy, un dessinateur de bandes dessinées primé, pour raconter l'histoire de Mann.²³

Ce récit se focalise sur une portion du récit qui avait déjà fait l'objet d'une stratégie promotionnelle très efficace. En effet, le Dr Mann est incarné à l'écran par Matt Damon, lequel, bien qu'étant une star internationale, n'avait pas été signalé comme faisant partie du casting du film, de manière à ménager une surprise lors des premières projections. Il faut ajouter le fait que l'acteur, abonné aux rôles de « gentils », est utilisé ici à contre-emploi, puisqu'il incarne un opposant dans la quête de Cooper. La présence de Matt Damon induit ainsi une double surprise dans la réception du film, encourageant une réaction du public qui est invité à « faire le buzz », et la bande dessinée constitue un prolongement de cette stratégie en offrant aux fans l'occasion d'explorer cette partie volontairement occultée de l'intrigue. On constate ainsi le caractère ouvertement publicitaire de cette extension transmédia-tique, qui est souligné par la gratuité du support et par l'encouragement à sa circulation sur les réseaux sociaux, différents boutons autorisant le partage de la bande dessinée sur Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn, et Pinterest.

De manière évidente, ce récit remplit une double fonction : il récompense la frange la plus engagée du public en lui offrant une extension du récit principal sous la forme d'une bande dessinée (support particulièrement apprécié par les communautés de fans), et ce public privilégié devient un vecteur actif pour la promotion du film en faisant circuler dans ses réseaux un fragment de la fiction. Cette frange du récit est donc indéniablement paratextuelle dans la mesure où elle ne doit sa raison d'être qu'à une campagne promotionnelle : même si l'on peut lui reconnaître certaines qualités esthétiques, elle n'a aucune valeur économique intrinsèque. On peut rapprocher cette stratégie transmédia-tique des premières « adaptations²⁴ » sous forme de novélisation²⁵ ou de *comics*, qui précédèrent et accompagnèrent la sortie en salle de *La Guerre des étoiles*. Alain Boillat soutient en effet que « la diffusion massive d'images qui précéda l'exploitation du film fut sans doute pour beaucoup dans la

²³ Christopher NOLAN et Sean Gordon MURPHY, « Revealed : The Lost Chapter of Interstellar », *Wired*, en ligne, publié le 18 novembre 2014, consulté le 11 août 2018, URL : <https://www.wired.com/2014/11/absolute-zero/>.

²⁴ Dans ce cas, le terme « adaptation » est évidemment à prendre avec des guillemets, puisque la source narrative, alors en production, ne sera accessible qu'après la mise en circulation des produits dérivés. En dépit de cette anachronie relative, il est évident que si l'on se posait la question de la fidélité de telle ou telle transposition par rapport à un « texte » source, la référence de base demeurerait le film de Georges Lucas, qui a motivé la production du roman et des *comics*.

²⁵ Le roman *Star Wars : From the Adventures of Luke Skywalker* est une novélisation, écrite par Alan Dean Foster à partir du scénario de Georges Lucas, publiée aux États-Unis le 12 novembre 1976.

déferlante suscitée par sa sortie²⁶ ». Affiches publicitaires, romans et bandes dessinées remplissent ainsi à peu près la même fonction, qui est celle d'un approfondissement iconographique et d'un support promotionnel.

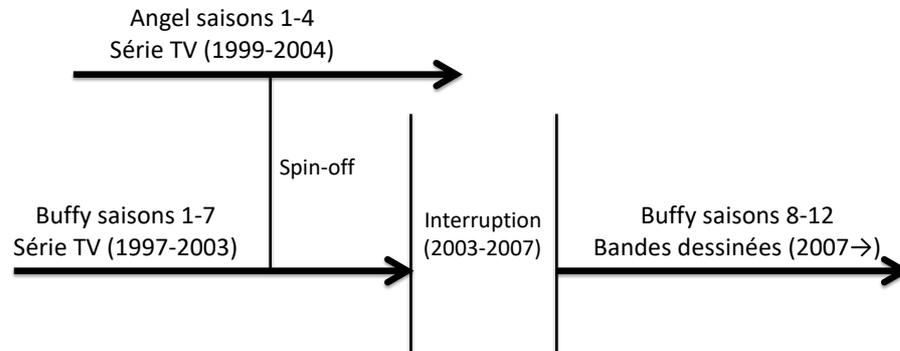
Il faut néanmoins se garder de simplifier la corrélation entre les éléments de la transfiction qui se rattachent à l'archidiégèse et leur valeur strictement économique. L'univers de *Star Wars* est un exemple frappant d'un cas où les produits dérivés ont fini par engendrer des profits comparables, voire supérieurs, aux œuvres cinématographiques qui en constituent le cœur. Mais cette logique, qui consiste à élargir la base médiatique à partir de laquelle des profits sont engrangés, ne signifie pas que les longs métrages cesseraient de demeurer les véritables jalons faisant progresser l'archidiégèse. Les produits dérivés servent autant à engranger des profits qu'à entretenir l'intérêt du public entre deux épisodes, ainsi que le souligne Boillat, par la « présence physique dans le monde quotidien du spectateur, le produit dérivé freine l'obsolescence des représentations tout en les rattachant au temps vécu du consommateur, l'oubli se muant en nostalgie²⁷ ». Certains secteurs du récit transmédiatique continuent ainsi à définir le cœur de l'expérience fictionnelle, tant au niveau de la cohérence du monde fictionnel que du point de vue de son développement narratif, mais d'autres relais sont exploités à des fins commerciales, promotionnelles ou de fidélisation du public, ce qui contribue certes à approfondir la transfiction, mais plutôt en épaississant ses marges, tel un anneau qui se déploierait autour du cœur diégétique.

On pourrait alors envisager que le centre de l'expérience transfictionnelle puisse être défini par le média fondateur de la série. Mais là encore, ce serait simplifier le phénomène, car les cas abondent dans lesquels, suite à une adaptation, il devient difficile de déterminer quel est le média le plus fondamental. On peut certes affirmer que, pour certains fans, les romans de J. K. Rowling demeurent plus centraux que les films qui en ont été tirés, mais ce serait oublier qu'une grande partie du public ne connaît cet univers qu'à travers son adaptation cinématographique. Sans compter que parmi les lecteurs, un très grand nombre ne s'est intéressé aux romans qu'après avoir vu les films. Le cas de la saga de Georges R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*, est encore plus éloquent, puisque la série télévisée qui en a été tirée, *Game of Thrones*, a rapidement épuisé la trame narrative développée dans les romans. À ce stade, les scénaristes, de concert avec l'auteur, ont imaginé la suite du récit avant que ce dernier ne fasse l'objet d'une éventuelle publication en roman. Ce qui a débuté comme une adaptation à l'écran de la saga de Martin s'est donc mué en une novellisation de la série de HBO. On peut enfin mentionner des cas dans lesquels le média déterminant le cœur de la franchise a été modifié, par exemple pour s'adapter à un durcissement du contexte économique exigeant le recours à un support moins coûteux à produire. C'est le cas par exemple de la série *Buffy contre les vampires*, qui a été annulée au bout de sa septième saison. Le spin-off qui en a été tiré ne parvenant pas à attirer suffisamment de public pour poursuivre l'expansion de l'univers fictionnel via un média télévisuel, les créateurs de la série ont choisi de

²⁶ Alain BOILLAT, *Star Wars, un monde en expansion*, Yverdon-les-Bains & Chambéry, Maison d'Ailleurs & Editions ActuSF, 2014, pp. 18-19.

²⁷ *Ibid.*, p. 36.

produire les « saisons » ultérieures de la série originale sous la forme d'une série de romans graphiques distribués par *Dark Horse Comics*.



Ce cas est particulièrement intéressant, dans la mesure où des histoires de Buffy circulaient déjà sous forme de *comics* bien avant la poursuite de la série dans ce média, mais ces extensions n'avaient pas le même statut. Ces bandes dessinées visaient surtout à fidéliser un public de fan, et se construisaient ainsi comme des aventures autonomes, en se gardant d'introduire des changements (décès de personnages, relations amoureuses) qui risqueraient d'impacter la ligne narrative de la série télévisée. Les bandes dessinées publiées à partir de 2007 sont en revanche produites directement par le *showrunner*, Joss Whedon, qui affirme avoir lui-même rédigé certains arcs narratifs²⁸, et elle se présente ouvertement comme un *sequel*. Cette « saison 8 » se situe ainsi dans la continuité directe de la série télévisée et constitue de plein droit une extension de son archidiégèse.

On voit ainsi se dégager un autre critère plus essentiel que la dimension commerciale, médiatique ou génétique, qui permet de discerner les récits appartenant au noyau narratif de l'univers et ceux qui demeurent marginaux : la continuité de l'intrigue que l'on peut rattacher à l'archidiégèse. En d'autres termes, si Obi Wan Kenobi, Dark Vador, Han Solo ou Luke Skywalker apparaissent comme des personnages principaux dans l'univers de *Star Wars*, le récit de leur mort (surtout si cette dernière n'est pas naturelle) devient nécessairement un élément central du dispositif transmédiatique, car cet événement aura un impact global sur l'univers raconté. À l'inverse, un récit périphérique, comme celui qui constitue la trame du jeu vidéo *Star Wars: Battlefront II* (2017) en mode campagne solo peut s'insérer dans l'intrigue principale (en l'occurrence entre la fin du *Retour du Jedi* et *Le Réveil de la Force*) mais il doit se focaliser sur des personnages secondaires, dont le destin n'impacte pas directement la ligne principale du récit. Autrement dit, Iden Versio, en tant que protagoniste du jeu vidéo, peut assister à une scène du film et être affecté par les événements qui s'y déroulent (par exemple l'explosion de l'Etoile de la mort), mais ses actions doivent rester sans effet sur la trame déjà connue, de sorte que le joueur puisse avoir l'impression de faire partie de l'univers diégétique esquissé par le film, mais que le public du film puisse aussi bien ignorer son existence. Il en va de

²⁸ Sur les rapports entre « arcs narratifs » et « mise en intrigue », voir Raphaël BARONI, *Les Rouages de l'intrigue. Les outils de la narratologie postclassique pour l'analyse des textes littéraires*, Genève, Slatkine érudition, 2017, pp. 65-73.

même pour le chapitre perdu d'*Interstellar*, qui n'a aucun impact sur la compréhension générale du film. De fait, la très grande majorité du public ignore totalement l'existence de cette portion « cachée » du récit, sans que cela nuise en aucune manière à la façon dont ils comprennent le déroulement global des événements racontés par le film. À l'inverse, la compréhension de la bande dessinée serait rendue très ardue sans le contexte fourni par le film de Nolan. Les rapports de dépendance entre des fragments narratifs portés par des médias différents, certains d'entre eux étant nécessaires alors que d'autres sont facultatifs, permettent ainsi de faire émerger l'existence de hiérarchies entre des récits appartenant à un même univers.

Si l'on adopte ce critère, il faut cependant surmonter une contradiction apparente avec les affirmations de plusieurs chercheurs considérant que l'intrigue n'occuperait plus qu'une place marginale dans les univers pluriels et décentralisés de la narration transmédias. Ainsi que l'affirme Richard Saint-Gelais :

La transfictionnalité est un phénomène qui concerne non seulement la fiction, mais aussi, très largement, le récit et l'intrigue. On pourrait cependant avancer qu'elle joue les premiers contre les seconds – ou plus exactement, qu'elle s'appuie sur le postulat que le monde fictif « déborde » de l'intrigue qui s'y déroule.²⁹

Alain Boillat renchérit en avançant que :

La politique des « franchises » conduite par Hollywood de manière particulièrement massive et assidue depuis un peu plus d'une décennie dans le cas de films de superhéros [...] est symptomatique d'un intérêt croissant de l'industrie à l'égard de mondes plutôt que de récits [...]. Ce qui compte avant tout, c'est de maintenir l'intérêt du public pour un ensemble de composantes d'un monde donné.³⁰

Marie-Laure Ryan affirme quant à elle que les récits dominés par une logique mondaine « présentent un bien meilleur matériau pour la narration transmédias que les récits dominés par des intrigues³¹ ». Jenkins cite pour sa part un scénariste expliquant la manière dont son travail s'est modifié au cours des années :

Quand j'ai commencé, on devait présenter (« to pitch ») une histoire, parce que sans une bonne histoire, on n'avait pas vraiment de film. Plus tard, une fois que les suites ont commencé à prendre de l'importance, on présentait un personnage, parce qu'un bon personnage peut engendrer de multiples histoires. Et maintenant, on présente un monde, parce qu'un monde permet de développer de multiples histoires, à propos de multiples personnages, à travers des médias multiples.³²

Il serait cependant réducteur de considérer que cette subordination de la trame de l'histoire à l'univers qui la contient conduirait nécessairement à faire passer l'intrigue au second plan. Simplement, dans les narrations sérialisées, cette dernière se présente sous une forme moins planifiée que dans un roman ou un long-métrage, mais l'importance des *cliffhangers* dans les feuilletons démontre que les arcs de tension

²⁹ Richard SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges, La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011, p. 26.

³⁰ Alain BOILLAT, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, 2014, pp. 28-29.

³¹ Marie-Laure RYAN, « Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience ? », dans *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, n° 7 (2), 2015, p. 5.

³² Henry JENKINS, *Convergence Culture, op. cit.*, p. 115.

et leur dénouement sont loin d'avoir perdu leur importance. Les intrigues sérielles se logent ainsi dans les virtualités du monde et dans la conversion en récits actuels des histoires en puissance qu'ils sont capables d'engendrer³³. L'art de construire un monde sériel repose ainsi sur l'art d'inventer des univers féconds en intrigues émergentes. Au cours de son actualisation, la portion émergée de l'intrigue constitue progressivement une mémoire diégétique qui conditionne les développements ultérieurs du monde, menaçant parfois ce dernier de saturation, au point que certaines séries débouchent sur un cataclysme destiné à remettre les compteurs à zéro³⁴. Un événement récent est venu souligner la manière dont l'intrigue continue de jouer un rôle prépondérant dans les univers franchisés. Suite au rachat de la franchise de Georges Lucas par Disney, les producteurs ont choisi de remplacer l'*Expanded Universe* par un nouvel univers, intitulé *Star Wars Legends*. L'objectif était d'exclure du domaine canonique tous les récits produits sous licence et diffusés sur différentes plateformes qui risquaient de nuire au développement des futurs films projetés par Disney, qu'il s'agisse de *sequels* ou de *spin-off*. Anaïs Goudmand en tire la conclusion suivante:

Le storyworld reste donc soumis à l'intrigue : l'annulation de l'*Expanded Universe* permet d'ouvrir les possibles narratifs des futurs films, qui auraient été trop prévisibles dans le cas d'adaptations de récits préexistants. Ainsi, même dans le cas de *Star Wars*, qui est peut-être l'exemple qui pousse le plus loin la logique du storytelling transmédiatique, persiste une hiérarchie entre les différents supports [...] ainsi qu'entre les différentes intrigues (récit noyau/récits périphériques).³⁵

Des exigences liées à l'intrigue (et à travers elles au rendement commercial des suites escomptées) ont ainsi mené à une reconfiguration de l'univers franchisé, et le choix d'exclure un grand nombre de productions périphériques sous licence (leur nombre exact n'est pas encore connu, car cela dépendra des futurs films en cours de développement) souligne que certains fragments narratifs peuvent être aisément sacrifiés au profit de récits jugés plus centraux. Ce passage d'un univers franchisé à un autre (appelé « retcon ») s'est d'ailleurs déroulé sans heurts, alors que l'on imagine aisément la réaction des fans, et même du grand public, si l'un des films originaux avait été exclu du canon, par exemple pour tourner une version alternative du *Retour du Jedi* dans laquelle Dark Vador aurait survécu à ses blessures³⁶. En utilisant le même

³³ Sur les liens entre intrigue, tension narrative et virtualités du monde raconté, je renvoie à Raphaël BARONI, *Les Rouages de l'intrigue*, *op. cit.*. Dans la conclusion de cet ouvrage, je discute la pertinence de l'intrigue telle que redéfinie par la narratologie postclassique pour l'analyse des récits transmédiatiques.

³⁴ Je pense notamment à *Crisis on Infinite Earths* dans l'univers de DC Comics, qui a offert l'occasion d'un reboot au milieu des années 1980. Ainsi que l'explique Marc Escola : « tout récit se trouvant logiquement soumis, dans son déroulement, à des restrictions combinatoires conditionnées par les choix antérieurs, de plus en plus contraignants à mesure que la diégèse "avance", le principal souci de l'auteur d'une fiction périodique consiste à lutter contre ce système de restriction progressive, en évitant donc que l'histoire s'engage sans retour possible dans une direction trop déterminée » (*art. cit.*).

³⁵ Anaïs GOUDMAND, « Les séries transmédiatiques. Des univers sans fin ? », dans *Proteus*, n° 9, 2015, pp. 16-17.

³⁶ Certes, Georges Lucas ne s'est pas privé de revisiter les films antérieurs en ajoutant des scènes et des effets spéciaux, il a même remplacé l'acteur incarnant Anakin Skywalker dans l'ancienne trilogie par Hayden Christensen, qui joue son rôle dans le prequel, mais aucun événement majeur n'a été modifié. Là encore, c'est plutôt l'univers visuel qui a été transformé et légèrement étendu, alors que les lignes principales de l'intrigue demeurent inchangées. En revanche, l'éditeur Dark Horse Comics a proposé une série intitulée « Star Wars Infinities » (2002-2004) imaginant un point de divergence dans le récit. Les torpilles de Luke ne parvenant pas à détruire l'Étoile noire, cette

critère, on peut aller jusqu'à affirmer qu'un univers transmédiatique aussi soigneusement orchestré que la franchise *Matrix* possède également de nombreuses extensions périphériques qui pourraient être sacrifiées sans que le cœur du récit n'en soit affecté. La trilogie cinématographique semble ainsi intouchable, de même, probablement, qu'*Animatrix*, une extension sous forme de courts-métrages animés qui a eu une certaine notoriété ; en revanche, les jeux vidéo et les bandes dessinées dérivées, même si elles ont été produites par les Wachowski, n'ont qu'un impact très indirect sur l'intrigue et pourraient être remplacés par des versions alternatives.

L'effet boule de neige et la coagulation locale

On peut s'interroger en conclusion sur les raisons expliquant la hiérarchisation des univers transfictionnels et l'importance accordée à un intrigue considérée comme définissant le cœur de l'archidiégèse. Une réponse simple pourrait être d'affirmer que pour éviter de sombrer dans un chaos informationnel, qui risquerait de désorienter le public, ou du moins de décourager les consommateurs les moins engagés, les industries médiatiques ont tout intérêt à préserver une certaine clarté dans la structuration de la fiction et de ses lignes narratives principales. Il est ainsi relativement facile de résumer l'intrigue d'*Harry Potter*, du *Seigneur des Anneaux* ou de *Star Wars* à un néophyte, en dépit de l'extension assez remarquable qu'ont fini par acquérir ces univers narratifs.

Une autre explication tient à la genèse des univers transfictionnels. Marie-Laure Ryan a insisté sur le fait que les narrations transmédiatiques correspondent rarement à l'idéal professé par certains : à savoir qu'elles articuleraient un monde unique et cohérent au sein duquel chaque média jouerait un rôle égal et spécifique au sein de l'intrigue, cette dernière ne pouvant être pleinement saisie qu'à travers une exploration de toutes les parties de l'histoire. Ryan explique que ce genre de récit parfaitement coordonné ne se rencontre que dans quelques fictions expérimentales (elle cite par exemple « Alpha 0.7 »), qui n'intéressent qu'un public confidentiel. À l'inverse, les récits transmédiatiques qui dominent notre horizon culturel résultent plutôt de ce qu'elle définit comme un *projet boule de neige* :

Un projet boule de neige typique, tel que la franchise *Star Wars*, se compose de trois types d'éléments :

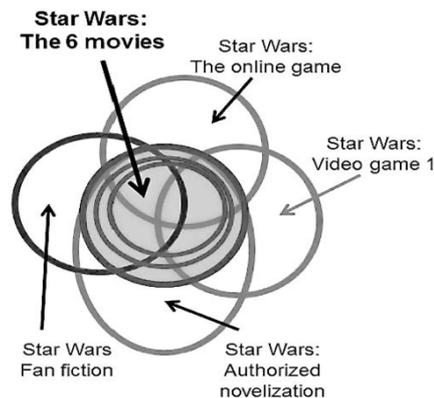
1. Un noyau de documents canoniques – ici les films de Lucas – qui constituent des extensions diverses du même monde.
2. des adaptations transmédiales, telles que les jeux vidéo [...], qui sont produits par différentes sociétés opérant sous licence. Les mondes de ces textes ont tendance à être des expansions³⁷, parce qu'ils doivent être approuvés par les créateurs originaux.
3. Des documents apocryphes produits par les fans. Ici l'opération de modification sera beaucoup plus répandue qu'avec les produits sous licence,

bifurcation narrative donne naissance à une version alternative du récit principal. Cette dissonance n'est possible que dans la mesure où le monde raconté dans les comics s'autonomise par rapport à l'univers *Star Wars*.

³⁷ Ryan oppose, au niveau des rapports entre différents artefacts vis-à-vis d'un monde fictionnel, l'*expansion*, qui enrichit le monde originel, à la *modification*, qui vient transformer ce monde en proposant des variantes plus ou moins ludiques.

parce qu'elle permet aux fans d'adopter une attitude satirique envers le monde original.³⁸

Pour Ryan, les narrations transmédias se constituent ainsi par couches superposées, à l'intersection d'artefacts narratifs plus ou moins canoniques, de sorte que le monde fictionnel constituant le cœur de l'archidiégèse apparaît somme toute assez limité.



Ces récits « boule de neige » prendraient donc de l'épaisseur en ajoutant des couches plus ou moins superficielles à un noyau diégétique fondamental, mais il faudrait ajouter que le stade historique de développement de cette entité, ou le caractère originel de tel ou tel élément, ne sont pas nécessairement les critères les plus pertinents pour décrire l'éloignement de tel ou tel fragment du centre. Des univers ultra-complexes comme ceux de Marvel ou de DC Comics démontrent que l'émergence des effets spéciaux numériques a complètement bouleversé la hiérarchie historique entre les médias. Longtemps, la bande dessinée s'est imposée comme le média par excellence permettant d'engendrer des mondes surnaturels qui auraient été impossibles à « animer » de manière convaincante dans un média audio-visuel. C'est la raison pour laquelle Harry Morgan ou Thierry Groensteen³⁹ affirment que l'imaginaire graphique de la bande dessinée entrait particulièrement en résonance avec la représentation de personnages superhéroïques, qui ont naturellement proliféré sur ce support. Longtemps, les limitations inhérentes aux effets spéciaux traditionnels ont laissé les *comics* sans concurrents sérieux dans ce registre, mais les technologies numériques ont fini par libérer le potentiel des productions cinématographiques, et l'abaissement constant du coût des effets spéciaux a même rendu ces thématiques accessibles aux productions télévisuelles, ce qui montre l'imbrication étroite de considérations sémiotiques, technologiques et économiques. Aujourd'hui, on sait que les éditeurs de *comics* sont rattachés à des entités industrielles qui possèdent également des *studios*, et que l'essentiel des profits engrangés par les franchises dépendent des productions cinématographiques, qui définissent pour la majorité du public les contours de l'archidiégèse, de sorte que les bandes dessinées les

³⁸ Marie-Laure RYAN, « art. cit. », pp. 370-371.

³⁹ Thierry GROENSTEEN, « Médiagénie et réflexivité, médiativité et imaginaire : comment s'incarnent les fables », dans *Belphegor*, n° 4 (2), 2005, en ligne, consulté le 16 août 2018, URL : <https://dalspace.library.dal.ca/handle/10222/47702>.

plus récentes adaptent et prolongent les films et les séries télévisées, plutôt que l'inverse.

La réédition patrimoniale de *comics* historiques qui ont inspiré les films peut ainsi apparaître, suivant le point de vue adopté, comme la *préhistoire* des univers transfictionnels, l'attention d'une partie du public étant désormais accaparée par des productions hollywoodiennes, dont les moyens promotionnels demeurent pour le moment sans égaux. Mais rien n'interdit de penser qu'à l'avenir, les séries télévisées ou les jeux vidéo supplanteront les films dans la constitution de l'archidiégèse. Il faudrait aussi complexifier le modèle de la boule de neige pour tenir compte de la coagulation locale de différents noyaux narratifs. Par exemple, au sein de l'univers Marvel, on pourrait considérer qu'à côté de la série de films qui convergent dans le cross-over *Infinity Wars*, des lignes narratives diffusées sur des supports spécifiques s'inscrivent dans des secteurs plus ou moins étanches de l'univers transfictionnel : par exemple les bandes dessinées racontant les aventures de personnages qui n'ont pas encore été transférés à l'écran, ou des séries télévisées qui construisent leur propre cohérence locale autour d'un canal de diffusion, d'un groupe de personnages, d'un lieu et d'une intrigue relativement autonomes, à l'instar de *Daredevil*, de *Jessica Jones*, de *Luke Cage* et d'*Iron Fist*, dont les aventures se croisent sur Netflix et dans les rues de New York, avant d'être probablement rappatriés dans le giron de la maison mère qui en a acquis les droits : Walt Disney. Il s'agit donc de ne pas exagérer la cohérence globale de l'archidiégèse (qui est certainement encore moins claire dans la culture du média-mix japonais), mais je voulais montrer que différentes formes de cohérences locales, relativement autonomes les unes des autres, permettent à différents publics d'évoluer dans un univers diégétique hiérarchisé qui, à défaut d'être totalement cohérent, est au moins localement intelligible et régi par des enjeux narratifs qui continuent de reposer sur le déploiement d'une intrigue relativement classique. C'est ainsi que des hiérarchies médiatiques, organisées autour d'une intrigue jugée principale pour tel ou tel public, ne cessent de s'échafauder, en dépit de la promesse de l'expérience globale d'un univers unique, qui serait soi-disant dépourvu de centre et de périphérie.

Une telle conclusion nous conduit à souligner le danger de confondre la réalité située des pratiques culturelles avec les discours renvoyant à des représentations idéalisées de ces pratiques, qui peuvent aussi bien être le fait des publics, des fans ou des aca-fans, que des instances de production. Ainsi que le rappelle Jenkins, loin d'être le résultat d'une planification globale ou d'une prolifération purement organique, la pratique de la convergence doit être envisagée comme un *bricolage provisoire* « visant à relier entre eux différents médias, au fur et à mesure que nous découvrons ce qui se passe et ce qui fonctionne bien⁴⁰ ».

Raphaël BARONI
Université de Lausanne

⁴⁰ Henry JENKINS, « La narration transmédiatique », *art. cit.*