

# « *I made another planet last week!* » : De la productivité de la notion de monde pour l'étude des médias

MARTA BONI

## 1. Du fragment au système-monde

Parmi les problématiques soulevées par la culture contemporaine de la convergence, une des plus intéressantes concerne les phénomènes de prolifération narrative multiplateforme, ces récits tentaculaires qui débordent des limites du média. Lorsqu'on pense à « Millennium »<sup>1</sup> (« Millénium »), on ne peut éviter de se référer en même temps aux romans de Stieg Larsson (2005-2007) ; aux trois films suédois (2009) – le premier réalisé par Niels Arden Oplev et les suivants par Daniel Alfredson – et à leur version télévisée (créée par les deux mêmes réalisateurs en 2010) ; au film de David Fincher (2011), ainsi qu'à une paratextualité étendue qui prend vie dans la sphère médiatique, à une échelle globale : bandes-annonces – dont un célèbre *teaser* [accroche publicitaire] avec la musique de Trent Reznor et Atticus Ross –, suppléments aux DVD, produits dérivés, etc. Un véritable dispositif transmédiateur se développe en accompagnement du film de Fincher : des sites Internet, des pages Twitter et Facebook, ainsi qu'un *alternate reality game* (ARG) [jeu à réalité alternée] qui, en 2011, invitait les fans à chercher des artefacts du film, comme le casque de la protagoniste, dans certaines villes nord-américaines. Au fil des années, d'autres adaptations, issues de pratiques artistiques variées, s'ajoutent à ces produits officiels. Mentionnons, par exemple, le roman graphique adapté par Denise Mina<sup>2</sup> et un récit radiophonique en quinze épisodes produit par France Culture. Le *teaser* du film *The Muppets* (les Muppets, 2011) de James Bobin, dont la sortie devait coïncider avec celle du film de Fincher, consistait en une parodie, *The Pig with the Froggy Tattoo* (« le Cochon au tatouage de grenouille »), inspirée de la musique et du visuel du *teaser* officiel de *The Girl with the Dragon Tattoo* (*Millénium : les Hommes qui n'aimaient pas les femmes*). Dans la sphère des productions de fans, on peut observer plusieurs textes et vidéos

---

<sup>1</sup> Je reprends le choix typographique de Richard Saint-Gelais qui emploie les italiques pour les titres d'ouvrages et les guillemets pour les noms de « mondes » concernés par des pratiques transfictionnelles (Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. la Transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011).

<sup>2</sup> Denise Mina, Leonardo Manco et Andrea Mutti, *The Girl with the Dragon Tattoo*, 2 vol., New York, Vertigo, 2012-2013.

d'amateurs qui proposent des lectures en termes ludiques, satiriques ou purement affectifs (comme dans le cas des hommages). Ainsi, « Millenium » est un phénomène marqué par une multiplicité à première vue rhizomatique. Cependant, il est possible de remarquer que ces artefacts, loin d'être simplement des fragments hétérogènes, sont interconnectés : toute nouvelle production doit composer avec une toile de fond, le « monde de Millenium », un espace discursif ouvert et flexible, dans lequel une prolifération sémiotique peut se développer.

Ce phénomène n'est pas isolé. Au contraire, avec la généralisation des médias numériques et depuis l'éclosion du web 2.0, on observe une multiplication des pratiques narratives qui se développent en réseau, engendrant des territoires élastiques, comparables à des mondes. Dans cet article, nous proposons d'analyser les problématiques soulevées par ces récits complexes, afin de comprendre la double dynamique, à la fois centripète et centrifuge, qui intéresse les médias aujourd'hui.

### **1.1. Circulation et agrégation**

Parler de médias nous permet de concevoir à la fois le support matériel et les institutions, l'appareil idéologique et les agencements socioculturels que celui-ci est capable de créer, dans différents contextes, à travers les usages qui en sont faits. De nos jours, on peut observer que les médias, de plus en plus polyvalents, sont entraînés dans une circulation constante et que, face à la prolifération des supports, des textes et artefacts variés qui peuplent le paysage audiovisuel, ils sont souvent décrits d'une façon qui souligne le rapport entre fixité et mobilité. Un exemple de cette lecture est représenté par le modèle de la « relocalisation » de l'expérience filmique proposé par Francesco Casetti<sup>3</sup> : à l'instar des *displays* [affichages], les médias ont pour fonction de saisir les images nomades qui évoluent d'un environnement à un autre (la salle de cinéma, l'espace domestique, la ville), d'un état à un autre (elles sont transformées et combinées de manière originale dans les pratiques de « remixage »), en direction de spectateurs eux aussi mobiles. Par ailleurs, les médias sont décrits comme ayant la capacité de s'étendre dans plusieurs espaces et d'aller à la recherche de leurs consommateurs : Sam Ford, Joshua Green et Henry Jenkins<sup>4</sup> ont proposé à cet effet l'image des dents-de-lion, ces plantes dont les aigrettes ont la capacité de se propager vers des territoires inconnus.

---

<sup>3</sup> Francesco Casetti, « Qu'est-ce qu'un écran aujourd'hui ? », dans Marta Boni, Adrienne Boutang, Barbara Laborde et Lucie Mérijeau (dir.), *Networking Images. Approches interdisciplinaires des images en réseau*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2013, pp. 19-33.

<sup>4</sup> Sam Ford, Joshua Green et Henry Jenkins, *Spreadable Media: Creating Meaning and Value in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013, p. 290 et suiv.

Si la métaphore de la circulation caractérise bien les médias à l'ère de leur déploiement fluide dans les espaces numériques, elle n'est guère suffisante pour expliquer les phénomènes d'agrégation et les instances cosmogoniques dont il est question pour « Millenium ». Dans ces récits qui excèdent la singularité du support et évoluent par le biais de livres, films, séries télévisées et sites Internet, chaque fragment est conçu comme le référent d'un monde. Pour le consommateur, ce monde devient souvent plus significatif que ses parties individuelles. De même, dans le cas de l'irruption dans la vie réelle d'objets appartenant aux mondes de fiction – comme les jouets issus des mangas du *media mix* [mixité médiatique] japonais ou, encore, de « Star Wars », « Matrix », « Hunger Games » –, il appert que les identités singulières de chacun des médias qui les constituent sont marquées par une incomplétude de fond. Chaque média véhicule un point de vue circonscrit, dépendant des systèmes sémiotiques qui lui sont propres. Cela est typique des arts, au moins depuis le *Laokoön* [*Laocoon*] de Lessing<sup>5</sup> : toutefois, on remarque aujourd'hui que le média, entendu comme support et comme cadre, peut être pensé comme une brique utilisée dans la co-construction d'un monde. C'est précisément la limitation du point de vue qui rend possible l'interconnexion ainsi que l'apparition de multiples formes de négociation du sens dans les plis du tissu intertextuel.

## **1.2. Pourquoi parler de mondes ?**

Pour conclure ces remarques introductives, il est nécessaire de noter que, comme le montrent les pratiques transfictionnelles précédant l'avènement d'Internet, ces observations n'ont que partiellement le mérite de la nouveauté. Tout texte a toujours créé un monde : il suffit de penser aux vies que mènent des personnages comme Sherlock Holmes ou Madame Bovary lorsque de nouveaux auteurs imaginent pour eux des existences alternatives, des rencontres improbables ou un avenir inédit, au-delà du texte d'origine (voir notamment l'ouvrage publié par Richard Saint-Gelais en 2011, qui traite également des réseaux des « univers partagés »<sup>6</sup>). La notion de monde a d'ailleurs souvent été mobilisée dans les théories du cinéma et de la fiction comme métaphore ou comme modèle heuristique, justifié par le renvoi au « monde projeté par le texte » ou créé par le dispositif. On peut rappeler l'« univers en miniature » dont

---

<sup>5</sup> Rappelons que la modernité fixait les standards de qualité d'un médium sur la base de son indépendance, de sa capacité d'être circonscrit – Clement Greenberg parlait en 1960 des « conditions limitatives » auxquelles un tableau doit se conformer pour être vécu comme tel (Clement Greenberg, « la Peinture moderniste » [1960], *Appareil*, n° 17 (« Art et médium 1 : le Médium de l'art »), 2016, <http://journals.openedition.org/appareil/2302>).

<sup>6</sup> Des univers que Richard Saint-Gelais définit comme des « fictions développées conjointement par plusieurs écrivains qui situent dans un même cadre (souvent futuriste) des récits liés à seule hauteur encyclopédique, sans parfois que leurs intrigues se recoupent ou que des personnages réapparaissent de l'un à l'autre » (R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 10).

parlait Ricciotto Canudo dans les années 1920, ou les réflexions de Christian Metz sur le dispositif qui permet au cinéma de se constituer en tant que monde<sup>7</sup>.

La notion de monde possible a ses racines dans la logique de Leibniz qui, poursuivant l'objectif de parler du monde de manière univoque et rigoureuse, établissait les « mondes possibles » comme des éléments logico-ontologiques pensables sans contradiction<sup>8</sup>. Notre monde, le « meilleur des mondes possibles », ne serait qu'un des mondes qui auraient pu se réaliser, et qui gardent une existence transcendante dans la pensée divine. Cette conception, fondée sur le raisonnement aristotélicien classique impliquant les principes de non-contradiction (un système peut se dire consistant et complet dès lors qu'une proposition et sa négation ne peuvent pas être toutes deux vraies) et du tiers exclu (une proposition doit nécessairement être vraie ou fausse), s'appuyait également sur le principe que le monde réel ne peut pas être pensé comme le domicile d'éléments fictionnels.

Dès le début du XX<sup>e</sup> siècle émerge la nécessité de développer d'autres logiques, capables d'exprimer des « modalités » de possibles distinctes. Pour Saul Kripke, l'infinité des mondes possibles de Leibniz n'est pas incompatible avec l'idée que l'imagination humaine actualise une multiplicité de mondes dans le processus d'élaboration d'une proposition. Les mondes possibles sont ce qu'on peut supposer, imaginer ; ils regroupent un ensemble cohérent (et complet) de possibilités. Reliés entre eux, les mondes constituent l'objet, fragmenté, de la logique<sup>9</sup>.

C'est principalement dans la théorie littéraire que la réflexion sur les mondes possibles se développe, donnant une place à la pensée contrefactuelle, soit la capacité des individus de construire des alternatives non réalisées à ce qui s'est réellement produit. Il est nécessaire de noter que, dans la pensée de Nelson Goodman, la réalité n'a pas de statut ontologique différent de la fiction. Ainsi, les mondes possibles justifient et expliquent ces incohérences qui, souvent, entraînent le lecteur de textes de fiction dans une circulation jubilatoire. Le monde devient une métaphore qui décrit le domaine sémantique projeté par le texte (texte ou « signo- monde ») et qui permet de comprendre comment la fiction est créée à l'intérieur et à travers de nouveaux textes<sup>10</sup>. Pour Umberto Eco, les influences et les projections des lecteurs lorsqu'ils avancent

---

<sup>7</sup> Voir Ricciotto Canudo, « l'Usine aux images. l'Univers en miniature » [1922], dans Jean-Paul Morel (dir.), *l'Usine aux images*, Paris, Séguier / Arte Éditions, 1995, pp. 136-138 ; Christian Metz, *le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgois, 1984 [1975].

<sup>8</sup> Gottfried Wilhelm Leibniz, *Essais de théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal*, Paris, Flammarion, 1969.

<sup>9</sup> Voir Saul Kripke, *la Logique des noms propres*, Paris, Éditions de Minuit, 1982, spécialement pp. 31-35.

<sup>10</sup> Voir Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett, 2013 [1978], spécialement pp. 1-22.

dans le texte sont des mondes possibles<sup>11</sup>. Pour Marie-Laure Ryan, Thomas Pavel et Lubomir Dolezel, les mondes possibles sont des univers de référence construits par les textes fictionnels<sup>12</sup>. Les rapports entre le monde de la fiction et le monde réel, le statut ontologique des personnages et la vérité des propositions énoncées dans les textes de fiction deviennent l'objet de ces analyses.

S'il est nécessaire de souligner les continuités avec la tradition théorique, on remarquera néanmoins que ce qui singularise le contexte de production et de réception contemporain, dans lequel les pratiques transmédias prennent de plus en plus de place, c'est l'accessibilité constante des ressources et la possibilité pour le fan de travailler de manière rapide, en réseau, et de contribuer ainsi à l'expansion d'une œuvre. À l'intérieur d'un système-monde, plusieurs mondes possibles peuvent exister : les productions des fans peuvent faire des propositions divergentes ou qui entrent en contradiction avec le texte d'origine. L'expérience de chaque média devient une étape, un état de calcul engagé dans la constitution d'un ensemble, d'une totalité pensée comme la somme de toutes les connexions. Plusieurs contextes de validité entrent en relation au sein d'un univers discursif : si la création prend appui sur des changements de perspective, la réception en entraîne d'autres, simultanés et en constante évolution. La construction des mondes se voit donc chargée d'une portée heuristique : les mondes sont représentatifs de la manière de concevoir, d'explorer et de consommer les récits aujourd'hui.

L'emploi du terme « monde » évoque une instance organique, complexe, qui excède les manifestations individuelles qui attestent de la multiplicité médiatique. Analyser pareille instance peut paraître, à cet égard, pour le moins ambitieux, ne serait-ce qu'en raison de sa parenté avec le domaine des sciences dures. Le modèle de la « sémiosphère »<sup>13</sup> sera donc mobilisé afin de répondre à ce besoin. La sémiosphère est l'espace sémiotique qui garantit les échanges entre les acteurs d'un processus communicatif : ce modèle servira à décrire des situations d'agrégation de médias en circulation et restituera une conception des mondes comme des systèmes capables d'organiser des éléments hétérogènes, non seulement textuels mais aussi contextuels.

---

<sup>11</sup> Umberto Eco, *les Limites de l'interprétation*, Paris, Grasset, 1992 [1990], spécialement chap. III.4, pp. 211-234.

<sup>12</sup> Voir Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991 ; Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988 ; Lubomir Dolezel, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore/Londres, Johns Hopkins University Press, 1998.

<sup>13</sup> Yuri Lotman, *la Sémiosphère*, Limoges, Presses de l'Université de Limoges, 1999 [1966].

## 2. Mondes possibles

Dans les forums de discussion sur Internet, on peut lire des commentaires concernant le processus de construction dans des jeux de rôles comme *World of Warcraft* ou *The Sims* ou dans des fictions littéraires, commentaires qui nous renseignent sur le plaisir lié à la création – et à l’exploration – d’un monde. Prenons, par exemple, le site communautaire de *social bookmarking* [partage de signets] Reddit. Les utilisateurs rassemblent dans la page « World Building »<sup>14</sup> [littéralement « Construction de monde »] un grand nombre d’informations textuelles et de cartes qui leur permettent de produire de véritables manuels inventoriant les éléments nécessaires (climat, langue, religion...) qui leur serviront de base pour créer un monde, tous supports confondus (roman, jeu, etc.). Un usager promeut ainsi sa dernière contribution : « J’ai fait une nouvelle planète la semaine dernière ! Une de mes favorites à ce jour »<sup>15</sup>, proposant aux autres internautes de commenter l’image de la planète qu’il vient de créer à l’aide d’un logiciel spécifique. Une recherche sur Amazon nous révèle même l’existence de guides en version imprimée, comme *Fundamentals of World Building*<sup>16</sup> ou *The Planet Construction Kit*<sup>17</sup>. La construction d’un monde est d’abord une opération ludique, consistant en l’exploration des possibilités de l’acte de création : si, dans le cas des démiurges de Reddit, on a affaire à des mondes construits de toutes pièces, dans d’autres cas, elle correspond au plaisir de jouer avec les plis du texte et d’y injecter une dose d’imagination.

### 2.2. Entre les plis du texte

L’exemple des fanfictions est particulièrement intéressant à cet égard. Pour « Millenium », citons le cas de *Hidden Dimension*, texte en cinq épisodes écrit par une fan : le récit se déroule après les trois romans de Stieg Larsson et décrit une situation dans laquelle Lisbeth Salander est devenue mère d’une petite fille<sup>18</sup>. Les personnages du récit de Larsson, arrachés à leur support, sont confrontés à une situation inédite, dans le respect des traits principaux de leur caractère. Dans ce cas, le texte de la fan se positionne *après* les faits racontés par la trilogie, et le monde ainsi produit en vient à suivre une des trajectoires possibles du récit, sans modifier l’ensemble. D’autres fanfictions prennent place *avant* le récit principal, comme *Stockholm 1977*<sup>19</sup>, où l’auteur imagine la rencontre entre Mikael Blomkvist et Agneta

---

<sup>14</sup> Reddit, « Worldbuilding », <http://www.reddit.com/r/worldbuilding>.

<sup>15</sup> Gumballbrain, « I made another planet last week! One of my favorites so far », Reddit, [http://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/1j0ghw/i\\_made\\_another\\_planet\\_last\\_week\\_one\\_of\\_my/](http://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/1j0ghw/i_made_another_planet_last_week_one_of_my/) (notre traduction).

<sup>16</sup> Jessie Verino, *Fundamentals of World Building*, Spring, L&L Dreamspell, 2010.

<sup>17</sup> Mark Rosenfelder, *The Planet Construction Kit*, Chicago, Yonagu Books, 2010.

<sup>18</sup> 3H, *Hidden Dimensions*, Fanfiction.net, 2012, <http://www.fanfiction.net/s/8560392/1/Hidden-Dimensions>.

<sup>19</sup> CrazyForKate, *Stockholm 1977*, Fanfiction.net, 2012, <http://www.fanfiction.net/s/8390833/1/Stockholm-1977>.

Sjölander, la mère de Lisbeth : tout en étant non canonique, cette rencontre, à l'instar des événements décrits dans *Hidden Dimension*, n'a pas de conséquences sur les actions racontées dans les livres. D'autres fanfictions se situent *pendant* l'action racontée par un des films ou par un des romans et mettent en scène des déviations de trajectoires, répondant en général à la question « Et si ? »<sup>20</sup>, et approfondissant la relation entre les personnages par l'ajout de descriptions absentes de l'intrigue principale, selon les désirs de l'auteur qui les a produites. Dans tous les cas, la multiplicité de « mondes possibles » est assurée par le principe d'incomplétude, qui renvoie à un usage du monde fictionnel comparable à celui qui est fait du monde réel. Effectivement,

il est vain de s'interroger à propos des portions de la diégèse sur lesquelles le récit se tait (par exemple, le nom, l'enfance, etc. de l'épouse du pharmacien Homais [dans *Madame Bovary*]). En même temps, nous souscrivons volontiers à l'idée que les mondes fictifs ont une consistance comparable au nôtre, et donc qu'il n'est pas tout à fait oiseux de nous poser certaines questions qui vont au-delà de la lettre du texte<sup>21</sup>.

À première vue, on pourrait se demander si ces variations ne seraient pas plutôt d'autres diégèses ou mondes parallèles : néanmoins, il est important de remarquer que le lien à un monde déterminé est toujours au centre de la production de fanfictions. C'est le partage d'un même monde qui garantit l'échange et qui, nonobstant le principe de non-contradiction, permet d'accueillir toute sorte de déviations. Ces pratiques montrent aussi que la capacité de combler un maximum de « blancs » par l'ajout de détails signifiants est souvent considérée comme le meilleur gage de cohérence, de qualité et d'efficacité pour un monde.

### **2.3. Le monde comme saturation**

Cette remarque nous invite à nous concentrer sur le rapport entre la totalité sous-jacente, le monde, et les unités porteuses de sens qui font partie d'un récit, que nous appellerons « détails ». Les détails ont une fonction narrative et contribuent en même temps à créer une atmosphère. Roland Barthes parlait à cet égard de récits « fonctionnels » et de récits « indiciels »<sup>22</sup>. Dans le récit fonctionnel, les détails sont accompagnés d'une action

---

<sup>20</sup> « Et si Lisbeth avait posé des caméras partout dans son propre appartement pour garder un œil sur Mikael. Et si elle l'avait vu au moment où il découvre l'un de ses pires moments ? » Voir VerelLupin, *He Is all Hers*, Fanfiction.net, 2012, <http://www.fanfiction.net/s/8006053/1/He-Is-all-Hers> (notre traduction).

<sup>21</sup> Richard Saint-Gelais, « Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux ». Entretien avec Frank Wagner, *vox-poetica*, <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intStGelais.html>.

<sup>22</sup> Roland Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, n° 8 (« Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit »), 1966, pp. 1-27.

conséquente : le spectateur sait que si un revolver est introduit dans une pièce de théâtre, on s'en servira, ou alors que sa non-utilisation sera interprétée comme le signe de l'incertitude d'un des personnages. Dans le récit indiciel, les détails ajoutent un « concept plus ou moins diffus » à la signification de l'histoire, produisant par leur superposition et enchevêtrement un résultat « atmosphérique ». Dans le même sens, les mondes des séries télévisées ont été décrits comme des environnements somptueusement meublés<sup>23</sup>, dans lesquels les objets du quotidien jouent un rôle à part entière dans la définition du caractère de l'expérience, rendant possible la familiarisation du spectateur avec la diégèse propre à la série. Aussi, la richesse d'un monde est la source d'un plaisir encyclopédique, car elle autorise un jeu de reconnaissance au sein de groupes d'initiés, comme dans le cas des mondes-culte<sup>24</sup>.

Le plaisir de l'exploration des mondes résiderait même dans le fait que ceux-ci excèdent la capacité des consommateurs d'en faire l'expérience dans leur entièreté et encouragent, en raison de leur saturation, une consommation nécessairement destinée à s'étaler dans le temps<sup>25</sup>. Similairement, David Bordwell parlait en 2006 de « *world making* » [fabrication de mondes] pour le contexte cinématographique nord-américain récent. Selon Bordwell, un film comme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) est comparable à un « gâteau de sept-cents couches », parce que ses continuités, ses redondances et ses variations observables à travers les détails parsemés dans le film contribuent à en fixer les caractéristiques déterminées et, par-delà, à en fortifier la cohérence<sup>26</sup>. Les cinéastes auraient appris à construire des mondes tangibles par le biais d'un travail de précision qui, grâce au support DVD notamment, encourage les fans à revenir sur les détails à travers des visionnages répétés<sup>27</sup>. En même temps, les détails sont la source d'un plaisir méta-médiatique. Jason Mittell fait remarquer que

nous regardons ces spectacles non seulement pour plonger dans un monde narratif réaliste (bien que cela arrive sans aucun doute), mais aussi pour voir le fonctionnement du mécanisme, pour s'émerveiller de la technique demandée pour créer de telles pyrotechnies narratives<sup>28</sup>.

---

<sup>23</sup> U. Eco, *les Limites de l'interprétation*, op. cit.

<sup>24</sup> Umberto Eco, « Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage » [1985], dans *Travels in Hyperreality*, San Diego, Harcourt, 1986, pp. 197-211.

<sup>25</sup> Mark J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge, 2012, pp. 48-51.

<sup>26</sup> David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006, p. 58 (notre traduction).

<sup>27</sup> D. Bordwell, *Ibid.*, pp. 72-103.

<sup>28</sup> « *We watch these shows not just to get swept away in a realistic narrative world (although that certainly happens), but also to watch the gears at work, marveling at the craft required to pull off such narrative pyrotechnics.* » Jason Mittell, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *Velvet Light Trap*, n° 58, automne 2006, p. 35 (notre traduction). C'est aussi ce que dit Laurent Jullier dans son étude du cinéma postmoderne (Laurent Jullier, *l'Écran post-moderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris,



La saturation d'un monde est produite aussi par le débordement des détails visuels au-delà des limites textuelles et par leur entrée dans la vie de tous les jours. Il suffit de penser à l'impact de *Mad Men* (AMC, 2007-2015) dans la culture contemporaine : les recettes des cocktails favoris du protagoniste Don Draper et de ses acolytes sont proposées dans de nombreux sites Internet et la marque américaine de vêtements Banana Republic a commercialisé trois collections inspirées des costumes de la série. Ces multiples éléments extractibles, loin d'être anodins, servent à donner lieu à un monde cohérent, tangible et persistant (qui, dans le cas de *Mad Men*, significativement, s'inspire du monde réel)<sup>29</sup>.

Les détails visuels servent à meubler un monde : traditionnellement, ce phénomène est typique du cinéma, au contraire de la littérature qui est caractérisée par ce que Barthes définissait comme un pouvoir « elliptique »<sup>30</sup>. Dans un roman, l'auteur n'a pas besoin de décrire les habits du personnage jusqu'au moindre détail, alors que, dans la culture visuelle, il ne peut pas passer outre la nécessité de représenter. Néanmoins, même au cinéma, on ne peut jamais « tout » voir. Le langage cinématographique s'articule par le biais des cadres, du montage, de l'agencement du son et des images qui représentent autant de limites à la possibilité de tout représenter. Les détails individuels ne seraient donc pas pensables en l'absence d'un substrat, qu'on peut définir comme le monde ou le niveau de réalité convoqué par le texte.

#### **2.4. Le monde comme substrat**

Le spectateur est autorisé à remplir le film par un ensemble d'éléments qui correspondent à ce que, dans la préface à *l'Univers filmique*, Étienne Souriau nommait diégèse : le type de réalité supposée par la signification du film, ou tout ce que le film représente<sup>31</sup>. Cette notion, reprise dans le vocabulaire narratologique de Gérard Genette dans *Figures III*<sup>32</sup> et ensuite dans *Nouveaux discours du récit*<sup>33</sup>, désigne « l'univers où l'histoire advient ». Similairement, dans la perspective sémio-pragmatique de Roger Odin, la construction d'un monde est le point de départ irremplaçable de l'expérience de la fiction : « [...] lire un texte, voir un film comme fiction, suppose d'abord de construire un monde, de diégétiser »<sup>34</sup>. Dans sa définition de la

---

l'Harmattan, 1997).

<sup>29</sup> Inversement, rappelons l'existence de discussions sur le rôle du placement de produit et le coefficient de réalisme que cela peut impliquer dans un film ou dans une série télévisée.

<sup>30</sup> R. Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », art. cit., p. 24

<sup>31</sup> Étienne Souriau, « Préface », dans Étienne Souriau (dir.), *l'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953, pp. 5-10.

<sup>32</sup> Mais on sait que dans ce premier temps, pour Genette, la diégèse correspond simplement à l'histoire du film (Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, 1972).

<sup>33</sup> Il est important de noter que c'est précisément dans *Nouveau discours du récit* (Paris, Seuil, 1983) que Genette exclut le cinéma du champ de la narratologie.

<sup>34</sup> Roger Odin, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000, p. 18. Pour un encadrement historiographique de la notion de diégèse, voir aussi Alain Boillat, « la Diégèse dans son acception filmologique. Origine, postérité

diégèse comme cadre géographique et historique de l'expérience du spectateur, Souriau proposait en substance de penser l'articulation de l'arrière-plan et des actions comme dépendant de l'expérience de celui qui regarde. Le spectateur devient la conscience par laquelle l'univers du film prend forme. À ce propos, Christian Metz remarquait que

les procédés techniques, bien qu'ils modifient, modulent et même modèlent notre perception de la diégèse, sont interprétés le plus souvent comme des caractères naturels et préexistants de l'histoire racontée, de même – ou inversement – certains éléments de la diégèse peuvent se « décoller » d'elle sans la désertier, mimer l'intervention discursive, et façonner notre point de vue sur les autres motifs de la fable<sup>35</sup>.

De fait, il est nécessaire de constater que l'action et les personnages peuvent être distingués de la diégèse : d'autres actions, d'autres personnages et d'autres points de vue peuvent être considérés devant la même « toile de fond ». La diégèse, en tant que monde, possède la flexibilité qui lui permet d'accueillir un nombre indéfini de variations, comme nous le montrent les fanfictions.

Ces premières observations nous permettent d'affirmer, provisoirement, que le monde n'a pas besoin d'être identifié à un seul média<sup>36</sup>. Entendu comme territoire à fabriquer, ainsi que le conçoivent les internautes de Reddit, ou comme espace qui se déploie sous nos yeux au fur et à mesure que nous avançons dans la lecture, un monde requiert en fin de compte d'oublier le support matériel (livre, film, etc...) afin que l'immersion soit effectuée. Cette immersion doit être appréciée comme expérience de voyage, similaire au « voyage immobile » auquel les filmologues comparaient le film. Dans le même sens, rappelons que Thomas Pavel prônait un anti-essentialisme et un anti-textualisme pour l'analyse des mondes fictionnels : les textes littéraires sont irréductibles à leur dimension linguistique et il est bien plus productif de parler de « paysages ontologiques »<sup>37</sup>. À ce propos, il est intéressant de remarquer que l'analyse des interfaces comme structures, disjointe de la perspective narratologique, est au centre des débats

---

et productivité d'un concept », *Cinémas*, vol. 19, n<sup>os</sup> 2-3 (« la Filmologie, de nouveau »), printemps 2009, pp. 217-245.

<sup>35</sup> Christian Metz, *l'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991, p. 77. La diégèse, chez Souriau, indique non seulement l'image mais aussi le son, qui souvent corrige, enrichit et dirige l'univers. Souriau remarquera également que ce qui est proposé au spectateur par le film n'est pas toujours diégétique ou perçu comme diégétique (les transitions, par exemple). Ainsi, dans la perspective de Christian Metz, le découpage fait partie des règles de la signification.

<sup>36</sup> De la même manière, les parodies et les pastiches sont un bon exemple de l'absence de la nécessité de se référer à un média spécifique : dans certains cas, il n'est pas possible de déterminer l'identité de l'hypotexte qui subit les modifications syntactiques ou lexicales, car c'est l'intégralité d'une encyclopédie intertextuelle qui devient l'objet du travail parodique.

<sup>37</sup> T. Pavel, *Univers de la fiction*, op. cit., p. 155.

qui animent les études vidéoludiques. Le ludologue Jasper Juul montre que le joueur a le choix entre deux postures : l'une le conduirait à voir le jeu comme un ensemble de règles et l'autre à l'interpréter comme une invitation à imaginer un monde (« un jeu entraîne le joueur à s'imaginer un monde fictionnel »)<sup>38</sup>.

### 3. Complexités transmédiatiques

Tout spectateur de la trilogie *The Matrix* sait que les trois films de Lilly et Lana Wachowsky – *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) et *The Matrix Revolutions* (2003) – ne dévoilent qu'une partie d'un monde hautement complexe. En effet, les extras de l'édition DVD – le documentaire *The Matrix Revisited* (Josh Oreck, 2001), les court-métrages d'animation du projet d'anthologie *Animatrix* (2003), les bandes dessinées ainsi que les jeux vidéo (*Enter the Matrix*, 2003 ; *The Matrix Online*, 2005 ; *CR: Enter the Matrix*, 2009) – enrichissent à tel point la connaissance de la « toile de fond » de l'œuvre que le spectateur se trouve immergé dans un univers cohérent, extraordinairement riche en détails et nécessairement parsemé de connexions entre les différents médias. *The Second Renaissance* (Mahiro Maeda, 2003), un des *anime* de l'anthologie *Animatrix*, s'attarde ainsi au conflit mondial opposant les machines et les êtres humains, prémices historiques des événements du premier film. Dans le jeu en ligne, les interactions entre les personnages, loin d'être accessoires à l'activité ludique, ont pour fonction de clarifier une partie de l'intrigue qui autrement resterait obscure.

« The Matrix » est un des premiers (en ordre de temps) exemples de récit transmédiatique : « [...] une histoire qui se déploie à travers de multiples plateformes médiatiques, où chaque nouveau texte apporte sa contribution distincte et précieuse à l'ensemble »<sup>39</sup>. Traditionnellement, tout texte crée un monde, pour la simple raison que chaque représentation d'un monde est incomplète : l'activité d'interprétation des spectateurs contribue à compléter le texte. Néanmoins, ces expansions ne sont pas prévisibles, car toutes sortes de figures inédites prennent vie dans la tête du spectateur sans s'incarner dans une forme médiatique. Dans le cas de phénomènes transfictionnels comme « Sherlock Holmes », le lecteur peut sans problème suivre l'intrigue de n'importe quel texte de la constellation sans avoir besoin de consulter les autres. Dans le cas du transmédia, au contraire, chaque contribution est nécessaire pour une expérience où les expansions et leurs interconnexions sont agencées au sein d'un même projet artistique.

---

<sup>38</sup> « [...] a game cues the player into imagining its fictional world. » Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 1 (notre traduction).

<sup>39</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

Le transmédia est un ensemble qui est supérieur à la somme de ses parties – et auquel chacune des parties apporte sa contribution spécifique. Les difficultés épistémologiques que pose cette situation sont liées au concept de cercle herméneutique : on ne peut pas connaître les parties si le tout n'est pas connu, mais on ne peut pas connaître le tout si les parties ne sont pas connues. Les phénomènes transmédiatiques font appel à la synergie : les médias créent des liens entre des espaces séparés de nature, et les révèlent de ce fait comme autant de territoires où le récit peut se développer. Ainsi, la spécificité d'un média ne correspond pas à son isolement. Le transmédia est un phénomène dont l'intérêt ne saurait être réduit à un empilement médiatique ou à des formes de vie en réseau propres à chaque récit, car raconter une histoire n'a jamais été un procédé mono-chaîne, (il suffit de penser aux récits sacrés de la Bible, relatés par le biais de fresques, vitraux, peintures et performances). Par ailleurs, il ne s'agit pas simplement d'un phénomène assimilable à l'intermédialité : la transmédiaticité est certainement un processus de production de sens qui relève aussi d'une conjonction de systèmes de communication, d'une interaction, d'un recyclage de pratiques médiatiques. L'intermédialité est une condition nécessaire pour penser le transmédia. Souvent, du reste, le produit singulier représente moins une contribution significative à la croissance du monde qu'une modalité alternative, adaptée à une situation déterminée, à travers laquelle le monde peut être expérimenté dans l'ampleur de ses caractéristiques identitaires<sup>40</sup>. En revanche, l'importance du transmédia réside dans la nécessité de penser un substrat transcendant, auquel le texte se réfère et que chaque texte contribue à esquisser<sup>41</sup>. La construction d'un monde est le point de départ incontournable de tout projet transmédiatique : on parle d'opérations de « *world building* » ou de « *world making* » ayant pour objectif d'organiser l'expérience spectatorielle. Ainsi, en France, les directives du Centre national de la cinématographie destinées aux producteurs de contenus contiennent entre autres la remarque suivante : pour qu'un projet « multisupports » soit admissible à un financement, il doit « forme[r] un univers et présente[r] une dimension interactive et/ou participative »<sup>42</sup>. Il s'agit, en somme, de penser les médias dans une logique

---

<sup>40</sup> M. J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds, op. cit.*, p. 278. On remarquera également, au sein de la plupart des produits transmédiatiques, l'impossibilité de distinguer les fonctions narratives des fonctions purement commerciales. Les opérations de marketing qui accompagnent un film ou une série, comme les sites web officiels de *Game of Thrones* (2011 – ...), par exemple, sont difficilement séparables de leur fonction narrative.

<sup>41</sup> Pensons aussi au « récit-base de données » (*database narrative*) décrit par Manovich : chaque nouveau média est comparable à une interface qui sert à accéder à une base de données (Lev Manovich, *le Langage des nouveaux médias*, Dijon, les Presses du réel, 2010 [2001], chap. 5). Pour une discussion de la notion genettienne de transcendance dans le cadre de la convergence, voir aussi Valentina Re, *Cominciare dalla fine. Studi su Genette e il cinema*, Milan, Mimesis, 2012.

<sup>42</sup> Centre national du cinéma et de l'image animée, « les Aides du CNC en direction des auteurs », 2013, [http://www.cnc.fr/c/document\\_library/get\\_file?uuid=544a1385-a21c-41d3-9585-034f5c163121&groupId=18](http://www.cnc.fr/c/document_library/get_file?uuid=544a1385-a21c-41d3-9585-034f5c163121&groupId=18). Consulté en 2014.

systemique, comme des agrégats mobiles, influencés par les négociations constantes avec les contextes.

La consommation d'un monde transmédiatique correspond aussi, pour le spectateur, à la découverte d'éléments inattendus, comme le débordement de la fiction dans le quotidien. Dans le cas des ARG, par exemple, la fiction envahit de manière imprévisible l'espace du quotidien de l'utilisateur. Ces dispositifs de narration se construisent par la dissémination d'informations clés sur les réseaux sociaux : non seulement les personnages possèdent des profils Facebook, mais ils arrivent même à se servir de systèmes de communication comme l'e-mail ou le téléphone pour communiquer avec le spectateur (un personnage de la websérie québécoise interactive *Émilie* (2013), par exemple, s'adressait au spectateur et l'invitait à inscrire son numéro de téléphone afin de lui permettre d'envoyer un MMS dévoilant une partie de l'intrigue ; les spectateurs-joueurs pouvaient donc constituer de manières alternatives le récit, comme il arrive dans le récent épisode « Bandersnatch » de la série *Black Mirror* (Netflix 2018)). Néanmoins, ces débordements ne sont pas extra-systémiques ; au contraire, ils contribuent à renforcer l'identité d'un monde. Il s'agit de transitions du monde fictionnel vers le monde réel, de formes de contamination pensées, voulues, d'une manière similaire au modèle de la métalepse, où l'incertitude est élevée au rang de figure narrative : un média renvoie à un autre selon des architectures conçues à l'avance<sup>43</sup>. Cela est d'ailleurs pertinent dans le cadre de la complexité décrite par Edgar Morin : toute action introduite dans un environnement risque d'échapper à l'intention de ses créateurs et de s'imbriquer dans une série d'interrelations, jusqu'à dévier de ses finalités ou même aller dans un sens opposé<sup>44</sup>. La dimension interactive consistant dans le fait qu'un monde peut être modifié en temps réel par ceux qui l'explorent rend les cadres de ce monde de plus en plus poreux, mais pas pour autant incertains.

#### 4. Complexités intra et extra-systémiques

Le transmédia selon Jenkins est une expérience unifiée et coordonnée (« *a unified and coordinated entertainment experience* ») qui se donne comme un espace de jeu délimité, contrôlé, et dont l'interactivité est calculée à l'avance<sup>45</sup>. D'ailleurs, Jenkins parle de

---

<sup>43</sup> « En court-circuitant l'organisation horizontale du récit par l'intrusion de la verticalité des enchâssements, [la métalepse] ouvre à une appréhension du (ou des) mondes de l'œuvre dont ne rendrait pas compte la narratologie structurale. En outre, cette figure participe également, lorsqu'elle est définie par le passage d'un monde à l'autre, de la réflexion menée récemment par certains théoriciens de la fiction littéraire et de l'intermédialité sur des phénomènes transversaux ("transfictionnalité", "transmédia") qui occasionnent des déclinaisons et des débordements d'un univers sur plusieurs récits » (Alain Boillat, « Stranger Than Fiction : Métalepse de Genette et quelques univers filmiques contemporains », *Cinéma & Cie*, vol. 12, n° 18, printemps 2012, p. 29).

<sup>44</sup> Voir entre autres Edgar Morin, *la Méthode*, tome 1 : *la Nature de la nature*, Paris, Seuil, 1981, spécialement pp. 144-150.

<sup>45</sup> Henry Jenkins, « Transmedia Storytelling 101 », Confessions of an Aca-Fan (blogue), 21 mars 2007,

« *transmedia storytelling* » [narration transmédia] dans une perspective selon laquelle le récit est nécessairement l'œuvre d'un créateur (ou une co-création au sein d'un projet commun, comme « The Matrix ») et qu'il se définit, par conséquent, par une marge de liberté limitée laissée au spectateur (Bordwell parle de son caractère tyrannique<sup>46</sup>). Que faire alors de tous ces mondes qui ne se développent pas à la suite d'un projet d'entreprise défini au préalable, mais plutôt par un processus de stratification de sens ?

La série télévisée *Doctor Who*, dont le premier épisode fut diffusé en 1963, est un exemple très singulier de ce type de processus. Pour Piers Britton le monde de « Doctor Who » est « chancelant » (« *rickety* »), car l'abondance de mystères et les incohérences internes ont encouragé une activité herméneutique constante de la part des fans qui n'était pas toujours voulue par les créateurs : elle se produit, au fil des années, comme par accident<sup>47</sup>. Comme l'explique Matt Hills, par leur travail de commentaire et de création de grilles, de schémas ou de cartes qui recensent tous les personnages et décrivent leurs activités, les fans consolident le monde du Docteur comme espace cohérent<sup>48</sup>. De manière intéressante, cela arrive même lorsque l'apport des producteurs vient à manquer : les fans, agissant comme des « braconniers » culturels à l'instar de ceux décrits par Jenkins dans *Textual Poachers*, sont directement responsables de la transformation du Docteur Who en marque<sup>49</sup>. Matt Hills montre la construction de ce qu'il appelle une « image de marque créée par les fans » (« *fanbrand* »), prouvant que les fans sont responsables de la nouvelle identité que la série a assumée en 2005 pour le retour du Docteur.

#### **4.1. Du Texte à l'œuvre**

Dans cette optique, la nécessité de décrire les œuvres comme des processus ayant une fonction sociale et culturelle s'impose. Considérons la notion d'œuvre telle que la définissait Barthes en 1971<sup>50</sup>. Pour Barthes, l'œuvre est un espace clos : c'est le Texte qui se présente comme le lieu de l'expérimentation des signes et il n'est définissable qu'à travers un processus de réécriture. Réseau de réseaux, tissu de signifiants, le Texte « ne s'éprouve que dans un

---

[http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

<sup>46</sup> « *Storytelling is artistic tyranny, and not always benevolent* » (« La narration est une tyrannie artistique, et pas toujours bienveillante ») (notre traduction). David Bordwell, « Now leaving from platform 1 », *Observations on Film Art* (blogue), 19 août 2009, <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>.

<sup>47</sup> Piers Britton, *TARDISbound: Navigating the Universes of Doctor Who*, Londres, I.B. Tauris, 2011, pp. 22 et suivantes.

<sup>48</sup> Voir Matt Hills, *Triumph of a Time Lord: Regenerating Doctor Who in the Twenty-first Century*, Londres, I.B. Tauris, 2010, spécialement chap. 2, pp. 54-84.

<sup>49</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, Abingdon, Routledge, 1992.

<sup>50</sup> Roland Barthes, « De l'œuvre au texte » [1971], dans *le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984, pp. 71-80.

travail », « son mouvement constitutif est la traversée »<sup>51</sup>. Si le texte est le point de départ de la création d'un monde, comme on l'a vu avec les opérations intertextuelles et transfictionnelles citées plus haut, penser chacune de ces opérations comme un ensemble d'étapes dans un processus historique nous invite à considérer les relations entre textes, acteurs (consommateurs et créateurs) et paysage médiatique. Ainsi, c'est l'œuvre – et non le texte – qui sera considérée comme ayant une ouverture, en raison des processus institutionnels, sociaux et culturels qui l'entourent et la transforment dans le temps. Jean-Pierre Esquenazi, puisant dans les *cultural studies* et dans la sociologie de la culture de tradition bourdieusienne, montre que l'œuvre en tant qu'artefact possède un caractère dynamique :

L'œuvre passerait par plusieurs états ou situations ou même assumerait plusieurs situations en même temps ; en particulier, elle ne naîtrait pas « œuvre » mais le deviendrait au cours d'une sorte d'épreuve initiatique ; une forme lui serait attribuée à chacune de ses rencontres avec un collectif d'acteurs ; son sens se transformerait à chaque nouvelle rencontre avec un public ; pour chacun de ces publics, elle jouerait un rôle spécifique surtout dépendant de la situation historique et sociale de ce public<sup>52</sup>.

Nous proposons de parler de sémiosphère afin de décrire ces espaces sémiotiques composés de greffes d'origines variées qui s'y installent dans le temps et qui le modifient, le dilatent, le transforment, et qui se modifient, se dilatent, se transforment les unes les autres, conformément à une logique de réseau. Dans un tel espace, des échanges et la création de nouvelles informations sont possibles ; les cheminements que les consommateurs peuvent suivre sont variés, imprévisibles. Ainsi, toute distinction hiérarchique perd son sens : dans la sémiosphère, textes et paratextes, discours officiels et discours des fans participent d'une logique organique<sup>53</sup>.

Le spectateur de « Hunger Games », par exemple, est confronté à une prolifération de médias : des romans pour la jeunesse, leur adaptation cinématographique, les discours des spectateurs, une paratextualité traditionnelle (bandes-annonces, couverture par la presse,

---

<sup>51</sup> R. Barthes, *Ibid.*, p. 73.

<sup>52</sup> Jean-Pierre Esquenazi, *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 31.

<sup>53</sup> À ce propos, Veronica Innocenti et Guglielmo Pescatore appréhendent l'écosystème narratif comme un modèle biotique. Les écosystèmes sont expliqués comme le résultat d'un débordement (*overflow*) : certains produits particulièrement durables deviennent des phénomènes en mutation, en raison de leur capacité à produire des flux de sémiosis en perpétuelle croissance. L'écosystème est caractérisé par la permanence et s'enrichit de connaissance locale, d'informations contextuelles : les consommateurs en font l'expérience dans un contexte et avec un ensemble de connaissances préalables. Veronica Innocenti et Guglielmo Pescatore, « Dalla crossmedialità all'ecosistema narrativo. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo », dans Federico Zecca (dir.), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milan, Mimesis, 2012, pp. 127-138).

affiches...) et des espaces en ligne interactifs. Un dispositif comme le site Internet The Hunger Games Explorer<sup>54</sup>, propriété de Lionsgate Entertainment, est un exemple d'agencement d'instances officielles et *grassroots* [de la base] : il permet d'obtenir une visualisation instantanée des principales nouvelles officielles relatives aux films adaptés des romans de Suzanne Collins, mais aussi de toutes les interactions sur les principaux réseaux sociaux et sur les blogues de fans, marquées par des mots-clés (*hashtags*) spécifiques qui ont la fonction de connecteurs. Le récit est conçu comme un espace que les fans peuvent explorer, cartographier et dilater à souhait.

L'observation des pratiques des communautés interprétatives signale l'émergence de certains « états de la culture », des zones du monde où l'attention des consommateurs semble se concentrer, contribuant à cristalliser des significations, ajoutant par un processus contributif un nombre croissant de détails, d'explications et de questions, ou remettant en cause leur validité, prouvant par-delà la vitalité de l'œuvre. Les réseaux sociaux exposent ces états de la culture et créent des phénomènes de persistance (les *tweets* permettent aux fans de débattre de la psychologie des personnages et d'offrir de nouveaux angles de lecture). Les discours des spectateurs, par le remplissage de blancs cognitifs ou par la discussion de différentes positions, contribuent à mettre au jour la complexité des personnages comme un des nœuds interprétatifs : dans le cas de « Hunger Games », Katniss Everdeen est à la fois vue comme une victime du système et comme une héroïne révolutionnaire qui arrive à détourner les règles du Capitol (pour certains, le film est même une parabole du mouvement Occupy Wall Street). En effet, les dynamiques transfictionnelles concourent à entretenir une dualité interprétative : si le premier film (Gary Ross, 2012) propose un *happy ending* typiquement hollywoodien, les romans de Suzanne Collins décrivent longuement le bouleversement intérieur de la jeune femme, offrant une perspective légèrement différente. Ces frictions internes, au sein d'un même monde, sont particulièrement intéressantes car elles mettent en lumière ses limites et ses frontières.

#### **4.2. Frontières**

Reprenons l'exemple de « Millenium ». Ce monde est constamment modifié par des variantes significatives, comme dans le cas des versions successives des récits « d'auteur » (romans, versions cinématographiques, roman graphique, récit radiophonique), mais également par une sédimentation de lectures qui montre la mobilité des frontières de l'œuvre comme espaces de traduction contextuelle.

---

<sup>54</sup> Le site était accessible à l'adresse suivante : <http://www.thehungergamesexplorer.com/us/>. Le site a été remplacé en 2016 par les deux sites [www.thecapitol.pn](http://www.thecapitol.pn) et [www.revolution.pn](http://www.revolution.pn).



Chacune des cultures en jeu – la culture scandinave d’origine et la culture nord-américaine qui a importé les produits officiels (livre, films) – propose son interprétation à travers une personnalisation des interstices entre les médias. Parallèlement aux variations canoniques, toutes les interprétations contradictoires produites par des instances de subcultures (la culture féministe ou la culture *geek*, par exemple) produisent des figures distinctes, souvent très puissantes, par la création d’artefacts multiples. On peut observer des parodies qui caricaturent certains aspects formels, comme la rapidité du montage de la bande-annonce ou le contenu du récit, tout comme la psychologie des personnages ; ou encore, de très nombreux exemples de *fan art* qui proposent des images alternatives du corps de la protagoniste, certains valorisant sa féminité, d’autres son aspect androgyne ou son style punk. La valeur morale et esthétique du personnage de Lisbeth est également disséquée dans les commentaires de blogues qui se propagent dans la sphère médiatique. Si les bandes-annonces, les affiches et les couvertures des livres sont encore définissables comme des paratextes, les parodies, les fanfictions et le *fan art* sont des espaces d’origine mixte (officielle et apocryphe) qui dilatent la notion de paratextualité<sup>55</sup>. « Zones indécises » de négociations, ils permettent à une œuvre plurielle de s’adapter aux contextes où se créent des tensions qui révèlent l’irréductibilité d’un monde à un flux linéaire.

Ces modifications issues d’interprétations locales et individuelles ont une existence au sein d’une sémiotique dont l’évolution est constante ; elles sont à tout moment la source de nouveaux liens, conformément à une logique de réseau. Ces paratextes se situent sur la frontière sémiotique qui sépare un monde d’autres espaces, ou de la médiasphère. Cette frontière sémiotique est un filtre, un espace de traduction et, instable comme toutes les périphéries, elle voit naître des créolisations, des contacts avec d’autres mondes. La stratification de « Millenium » dépend d’un processus de sérialisation à la fois interne, propre à la nature des phénomènes transfictionnels, et externe, dépendant des processus d’interprétation, processus comparable à une « série culturelle » : le monde est un « continuum polysystémique ouvert et hiérarchisé, résultat de la logique inférentielle ampliative ou explicative déployée par l’Interprète collectif »<sup>56</sup>. On remarquera également que l’interaction avec d’autres mondes, loin

---

<sup>55</sup> La référence est évidemment le Genette de *Seuils*, bien que, pour le contexte de la convergence, Jonathan Gray ait proposé un réemploi non dépourvu d’éléments contestables de la notion de paratextes (Jonathan Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, New York University Press, 2010).

<sup>56</sup> Louis Francoeur, « la Série culturelle, structure, valeur et fonction », dans Pierre Lanthier et Guildo Rousseau (dir.), *la Culture inventée. les Stratégies culturelles aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle*, Québec, Institut québécois de recherche sur la culture, 1992, p. 67.

de représenter un danger pour la cohérence, est une pratique qui renforce l'identité d'un système.

### 4.3. Polysystèmes

Avant de conclure, il est donc nécessaire de penser l'articulation de plusieurs systèmes : systèmes : Marvel, par exemple, fait du crossover – c'est-à-dire l'incursion de ses personnages dans un monde créé par un autre éditeur (DC, Image, etc.) – un genre à part entière. Le *crossover* prouve qu'au lieu d'avoir contamination entre deux mondes, il y a synergie<sup>57</sup>. Toutefois, des tensions et des frictions peuvent se produire lors de la rencontre de plusieurs mondes. Pour certains fans, la même galaxie ne peut pas contenir en même temps « Star Wars » et « Star Trek »<sup>58</sup>, bien que les pratiques de *cosplay* (les fans qui se déguisent et jouent le rôle de personnages issus de mondes fictionnels) prouvent l'inverse<sup>59</sup>.

La notion de polysystème, employée en traduction littéraire par Itamar Even-Zohar, peut être utile pour comprendre les agencements de plusieurs systèmes-mondes dans un système plus large, déterminé par des institutions et des cultures<sup>60</sup>. Lorsqu'on étudie les regroupements d'œuvres canoniques et non canoniques, on remarque en effet la présence d'instances organisatrices contextuelles, résultat de pratiques de communautés et d'institutions au sein d'un espace sémiotique plus large. Dans les fanfictions, les fans créent des canons alternatifs aux canons officiels, constituant un ensemble de théories communément appelées *fanon*. Si le canon est limité à ce qui est inscrit dans le texte original, le *fanon* remplit les espaces que les auteurs ont laissés vides et se confirme dans la culture des fans par un processus populaire. Cela nous permet de remarquer que la cohérence d'un monde est une question de point de vue. Par exemple, Amazon a introduit en juin 2013 le site Kindle Worlds, plateforme qui permet aux auteurs de fanfictions de publier leur travail et d'assurer le respect de leurs droits d'auteur. Cette opération est le résultat de la volonté des acteurs industriels de développer des stratégies pour englober les tactiques des fans. Ainsi, pour les ayants droit, il est nécessaire d'œuvrer à la conservation d'un canon, car certaines productions en affaibliraient la cohérence (les *crossovers* sont exclus de Kindle Worlds).

---

<sup>57</sup> Comme le note Saint-Gelais, le *crossover* montre la complexité de la culture médiatique et souligne, sous des traits ludiques, les tensions qui la parcourent. Le *crossover* montre que chaque espace transfictionnel fonctionne grâce à sa capacité de s'élargir et de créer des interconnexions. Il répondrait à un « désir combinatoire rêvant de couvrir l'ensemble des possibilités ouvertes par le champ médiatique » (R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 189).

<sup>58</sup> Voir Jonathan Gray, « New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans », *International Journal of Cultural Studies*, vol. 6, n° 1, 2003, pp. 64-81.

<sup>59</sup> Voir aussi H. Jenkins, *Textual Poachers*, *op. cit.* ; Matt Hills, *Fan Cultures*, Abingdon, Routledge, 2002.

<sup>60</sup> Itamar Even-Zohar, « Polysystem Theory », *Poetics Today*, vol. 1, n° 1-2, 1979, pp. 287-310.

Le musée imaginaire de Malraux résultait de la réunion d'images provenant d'horizons différents ; l'expérience du cinéma elle-même a été comparée à la création d'un musée imaginaire où convergent toutes les figures produites par l'expérience individuelle et *a fortiori* contextuelle du spectateur<sup>61</sup>. De la même façon, on pourrait remarquer que la notion de sémiosphère nous permet en dernière instance de penser un monde comme la recreation contextuelle d'une totalité, à partir d'un ensemble de médias disparates.

## 5. Œuvres-mondes

Ce travail avait pour objectif de se pencher sur les modalités permettant de penser les contacts et les transformations des médias dans un territoire marqué par la convergence. Par la mobilisation de la notion de monde, nous avons souhaité comprendre l'évolution des médias qui, étirés, transformés et métamorphosés dans leur circulation, se trouvent annexés à de grands systèmes qui encouragent les spectateurs à s'y installer et à interagir. Ainsi, plutôt que de s'intéresser aux concepts de fluidité et de dispersion, le présent travail s'est constitué autour de ces phénomènes d'agglomération. Nous avons exploré certaines caractéristiques de ces mondes à la croisée des médias qui, n'étant pas simplement des conglomerats à la dérive, s'organisent en réseau et s'imposent comme compléments indispensables de l'analyse des fragments.

La notion de média comme canal qui donne forme au message et comme univers autonome est mise à l'épreuve lorsqu'on entreprend de décrire les dynamiques d'interférence et d'interdépendance : chaque média est engagé dans nombre de relations et est soumis à des forces, des tensions et des heurts. Au lieu de penser que, dans les espaces numériques, toutes les pratiques ou tous les médias ont la même valeur – position encouragée par une perspective postmoderne ou post-médiale – il est plus productif de considérer que les médias réagissent au processus de convergence de différentes manières qui dépendent de ses qualités esthétiques et technologiques, des contextes et des usages. Les fanfictions et autres phénomènes de « traversée » transfictionnels nous confirment que, aujourd'hui plus que jamais, les médias sont à comprendre comme des ponts, favorisant les passages et peut-être même des « contaminations ». Dans ce contexte, l'intermédialité – entendue comme « axe de pertinence reliant la technique et les communautés qui, par elle, se construisent, s'interpellent, conçoivent leurs échanges »<sup>62</sup> – nous aide à concevoir les médias comme des espaces de circulation d'idées, qui évoluent et qui cherchent leur identité dans un paysage audiovisuel intriqué.

---

<sup>61</sup> Martin Lefebvre, *Psycho. De la figure au musée imaginaire. Théorie et pratique de l'acte de spectature*, Paris, l'Harmattan, 1997.

<sup>62</sup> Silvestra Mariniello, « L'intermédialité : un concept polymorphe », dans Isabel Rio Novo et Célia Vieira (dir.), *Intermedia. Études en intermédialité*, Paris, l'Harmattan, 2010, pp. 11-29.

La métaphore du monde désigne des phénomènes qui transgressent les frontières du média et qui deviennent, par l'accumulation et l'enchaînement de lectures dans le temps, les monuments sacrés ou les textes fondateurs d'une culture. Franco Moretti, dans *Modern Epic*, parle d'« œuvres-monde » : des structures hétérogènes, irréductibles à des chefs-d'œuvre bien amalgamés, qui excèdent la somme de leurs parties et dans lesquelles chaque partie interagit avec les autres, sur le plan formel et sur le plan narratif<sup>63</sup>. Moretti décrit des œuvres monumentales, formées par agrégation d'épisodes et de thèmes, par collage et juxtaposition : il analyse entre autres *Faust*, *l'Anneau des Nibelungen*, *Moby Dick*, *Ulysse*.

Une comparaison de ces œuvres « épiques » avec les phénomènes convergents qui émergent dans la médiasphère contemporaine n'est pas tout à fait incongrue. En effet, le processus de construction de sens, dans le cas d'œuvres comme « Matrix », « Harry Potter », « Sherlock Holmes », « Star Trek », « Star Wars », « Twilight », « Millenium » ou « Hunger Games », donne lieu à des encyclopédies capables d'englober non seulement le matériel produit par les fans, mais aussi des réponses concernant les valeurs et la culture contemporaine (ne serait-ce que par les critiques que les anti-fans font de l'imaginaire produit autour de ces œuvres par les fans). Par leur dimension transnationale, elles deviennent des terrains d'expérimentation de la culture.

En somme, si la notion de monde sert à expliciter le phénomène d'immersion dans un récit, elle répond surtout à la nécessité anthropologique d'expliquer et d'organiser, à travers la gestion des plis des textes effectuée par chaque consommateur, l'expérience de la complexité. Loin d'être le résultat d'une nouvelle nature du média, les mondes imaginaires, espaces polyphoniques de négociation des cultures et des sociétés, sont le résultat d'un processus de rationalisation de l'expérience qui est au cœur de la condition humaine.

---

<sup>63</sup> Franco Moretti, *Modern Epic: The World System from Goethe to Garcia Marquez*, New York / Londres, Verso, 1996.