



**HAL**  
open science

## Les séries transmédiatiques, des univers sans fin ?

Anaïs Goudmand

► **To cite this version:**

Anaïs Goudmand. Les séries transmédiatiques, des univers sans fin ?. *Proteus-Cahiers des théories de l'art*, 2015, 9, pp.8-18. hal-03968667

**HAL Id: hal-03968667**

**<https://hal.sorbonne-universite.fr/hal-03968667>**

Submitted on 1 Feb 2023

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

# Les séries transmédiatiques

DES UNIVERS SANS FIN ?

Depuis les débuts du roman-feuilleton au XIX<sup>e</sup> siècle, le prolongement indéfini apparaît comme le principe narratif matriciel de la série narrative : il est possible de la poursuivre tant que le succès est au rendez-vous. Cependant, ces dernières années, on a pu assister au développement de séries polarisées par leur dénouement : l'exemple repoussoir de séries qui ont « raté » leur sortie ou livré « la saison de trop », qui nuit à l'ensemble de l'édifice, a amené les créateurs à attacher une importance primordiale à la conclusion. La fin de *Breaking Bad*<sup>1</sup>, par exemple, a été l'objet d'un soin tout particulier de la part de Vince Gilligan et de son équipe.

Parallèlement et inversement à cette tendance, de nombreuses séries, qu'on qualifiera de transmédiatiques, se déploient sur des supports sémantiques variés (bande dessinée, télévision, cinéma, internet...) : à la conception temporelle de l'histoire racontée (dotée d'un début, d'un milieu et d'une fin) se substitue la conception spatiale de l'univers fictionnel, au sein duquel chaque segment vise à compléter un monde virtuellement infini et en perpétuelle expansion, ainsi qu'en témoigne la notion de « *world-making* » proposée par Henry Jenkins :

Le storytelling est devenu, de plus en plus, l'art de construire un monde – car les artistes créent des environnements convaincants qui ne peuvent être correctement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou un seul média. L'univers est plus grand que le film, plus grand même que la franchise – car les spéculations et les élaborations des fans étirent ce monde dans de multiples directions<sup>2</sup>.

1. Vince GILLIGAN, AMC, 2008-2013.

2. Henry JENKINS, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Ch. Jaquet (trad.), Paris, Armand Colin, 2013, p. 134-135.

L'analyse de la transfictionnalité, définie par Richard Saint-Gelais comme le partage d'éléments fictifs entre différentes œuvres<sup>3</sup>, en mettant l'accent sur le niveau diégétique et non plus sur le niveau textuel, a jeté le doute sur la valeur effectivement conclusive du mot « fin » : une histoire ne se termine jamais de façon certaine, elle est toujours susceptible d'être reprise à travers diverses opérations (*prequels*, *sequels*, *reboots*, etc.), et son dénouement n'est que relatif ; les personnages ont une vie après la fin du récit, et même après la mort de leurs créateurs. En régime médiatique, cette pratique est systématisée dans le cas des séries qui s'inscrivent d'emblée dans un univers qui les dépasse, puisque les arcs narratifs portés par les différents dispositifs sont idéalement interdépendants, marquant l'abolition des frontières narratives entre les médias. Henry Jenkins définit le *transmedia storytelling* comme « un processus à travers lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur plusieurs plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée<sup>4</sup> », qui peut aboutir grâce à la « convergence médiatique » :

Par convergence, j'entends le flux de contenu passant par différentes plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des

3. Voir Richard SAINT-GELAIS, « *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Entretien avec Richard Saint-Gelais », propos recueillis par Richard Wagner, *Vox Poetica*, 20 avril 2012 : « Il y a transfictionnalité lorsque deux textes ou davantage “partagent” des éléments fictifs (c'est-à-dire, y font conjointement référence), que ces éléments soient des personnages, des (séquences d') événements ou des mondes fictifs ; quant aux “textes”, il peut s'agir aussi bien de textes au sens strict (romans, nouvelles, mais aussi essais dans certains cas) que de films, bandes dessinées, épisodes télé, etc. [...] » <<http://www.vox-poetica.org/entretiens/intStGelais.html>>, consulté le 28/07/2015.

4. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 95-96.

publics des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout. La convergence est un mot qui permet de décrire les évolutions technologiques, industrielles, culturelles et sociales en fonction de qui parle et de ce dont les locuteurs croient parler<sup>1</sup>.

La fin d'une série n'est plus déterminée par le support à travers lequel elle s'est initialement développée : les comics *Buffy The Vampire Slayer* ont ainsi pris le relais à la fin de la septième saison de la série télévisée<sup>2</sup>. On observe alors un déplacement de la dynamique narrative, dans la mesure où l'intrigue et les personnages d'une histoire se trouvent largement débordés par le monde dans lequel ils évoluent :

La transfictionnalité est un phénomène qui concerne non seulement (et par définition) 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<sup>3</sup>.

La manifestation la plus spectaculaire de ce phénomène est certainement le dispositif de la franchise, qui centralise et normalise les productions liées à un univers donné (*Star Wars*, *Star Trek*, *Marvel*, etc.). La narration transmédia favorise en outre une démultiplication de l'instance auctoriale puisque le destin des personnages d'une série n'est plus exclusivement maîtrisé par son créateur, auquel il n'est plus intrinsèquement lié. Enfin, elle encourage la participation active des fans à la construction de l'univers. Quand bien même cette production des fans n'est pas créditée du même degré de légitimité que les œuvres canoniques, elle contribue à une expansion de l'univers au-delà des limites fixées par le pôle de la production. Se pose dès lors la question suivante : les séries transmédiatiques rendent-elle la notion de fin caduque ?

### Expansions, continuité. Vers une approche cognitive des univers diégétiques : le *storyworld*

Parmi les opérations transfictionnelles possibles, celle qui manifeste le mieux la propension à poursuivre les récits au-delà de leur conclusion est certainement l'expansion :

La relation transfictionnelle la plus simple, et à coup sûr la plus courante, consiste à proposer une expansion d'une fiction préalable, à travers une transfiction qui la prolonge sur le plan temporel ou, plus largement, sur le plan diégétique. [...] Un tel geste ne saurait être innocent dans une culture qui fonde sur l'idée de clôture sa conception de l'œuvre comme totalité autonome [...]<sup>4</sup>.

La notion de clôture textuelle se trouve ainsi fragilisée par le réinvestissement des personnages pour de nouvelles aventures, à travers un jeu sur l'illusion référentielle où il s'agit de faire comme si ceux-ci étaient dotés d'une existence autonome. Le caractère précaire de toute forme de dénouement se traduit notamment par la pratique courante du *sequel*, qui consiste à ajouter une suite à un récit achevé :

Manifestement, la pulsion de récit s'exerce et se pense plus volontiers vers l'aval, comme si le fil narratif était noué (ou coupé) à son terme, mais non à son amorce ; comme si le point de butée terminal était plus arbitraire, ou plus fragile, que le point de départ<sup>5</sup>.

Plusieurs autres cas de figure sont envisageables : il est possible de développer le récit en amont (*prequel*), ou de proposer des « expansions parallèles<sup>6</sup> », qui se fondent sur une simultanéité temporelle entre les événements décrits par différents segments. Ce principe d'une narration augmentée culmine avec la création d'univers partagés : un monde unique se décline à travers de multiples histoires (les films *Star Wars* trouvent des prolongements à travers des romans, des jeux vidéo,

1. *Ibid.*, p. 22.

2. *Buffy the Vampire Slayer*, JOSS WHEDON, The WB (1997-2001), UPN (2001-2003)

3. R. SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011, p. 26.

4. *Ibid.*, p. 71.

5. *Ibid.*, p. 78.

6. *Ibid.*, p. 94.

des séries animées, etc.), qui se fondent en partie sur la capacité du récepteur à faire le lien entre elles. Le rôle du format sériel est fondamental : en effet, l'investissement par le récepteur des zones sous-déterminées du récit est particulièrement structurant dans le cas des séries, dans le sens où la diffusion de l'ensemble se fait de manière fragmentée. L'occupation du temps de latence qui sépare les épisodes est apparue aux producteurs comme un moyen particulièrement efficace pour fidéliser le public. Par exemple, le jeu en réalité alternée *The Lost Experience* est sorti pendant le hiatus entre la deuxième et la troisième saison de *Lost*<sup>1</sup>, en mai 2006. Au contraire d'autres opérations transfictionnelles comme les versions, qui présentent des alternatives contrefictionnelles au récit initial, les expansions se caractérisent par la volonté d'établir une continuité logique et temporelle entre les épisodes de la série. Dans certains cas, le spectateur est encouragé par les créateurs à postuler un univers commun à différentes œuvres qui peuvent pourtant sembler narrativement indépendantes : ce procédé est utilisé notamment par Quentin Tarantino et Robert Rodriguez, qui encouragent une lecture sérielle de leurs films en mobilisant un réseau de références communes, que ce soient des objets (marques de cigarettes, sodas, burgers, etc.), ou des personnages (comme le shérif Earl MacGraw, qui apparaît dans *From Dusk till Dawn*<sup>2</sup>, *Kill Bill vol. 1*<sup>3</sup>, *Death Proof*<sup>4</sup>, ou encore *Planet Terror*<sup>5</sup>). Ici, la continuité n'est pas établie par le biais de l'intrigue (le rôle de McGraw est anecdotique à chacune de ses apparitions, il a une fonction référentielle davantage que narrative), mais par le biais d'une toile de fond tissée entre les différents films, qui dessine un paysage partagé (continuité géographique plutôt que temporelle).

La notion de *storyworld*, développée par la narratologie cognitive, se révèle particulièrement utile pour comprendre le fonctionnement narratif de

tels ensembles, dans le sens où elle dépasse la *fabula* formaliste en prenant en compte l'activité cognitive du récepteur. David Herman la définit comme suit :

Les *storyworlds* sont des modèles mentaux des personnages, des événements, des lieux, des motivations et des comportements dans le monde dans lequel les récepteurs se projettent [...] durant le processus de compréhension d'un récit. [...] J'utilise ici le terme *world* (et *storyworld*) d'une façon plus ou moins analogue à celle dont les linguistes utilisent l'expression *modèle du discours*. Un modèle du discours peut être défini comme une représentation mentale globale qui permet aux interlocuteurs de faire des inférences à propos des éléments explicitement ou implicitement inclus dans le discours<sup>6</sup>.

Le *storyworld* désigne donc la représentation mentale que nous nous faisons de l'univers diégétique à partir des éléments encodés par le récit dans lequel nous sommes immergés<sup>7</sup>. L'intérêt des narratologues influencés par la psychologie cognitive pour les séries transmédias s'explique ainsi certainement par le fait qu'elles offrent une validation empirique à un modèle spéculatif qui prétend s'appliquer à la réception de tous les récits, comme le souligne Marie-Laure Ryan : « La

6. « [S]toryworlds are mental models of who did what to and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which recipients relocate [...] as they work to comprehend a narrative. [...] [I] here use the term world (and storyworld) in a manner more or less analogous with linguists' use of the term discourse model. A discourse model can be defined as a global mental representation enabling interlocutors to draw inferences about items and occurrences either explicitly or implicitly included in a discourse [...]. » David HERMAN, *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2002, p. 5, traduction de l'auteur.

7. À la suite de Baptiste Campion, qui lève ainsi une ambiguïté qu'on trouvait dans certaines occurrences chez Herman, l'expression univers diégétique pour désigner le monde représenté par le récit, et le mot *storyworld* pour désigner le modèle mental construit par le récepteur à partir des éléments effectivement inscrits dans le récit. Voir Baptiste CAMPION, *Discours narratif, récit non linéaire et communication des connaissances. Étude de l'usage du récit dans les hypermédias de communication. Approche narratologique et sémio-cognitive*, Louvain-la-Neuve, Presses Universitaires de Louvain, 2012, p. 99.

1. J. J. ABRAMS, Jeffrey LIEBER et Damon LINDELOF, ABC, 2004-2010.

2. Robert RODRIGUEZ, 1996.

3. Quentin TARANTINO, 2003.

4. Q. TARANTINO, 2007.

5. R. RODRIGUEZ, 2007.

capacité de créer un monde, ou plus exactement d'inspirer la représentation mentale d'un monde, est la condition primordiale pour qu'un texte soit considéré comme narratif<sup>1</sup>.» De même, selon Herman, la projection d'un *storyworld* est indispensable à l'actualisation du récit : « La compréhension narrative est un processus de (re)construction des *storyworlds* à partir des indices textuels et des inférences qu'ils permettent<sup>2</sup>. » Les séries transmédias pousseraient ainsi jusqu'à son comble la logique de *storyworld* qui sous-tend toute réception : le monde représenté est mimétique du monde réel, dans lequel la notion de fin est toute relative. En d'autres termes, les séries transmédias posent comme principe narratif ce qui reste implicite dans les récits « classiques », à savoir la projection d'un *storyworld* qui permet au récepteur de remplir les vides laissés par ce qui est effectivement représenté par le texte. C'est pourquoi la dimension mythologique a une telle importance : le postulat d'univers autonomes, régis par leurs propres coordonnées, à l'instar de la Terre du Milieu de Tolkien, est au cœur de leur production comme de leur réception. Il ne faudrait pas exagérer la nouveauté d'un tel phénomène : on retrouve le fonctionnement du mythe, des cycles arthuriens, entre autres, et surtout l'influence déterminante de genres tels que la science-fiction et la *fantasy*, qui se fondent précisément sur la mise en place d'univers cohérents, alternatifs au monde actuel. Cependant, dans le cadre de la franchise, cette logique est poussée à son comble afin de démultiplier les sources de bénéfices : en marge des récits à proprement parler, les développeurs proposent des outils de contextualisation qui permettent au récepteur de se repérer lorsque l'espace fictionnel subit un nombre d'expansions tel qu'il empêche sa saisie synthétique (ouvrages de référence, dic-

tionnaires des personnages, chronologies). Les produits officiels sont relayés dans cette tâche de balisage de l'univers par des encyclopédies au sein des différents « fanons<sup>3</sup> », dont on trouve des centaines d'exemples sur Internet, que celles-ci soient consacrées au *Buffverse* (univers de *Buffy The Vampire Slayer*), ou encore à l'univers Marvel.

L'importance des données spatiales dans les séries transmédias ne signifie pas qu'il n'y a plus d'intrigues ou que le rôle des personnages devient secondaire, mais que le dénouement d'une intrigue ne correspond pas forcément à la fin de l'histoire du personnage, qui peut vivre ultérieurement de nouvelles aventures (comme protagoniste ou comme personnage secondaire), et encore moins à la fin de l'univers diégétique mis en place, car d'autres personnages peuvent se substituer au héros initial. Ryan insiste sur le fait que le *storyworld* ne se résume pas à une simple cartographie mentale, mais qu'il implique également des données dynamiques :

Le monde [*world*] suggère un espace, mais l'histoire [*story*] est une séquence d'événements qui se déroule dans le temps. Par conséquent, les *storyworlds* ne sont pas simplement des cadres statiques qui englobent les objets mentionnés dans une histoire, ce sont des modèles dynamiques de situations qui évoluent : des simulations mentales du développement de l'intrigue, pourrait-on dire. [...] Je propose de définir les *storyworlds* par la combinaison d'une composante statique qui précède l'histoire, et d'une composante dynamique qui saisit son déroulement<sup>4</sup>.

1. « *The ability to create a world, or more precisely, the ability to inspire the mental representation of a world, is the primary condition for a text to be considered a narrative.* » Marie-Laure RYAN, « *Transmedial storytelling and transfictionality* », *Poetics Today*, vol. 34, n° 3, 2013, p. 363-364, traduction de l'auteure.

2. « *[N]arrative comprehension is a process of (re)constructing storyworlds on the basis of textual cues and the inferences that they make possible.* » D. HERMAN, *op. cit.*, p. 6, traduction de l'auteure.

3. Néologisme formé à partir d'une contraction entre les mots « canon » et « fan », et qui désigne les tentatives de centralisation des conjectures et interprétations qui entourent une œuvre.

4. « *World suggests a space, but story is a sequence of events that develops in time. Storyworlds, consequently, are more than static containers for the objects mentioned in a story, they are dynamic models of evolving situations, we could say : they are mental simulations of the development of the plot. [...] I propose to define storyworlds through a static component that precedes the story, and a dynamic component that captures its unfolding.* » M.-L. RYAN, *art. cit.*, p. 364, traduction de l'auteure.

Les séries transmédiatiques encouragent dès lors une réception réglée sur le modèle cyclique, qui, suivant Anne Besson, privilégie la cohérence et la continuité de l'ensemble sur l'autonomie des parties qui le composent :

Retour évolutif, continuité de l'intrigue et totalisation : dans le cycle, la chronologie fait le lien entre les parties d'un tout qui vaut plus que ses parties. Les intrigues de chaque partie peuvent être largement indépendantes, mais la présence entre elles d'une temporalité partagée dans la durée fait que le monde fictionnel présenté ne peut que se développer ou se transformer au fur et à mesure de leurs apparitions, et même le doit pour préserver un quelconque intérêt et justifier ainsi son existence ; en tant que donnée de départ, il est d'emblée posé comme modifiable : évolutif, approfondissable. Les intrigues liées par la continuité chronologique, en se déroulant, altèrent le monde fictionnel<sup>1</sup>.

Ainsi, chaque épisode de la série ajoute de nouveaux éléments à l'univers sans jamais le compléter, puisqu'il est par définition infini. Un univers dont l'expansion aurait pris fin ne serait ainsi pas pour autant achevé. Mais, paradoxalement, la dynamique narrative semble mue par une « pulsion de complétude<sup>2</sup> » : « [L]e cycle, succession de volumes, fait évoluer son monde, et va chercher à le compléter autant que possible : tâche sans fin puisque jamais un monde fictionnel ne saurait être complet ». Elle est suppléée le cas échéant par la « pulsion suturante » qui, selon Saint-Gelais, gouverne l'activité des fans :

[F]ace à un espace transfictionnel profus et segmenté en nombreux épisodes [...], la stratégie interprétative dominante consiste à jouer la carte de la continuité, de la cohérence globale de l'ensemble – quitte à prendre en défaut ses parties constitutives lorsque celles-ci s'ajustent imparfaitement<sup>3</sup>.

Les fans chercheront à justifier les éventuelles incohérences narratives d'une série en trouvant des explications plausibles : dans *Star Trek*<sup>4</sup> par

exemple, les multiples changements d'apparence des Klingons sont essentiellement dus à des raisons budgétaires, mais les fans ont proposé diverses théories pour rendre plausible cette invraisemblance, prenant ainsi le relais de la production défaillante sur ce point. L'achèvement d'une histoire n'est donc pas synonyme de l'achèvement d'un monde : cette idée a été parfaitement comprise par le système des franchises médiatiques, qui par nature identifient les profits écrasants qui peuvent en être tirés.

### Ce que la franchise fait à la transfictionnalité

Dans le contexte d'une économie globalisée, les séries transmédiatiques sont souvent développées au sein de conglomérats qui en détiennent la propriété intellectuelle : les franchises.

Les industriels emploient le mot « extension » pour parler des efforts faits pour élargir leurs marchés potentiels en diffusant le contenu sur différents systèmes de fourniture, le mot « synergie » pour désigner les opportunités économiques issues de leur capacité à posséder et contrôler l'ensemble de ces manifestations, et le mot « franchise » pour nommer un effort coordonné pour mettre sur le marché, dans ces nouvelles conditions, le contenu fictionnel et lui associer une marque<sup>5</sup>.

Là où le cycle romanesque pouvait sembler hanté par l'inachèvement, celui-ci devient « une fin en soi » dans les univers transmédiatiques. Les franchises peuvent se mettre en place après la production des premiers récits (comme c'est le cas pour *Harry Potter*<sup>6</sup>, dont le succès a largement dépassé les attentes de l'auteure), ou être planifiées à l'avance (*The Matrix*<sup>7</sup>, l'univers cinématographique Marvel<sup>8</sup>, *The Lord of the Rings*<sup>9</sup>...). Dans ce cadre<sup>10</sup>, les droits des personnages appar-

1. ANNE BESSON, *D'Asimov à Tolkien – cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS-Éditions, 2004, p. 23.

2. *Ibid.*, p. 136.

3. R. SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 413.

4. GENE RODDENBERRY, NBC, 1966-1969 (série originale).

5. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 39.

6. J. K. ROWLING, London, Bloomsbury Publishing, 1997-2007, J.-F. Ménéard (trad.), Paris, Gallimard, 1998-2007.

7. Andy et Lana WACHOWSKI, 1999-2003.

8. Marvel Studios, 2008-.

9. Peter JACKSON, 2001-2003.

10. Auquel le droit d'auteur français fait exception (note de

tiennent à la franchise et non à leur créateur : ils sont des marques dont l'usage est régulé par un *copyright* ; les considérations économiques priment dès lors sur les considérations artistiques. La reprise allographe est ainsi au fondement même de la franchise. Dans certains cas une figure d'auteur unique se dégage (George Lucas, Andy et Lana Wachowski), mais une immense partie du travail d'écriture est déléguée aux différentes équipes. Plusieurs développements sont possibles : on peut distinguer une stratégie fondée sur le recyclage de récits et de personnages pré-existants (*The Lord of the Rings*, *Harry Potter...*), et une stratégie expansionniste, qui vise à compléter et étendre un récit originel (*Star Wars*<sup>1</sup>, *The Matrix...*). Jenkins indique que la familiarité du public avec les personnages apparaît comme un atout : « Souvent, les personnages des récits transmédias n'ont pas tant besoin d'être introduits que d'être réintroduits, car ils peuvent être déjà connus grâce à d'autres sources<sup>2</sup>. » La convergence pose de nombreuses difficultés en termes de production : elle suppose de trouver des réalisateurs, auteurs, etc., qui acceptent de travailler dans le cadre d'un univers partagé, avec les contraintes de coordination que cela implique (respecter la *storyline*, accueillir des acteurs recrutés pour les films précédents...).

En outre, la franchise remplit une fonction normalisatrice qui consiste à maintenir un équilibre entre une visée nettement expansionniste et l'impératif de la continuité. Cela peut donner lieu à des corrections rétrospectives qui rétablissent une cohérence narrative défailante. Par exemple, l'un des derniers plans de *The Return of the Jedi*<sup>3</sup> donne à voir l'apparition des fantômes de Yoda, d'Obi-Wan Kenobi et d'Anakin Skywalker avant qu'il ne devienne Dark Vader<sup>4</sup>. Ce dernier, incarné à l'origine par Sebastian Shaw, a été remplacé par Hayden Christensen au moment de la sortie du film en DVD en 2004, afin que l'apparence du père de Luke soit conforme à celle des

épisodes I, II, et III. Les films ne sont donc pas conçus comme des produits finis, ils sont amenés à subir des ajustements en fonction des divers ajouts dans l'univers : la cohérence dans l'identité des personnages et dans l'univers diégétique prime par rapport à la conservation de l'œuvre initiale. Dans cette optique, qu'on pourrait qualifier d'« anti-patrimoniale », la stabilité de l'œuvre n'est jamais assurée, (ce qui est loin, bien entendu, de susciter l'unanimité des spectateurs<sup>5</sup>).

Pour Jenkins, *The Matrix* a joué un rôle pionnier dans le développement de ce phénomène :

*Matrix*, c'est le divertissement à l'âge de la convergence médiatique, qui intègre une multitude de textes pour créer un récit si vaste qu'il ne peut suffire à un seul média. Les frères Wachowski ont su parfaitement jouer le jeu du multimédia, produisant d'abord le film afin de stimuler l'intérêt du public, diffusant quelques comics sur le web pour alimenter la soif d'information des fans, sortant en même temps le jeu vidéo pour surfer sur la publicité, donnant une conclusion à l'ensemble du cycle avec *Matrix Revolutions*, puis livrant la totalité de la mythologie de cet univers à la multitude des joueurs en ligne<sup>6</sup>.

Il est intéressant de noter que Jenkins voit dans *The Matrix* un récit « vaste », mais non infini : l'intrigue trouverait son dénouement dans le dernier volet de la trilogie cinématographique, tandis que le jeu vidéo<sup>7</sup>, qui rempliraient ainsi une fonction informative plus que narrative, se chargeraient de compléter les informations manquantes concernant les données statiques de l'univers. L'expérience *The Matrix* aura donc été limitée dans le temps, ce qui semble cohérent avec son principe narratif : l'univers projeté est virtuellement le nôtre, l'objectif étant de rétablir la situation initiale du monde, d'abolir la domination des machines ; tout l'enjeu de *The Matrix* consiste ainsi dans l'annulation de son propre univers.

l'éditeur).

1. George LUCAS, 1977-2005.

2. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 139.

3. G. LUCAS et Richard MARQUAND, 1983.

4. Darth Vader en version originale.

5. Dans le même sens, mais sur un plan technologique et non plus diégétique, on peut signaler l'actualisation des effets spéciaux des épisodes IV, V et VI lors des différentes sorties en DVD.

6. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 119.

7. *Enter The Matrix*, Shiny Entertainment, 2003.

Tel est du moins le postulat laissé aux spectateurs à l'issue du premier film. Les deux derniers volets de la trilogie, en revanche, bousculent cette supposition : le rôle d'Élu de Neo (Keanu Reeves) s'avère ne pas consister en la destruction de la Matrice, mais en sa réinitialisation. En tant que jouet des machines, il se voit confier la mission de reconstruire la résistance après la purge de celle-ci. Pour couronner ce coup de théâtre, il lui est révélé que ce cycle s'est déjà répété cinq fois auparavant<sup>1</sup>. À ce destin morbide, Neo trouve une alternative qui consiste en une sorte de paix entre humains et machines.

Ainsi, si la sortie en 2007 d'un coffret de DVD réunissant la trilogie de films, les courts métrages et la série animée *The Animatrix*<sup>2</sup>, intitulé *The Ultimate Matrix Collection*, abonde dans le sens d'une fin effective de la série, la séquence finale de *The Matrix Revolutions*<sup>3</sup> laisse ouverte la possibilité d'un retour prochain de Neo, pour ne citer que cet exemple. En a-t-on fini avec la Matrice ? Pour répondre à cette question, il faut peut-être se tourner du côté du public.

Malgré l'importance du pôle de la production, on peut noter un déplacement relatif du curseur du côté de la réception, ainsi que l'affirme Jenkins : « La convergence [...] est à la fois un système allant du haut vers le bas, dirigé par l'industrie, et un processus qui va du bas vers le haut, à l'initiative du consommateur. La convergence commerciale coexiste avec la convergence sociale<sup>4</sup>. » La survie d'une franchise dépend essentiellement de son public (d'où le développement de systèmes plus ou moins participatifs censés inclure les fans dans le processus créatif). En adoptant un point de vue pragmatique, on peut considérer qu'un univers diégétique touche à sa fin lorsque les récepteurs s'en sont lassés. La fin d'une série médiatique correspondrait donc au point de saturation du public :

1. On ne manque pas de relever le caractère satyrique de ce revirement, qui tourne en dérision la machine hollywoodienne (note de l'éditeur).

2. A. et L. WACHOWSKI, 2003.

3. A. et L. WACHOWSKI, 2003.

4. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 38.

Sans doute doit-il y avoir un point de rupture au-delà duquel les franchises ne peuvent pas aller, où l'on ne peut plus ajouter d'intrigues secondaires, identifier de nouveaux personnages, ni rendre tout à fait compréhensibles de nouvelles références. Mais nous ignorons encore où ce point se trouve<sup>5</sup>.

Degré de complexité supplémentaire : les fans peuvent réinvestir l'univers en écrivant des *fan-fiction*, dans le respect ou non de la continuité canonique. Si on ne considère plus seulement les expansions validées par la production, et qu'on prend en compte la création des fans, l'univers s'achève effectivement lorsqu'il ne suscite plus aucune addition officielle, ni aucune *fan-fiction*. Dans cette perspective, et au contraire de Jenkins qui insiste sur la notion de continuité, Lisbeth Klastrup et Susana Tosca proposent une définition des mondes transmédiatiques comme « systèmes abstraits de contenu » amenés à évoluer en fonction de leurs multiples actualisations :

Les mondes transmédiatiques sont des systèmes de contenu abstraits à partir desquels un répertoire d'histoires et de personnages fictifs peut être actualisé ou élaboré à travers différents médias. Un monde transmédiatique se caractérise par le fait que le public et les créateurs partagent une image mentale de sa « mondanité » (un certain nombre de traits distinctifs de cet univers). L'idée de la « mondanité » spécifique d'un monde vient principalement de la première version qui en est présentée, mais elle peut être perfectionnée et modifiée dans le temps<sup>6</sup>.

5. *Ibid.*, p. 144.

6. « *Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time.* » Lisbeth KLASTRUP et Susana TOSCA, « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworlds Design », in *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society, 2004, p. 409-416, traduction de l'auteure.



La réception des fans n'est cependant pas la seule à prendre en compte. Les univers diégétiques partagés laissent la possibilité au récepteur de prolonger l'expérience sur d'autres supports que le récit premier – ou pas : le fait de visionner uniquement les films (ou la série télévisée) n'est pas un obstacle à la compréhension. Les auteurs ménagent ainsi la possibilité d'entrer dans l'univers à des points divers de la chronologie, ce qui suppose le maintien d'une forme de hiérarchie entre les différents produits au sein du canon : on peut regarder les films *The Matrix* sans jouer aux jeux vidéos, mais certains éléments de l'intrigue resteront flous si on joue aux jeux sans voir les films. En revanche, le grand public qui ne joue pas aux jeux vidéos manque des événements considérables, comme la mort de Morpheus dans *The Matrix Online*<sup>1</sup>, en 2005, qui se déroule après les événements racontés dans *The Matrix Revolutions*<sup>2</sup>. Différents degrés de réception sont programmés par les séries médiatiques, qui se destinent à la fois à un public de fans et à un public élargi, et prennent en compte l'investissement variable des spectateurs. Il y a fort à parier que pour la plupart des spectateurs, *The Matrix* commence au début du premier volet de la trilogie, et se termine à la fin du dernier, ce qui ne serait certainement pas l'avis des *gamers* : autant de fins que de profils de récepteurs donc.

Le modèle idéal décrit par Jenkins, dans lequel chaque support médiatique serait égal à l'autre, se révèle dans les faits impossible à atteindre, et la distinction entre un récit noyau et des récits périphériques résiste dans la mesure où les récepteurs effectifs naviguent rarement de façon fluide entre tous les médias. Pour que la série puisse dépasser le stade d'un public de niche, le récit matriciel doit conserver une autonomie par rapport aux autres. C'est ainsi que *Lost* s'est terminé en même temps que la série. La frustration ressentie par certains spectateurs quant à l'épisode final a peut-être été issue de cette tension entre un univers diégétique dont les promesses de déploiement étaient infinies et une intrigue polarisée par l'attente d'un dénoue-

ment qui ne pouvait pas apporter les réponses à toutes les questions laissées en suspens. Jason Mittell distingue les récits centrifuges, qui se caractérisent par une velléité expansionniste (*Lost*), des récits centripètes, essentiellement centrés sur le devenir des personnages (*Breaking Bad*<sup>3</sup>) : la possibilité de mettre un point final à une série dépendrait de la hiérarchie entre personnages et univers. Si le personnage l'emporte sur l'univers, le dénouement de l'intrigue principale programme la fin, tandis que des développements ultérieurs sont possibles dans le cas contraire. Cependant, même dans le cas de récits centrifuges comme *Lost*, la fin du parcours des personnages a été très largement perçue comme une borne terminale. Le personnage a donc une fonction fondamentale dans l'attachement au *storyworld*, ce qui pose la question suivante : un *storyworld* peut-il survivre à la mort de ses protagonistes ? Si la mort de Walter White marque bel et bien la fin de *Breaking Bad*, les autres personnages n'en ont pas pour autant dit leur dernier mot, ainsi que le montre le *spin-off* *Better Call Saul*<sup>4</sup>, qui met en scène les aventures de l'avocat véreux avant sa rencontre avec le héros de *Breaking Bad*. Les créateurs de *Six Feet Under*<sup>5</sup> avaient quant à eux opté pour une solution radicale en portant à l'écran la mort de l'ensemble des personnages dans le dernier épisode, ce qui limite grandement les possibilités de réinvestir cet univers. Difficile donc de s'émanciper de la fonction centripète du personnage, du moins en ce qui concerne la télévision : voyons plus précisément ce qu'il en est dans le cas des franchises cinématographiques.

### Étude de cas : *Harry Potter*, l'Univers cinématographique Marvel, *Star Wars*

Nous nous proposons pour finir de comparer le fonctionnement de trois des franchises les plus rentables actuellement : *Harry Potter*, l'Univers cinématographique Marvel, et *Star Wars*.

1. *The Matrix Online*, Monolith, 2005.

2. Cf. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 144.

3. Voir JASON MITTELL, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Storytelling*, New York, NYU Press, 2015.

4. Vince GILLIGAN, AMC, 2015-.

5. Allan BALL, HBO, 2001-2005.

*Harry Potter* illustre un cas de ce que Ryan nomme « effet boule de neige<sup>1</sup> » : les films produits par Warner Bros. ne sont pas des continuations des livres mais bien des adaptations, le texte initial (à savoir les sept tomes de la série écrite par J. K. Rowling), demeure la référence principale. Les développements transmédiatiques ultérieurs sont dus à la demande, et non à une intention initiale de la créatrice. L'expansionnisme reste alors modéré : les jeux vidéos, produits par Electronics Arts, s'appuient sur les films et racontent la même histoire que ces derniers, qui racontent eux-mêmes la même histoire que les romans. Les éventuels ajouts à l'univers ont une fonction encyclopédique davantage que narrative (citons, dans le domaine officiel, le site *Pottermore*, les livres de référence *Le Quidditch à travers les âges*<sup>2</sup> et *Les Animaux fantastiques*<sup>3</sup>) : il font donc partie du paratexte du récit et non du récit lui-même<sup>4</sup>. Le récit quant à lui demeure centripète, et s'achève à la fin de la quête du héros. Cela n'interdit pas d'imaginer de possibles continuations, mais l'univers reste polarisé par une intrigue principale qui chapeaute l'ensemble. La franchise de *The Lord of the Rings* offre un exemple similaire : la série de films ne s'étend pas au-delà des œuvres de Tolkien, les aventures canoniques de la Terre du milieu ont pris fin avec la mort de Tolkien. Du côté des fans en revanche, la dimension mythologique de ces univers autorise des réinvestissements variés, les fans imaginant volontiers de nouveaux personnages (élèves de Poudlard, aventuriers de la Terre du Milieu...) qui vivent des aventures parallèles à celles qui se déroulent dans le canon.

1. « *The "snowball" effect* », M.-L. RYAN, *art. cit.*, p. 363. traduction de l'auteure.

2. *Quidditch Through the Ages*, J. K. ROWLING, London, Bloomsbury Publishing, 2001, J.-F. Ménard (trad.), Paris, Gallimard, 2001.

3. *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, J. K. ROWLING, London, Bloomsbury Publishing, 2001, J.-F. Ménard (trad.), Paris, Gallimard, 2001.

4. Certaines créatures fantastiques, absentes des films, apparaissent sous forme d'occurrences dans les jeux vidéos, avant d'être reprises par les différents paratextes : la dimension mythologique de l'univers permet de développer un personnel qui débordé les romans et les films.

Le modèle proposé par *Star Wars* s'avère différent à bien des égards : les premiers épisodes tournés par George Lucas ont été d'emblée numérotés IV, V et VI, signalant une temporalité multi-générationnelle qui débordé largement les personnages. Dans ce cas, l'univers est d'emblée posé comme supérieur aux personnages qui l'habitent (récit centrifuge). Contrairement à *The Lord of the Rings* ou à *Harry Potter*, qui demeurent attachés à leurs créateurs, l'univers *Star Wars* ne limite pas le canon aux récits dus à George Lucas et obéit à une logique de démultiplication auctorielle et médiatique. L'univers étendu *Star Wars* (*Expanded Universe*) couvre des milliers d'années (de 25 000 ans avant *The Phantom Menace*<sup>5</sup> à 140 ans après *Return of the Jedi*), des centaines de personnages, et un grand nombre de supports. Les films, qui sont crédités du plus haut degré de légitimité canonique, ouvrent des pistes qui sont ensuite explorées par les romans, les comics, les jeux vidéos, les séries animées... Par exemple, la série de romans *Jedi Apprentice*<sup>6</sup> raconte les années de formation d'Obi-Wan, avant les événements de l'épisode I. Le projet multimédia *Shadows of the Empire*, qui se déploie à travers un roman, un comics et un jeu vidéo, se situe entre *The Empire Strikes Back*<sup>7</sup> et *The Return of the Jedi*. De même en ce qui concerne les cinq saisons de la série animée *The Clone Wars*<sup>8</sup>, qui se déroule entre les épisodes II et III des films. Cela ne va pas sans poser de problèmes de cohérence narrative : suite à l'acquisition de Lucasfilm par Disney en 2012, et à la programmation d'un *sequel* des épisodes IV, V et VI, le nouveau groupe a annoncé en avril 2014 le remplacement de l'*Expanded Universe* par *Star Wars Legends*, qui prendra le relais de la continuité. Ainsi, tous les récits préalables qui se situent dans cette même période, et qui entrent ainsi en contradiction avec le scénario de la future trilogie, se trouvent de fait exclus du domaine canonique, quand bien même ils étaient régis par le *copyright* (ce procédé est appelé *ret-*

5. G. LUCAS, Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1999.

6. Dave WOLVERTON, Jude WATSON, New York, Scholastic Inc., 1999-2002.

7. G. LUCAS et Irvin KESHNER, Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1980.

8. G. LUCAS, Lucasfilm Ltd., 2008-2014.

con, ou continuité rétroactive). 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 pré-existants. 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 (puisque'il s'agit de ménager pour le grand public la possibilité de choisir un point d'entrée, mais également un point de sortie satisfaisant) ainsi qu'entre les différentes intrigues (récit noyau/récits périphériques) : ce sont les films qui sont considérés comme la référence de toutes les autres œuvres, car le cinéma demeure le support le plus populaire, et donc le plus rentable.

L'Univers cinématographique Marvel (*Marvel Cinematic Universe*, que nous désignerons désormais par l'acronyme MCU) développe un projet à mi-chemin, en quelque sorte, entre *Star Wars* et *Harry Potter*. En effet, à l'instar des films *Harry Potter*, il s'appuie sur le recyclage de super-héros préexistants (Iron Man, Thor, Captain America, Hulk...), mais en les émancipant des événements racontés dans les comics : il s'agit de *reboots* (« redémarrages ») davantage que d'adaptations, même si la fidélité au matériau originel rentre largement en compte. L'intégration du MCU dans l'Univers Marvel (qui inclut les comics) se fait grâce au stratagème du « multivers », qui permet de justifier l'existence de versions contradictoires<sup>1</sup> : ce n'est alors plus un univers unique, mais de multiples univers qui se déploient sur de multiples récits. Ainsi, la continuité primaire de l'univers des comics (celle à laquelle est accordée le plus grand degré de légitimité) se déroule sur la Terre 616, tandis que le MCU prend place sur la

Terre 199 999. Ces terres sont aussi nombreuses qu'il existe de reprises de l'univers : par exemple, Terre 96 283 pour le monde de la trilogie *Spider-Man* de Sam Raimi (2002-2007). Notre monde actuel, dans lequel les personnages des autres univers sont des personnages de fiction, porte le numéro 1 218, conjecture vertigineuse qui en fait une infime partie d'un multivers dont les droits sont détenus par Marvel...

Les films offrent la possibilité d'une réception « sérielle » ou d'une réception « cyclique » selon le degré d'investissement du spectateur : dans la première phase (films produits de 2008 à 2012, d'*Iron Man*<sup>2</sup> à *The Avengers*<sup>3</sup>), la plupart des volets jouissent d'une certaine autonomie narrative : il n'est pas indispensable d'avoir vu *Iron Man* pour comprendre *Thor*<sup>4</sup>, ou d'avoir vu *Thor* pour comprendre *Captain America : The First Avenger*<sup>5</sup>, etc. Cependant, on assiste d'emblée à la mise en place progressive d'une intrigue qui prend en charge la continuité entre les films, à travers des séquences post-génériques qui annoncent la rencontre des super-héros dans *The Avengers* : la première apparition de Nick Fury (Samuel L. Jackson) à la fin d'*Iron Man* apprend à Tony Stark (Robert Downey Jr.) qu'il fait partie d'une écologie super-héroïque plus vaste. Le succès de ce premier ensemble a abouti au développement d'une deuxième phase et à la production d'un nombre considérable de séries dérivées qui viennent se greffer dans les interstices du récit matriciel : séries télévisées (*Agents of S.H.I.E.L.D.*<sup>6</sup>, *Marvel's Agent Carter*<sup>7</sup>, *Daredevil*<sup>8</sup>...), séries animées (*Avengers Assemble*<sup>9</sup>), comics (les *tie-in comics*, ou comics dérivés, dans la continuité du MCU, et dont les personnages prennent les traits des acteurs des films, à distinguer des autres

1. Ce stratagème avait déjà été mobilisé dans l'univers de DC Comics : voir notamment *Crisis on Infinite Earths* (Mark WOLFFMAN et George PEREZ, DC Comics, 1985-1986) qui « fait le ménage » au sein des différents mondes parallèles, devenus trop nombreux, à grand renfort d'anti-matière. On le retrouve également dans le film *Star Trek* (J. J. ABRAMS, 2009), qui se déroule explicitement dans un espace-temps alternatif à celui de la série, afin d'éviter les contraintes liées au respect de la continuité.

2. Jon FAVREAU, 2008.

3. JOSS WHEDON, 2012.

4. Keneth BRANAGH, 2011.

5. Joe JOHNSTON, 2011.

6. JOSS WHEDON, ABC, 2013-.

7. Christopher Markus, Stephen McFeely, ABC, 2015-.

8. Drew GODDARD, Steven S. DeKNIGHT, Netflix, 2015-. Il est à noter que la série de Netflix a depuis sa création été officiellement rattachée à l'univers « *Marvel Knights* », aux côtés donc des récentes adaptations cinématographiques de *The Punisher* et *Ghost Rider*.

9. Marvel Animation, ABC, 2013.

comics Marvel, dont l'intrigue est autonome de celle des films). Certains éléments plus ténus, plus difficiles à percevoir pour le spectateur qui n'est pas familier des comics livrent en outre des indications quant au programme narratif. Dans un certain nombre de films, l'histoire est relativement similaire : un super-méchant met la main sur une pierre dotée de puissants pouvoirs et menace l'intégrité d'une planète (la Terre ou autre), à charge pour le(s) super-héros de déjouer ses plans (*The Avengers*, *Thor : The Dark World*<sup>1</sup>, *Guardians of The Galaxy*<sup>2</sup>...). Un personnage de *Guardians of The Galaxy*, le Collectionneur (Benicio del Toro) explique ce que les lecteurs des comics savent déjà, à savoir que la réunion de ces six pierres confère à leur propriétaire l'omnipotence divine. Thanos, personnage secondaire dans *Thor : The Dark World* et *Guardians of The Galaxy*, cherche à les rassembler, ce qui laisse présager une tâche d'ampleur pour les Avengers. Ainsi le récit est configuré par une structure ascendante : chacune des phases culmine avec un volet dans lequel les personnages s'allient pour vaincre un méchant qu'un seul d'entre eux ne pourrait défaire seul, tandis qu'un méchant qui surpasse tous les autres ménage une apothéose à venir, ce qui, nous semble-t-il, laisse ouverte la possibilité d'une fin, une fois que ce dernier aura été vaincu. En effet, le MCU peut difficilement se maintenir dans le temps – du moins en ce qui concerne les intrigues qui impliquent les Avengers –, guetté d'une part par l'épuisement des ficelles scénaristiques qui permettent de relancer l'intrigue sans lasser les spectateurs, d'autre part par des contraintes de productions très fortes. Des signes d'obsolescence commencent à apparaître, liés en particulier à la fin du contrat des acteurs, qui s'avèrent difficiles à remplacer sans passer par un *reboot*.

La dépendance des récits périphériques vis-à-vis du récit principal peut également s'avérer complexe à gérer : les révélations concernant le S.H.I.E.L.D. (agence d'espionnage qui est à l'initiative du projet Avengers) dans *Captain*

*America : The Winter Soldier*<sup>3</sup> ont une influence immédiate sur l'intrigue de la série télévisée *Agents of S.H.I.E.L.D.*, qui les prend en compte à partir de l'épisode 17 de la saison 1, diffusé une semaine après la sortie du film. Ce qui impliquait donc que les spectateurs de la série devaient avoir vu le film dans sa semaine d'ouverture pour respecter l'ordre de visionnage qui permet de saisir les événements sans se faire gâcher l'un ou l'autre (épisode 16, film, épisode 17). L'importance du récit noyau apparaît ici clairement : il est peu probable que les séries dérivées continuent si la production des films cesse.

Ainsi, les séries transmédiatiques mettent en place des univers diégétiques dont le caractère infini reste une virtualité, et qui s'achèvent pragmatiquement lorsqu'ils ne donnent plus lieu à de nouvelles expansions. Nous espérons avoir montré que la notion de fin reste valide dans ce cadre : les coordonnées temporelles ont une importance cruciale au sein de l'univers, et l'attente d'un dénouement satisfaisant polarise la réception des différentes intrigues. La gestion coordonnée des potentialités infinies ouvertes par l'univers et de la temporalité de l'intrigue s'avère cruciale pour offrir aux récepteurs une expérience satisfaisante. On peut distinguer différents types de fins possibles pour les séries narratives : une fin planifiée par la production, qui correspond aux souhaits des créateurs ; une fin accidentelle, due à la lassitude du public, à un déficit d'audience et/ou à l'essoufflement du principe narratif ; une fin technique, liée, par exemple à des difficultés de calendrier. En ce sens, la problématique des séries transmédiatiques n'est finalement peut-être pas si différente des séries « classiques » : mettre un point final à l'ensemble avant que celui-ci ne se laisse gagner par l'obsolescence, qui apparaît invariablement comme un signe d'échec commercial et artistique.

Anaïs GOUDMAND

1. Alan TAYLOR, 2013.

2. James GUNN, 2013.

3. Anthony et Joe RUSSO, 2014.