



HAL
open science

Présentation

Danièle André, Claire Cornillon

► **To cite this version:**

Danièle André, Claire Cornillon. Présentation. Itinéraires. Littérature, textes, cultures, 2017, 2016-2, 10.4000/itinéraires.3492 . hal-04571429

HAL Id: hal-04571429

<https://univ-rochelle.hal.science/hal-04571429>

Submitted on 22 May 2024

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 - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Présentation

Danièle André et Claire Cornillon



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/itineraires/3492>

DOI : 10.4000/itineraires.3492

ISSN : 2427-920X

Éditeur

Pléiade

Ce document vous est offert par Université de Nîmes - Bibliothèque



Référence électronique

Danièle André et Claire Cornillon, « Présentation », *Itinéraires* [En ligne], 2016-2 | 2017, mis en ligne le 05 mai 2017, consulté le 22 mai 2024. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/3492> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.3492>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Présentation

Danièle André et Claire Cornillon

- 1 Le numéro entend réfléchir sur la place du livre au sein des univers fictionnels cross-ou transmédia, c'est-à-dire qui se déclinent sur plusieurs supports. Cette notion, qui s'est trouvée sur le devant de la scène depuis quelques années, a envahi les différentes aires de productions culturelles et artistiques. Sans être absolument inédite, puisqu'elle s'inscrit dans la lignée de pratiques plus anciennes, elle a pourtant ouvert un certain nombre de possibilités et a donné une plus grande visibilité à certaines tendances de la fiction contemporaine, notamment l'interactivité, la réflexivité, la complexité narrative, et la mise en avant de l'univers fictionnel. Henry Jenkins, qui a posé les jalons de cette notion, la définit ainsi :

Le storytelling transmédia se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse. Dans la conception du storytelling transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux¹ [...].

- 2 Cette pratique, de plus en plus fréquente, de construire un univers, ainsi qu'une ou des narration(s), au sein de livres, de séries télévisées, de films, de web séries, de sites web, interroge le fonctionnement du récit et la réception de ces œuvres. Or on associe souvent l'idée de transmédia à un contexte numérique, mais les développements de ces univers se font également dans des domaines non numériques, par la publication de livres mais aussi de jeux de rôle ou de jeux de plateaux. Il nous paraît donc important de réfléchir à la fonction du livre dans ce contexte mais aussi à la manière dont il s'articule avec les autres supports, et éventuellement de savoir ce qui reste de lui dans ces univers en expansion. C'est là l'objet de ce numéro.
- 3 La question du transmédia s'inscrit aussi dans une tension entre dimension créative et stratégies marketing, comme l'ont montré notamment Céline Masoni-Lacroix et Bruno Cailler, sans qu'il soit toujours possible de dessiner une ligne de démarcation claire entre les deux types de démarches. Les univers transmédia multiplient les points d'entrée dans une même œuvre mais peuvent le faire de manière centralisée (ce qui est souvent le cas dans le cas de stratégies marketing) ou bien de manière multipolaire. D'autre part, plusieurs modèles théoriques sont également venus penser ces questions en des termes différents. C'est le cas par exemple de la notion de média-mix,

qu'évoquera en particulier Bounthavy Suvilay dans son article au sein de ce numéro. Ce numéro propose donc des études de cas, qui ne prétendent pas présenter une vision exhaustive de la place du livre dans le transmédia, mais qui tentent de dégager un certain nombre d'articulations théoriques et de contextes de réflexion qui sont restés souvent périphériques dans les études sur cette notion.

- 4 La réflexion sur le transmédia rejoint aussi les pistes proposées par Richard Saint-Gelais dans *Fictions transfuges* autour de la notion de transfictionnalité :
Par « transfictionnalité », j'entends le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongements d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnels².
- 5 Il s'agit donc de se poser la question du passage, du rapport entre continuité et rupture, mais aussi des problématiques de transfert, de transformation et d'adaptation.
- 6 Dès lors, outre ces phénomènes de mobilité de personnages ou d'éléments diégétiques se pose la question du transfert d'un support à un autre : plusieurs séries télévisées adaptent ainsi des cycles de romans mais ne font pas les mêmes choix en termes de narration (*True Blood*, *Game of Thrones*, etc.) Peut-on réellement dire qu'un épisode est l'équivalent d'un chapitre, ou une saison d'un tome ? D'autre part, que se passe-t-il lorsque l'univers fictionnel devient un univers jouable, dans le cas d'un jeu de rôle ? Quelle est la place de la narration dans ce contexte ? Toutes ces pratiques interrogent et renouvellent la notion de narration en formant une expansion en réseau. Comment fonctionne ce réseau et quel est le statut de chaque élément qui le compose ? Non seulement l'information y est dispersée, mais elle peut aussi être contradictoire. La question de la réception se pose dès lors de manière importante. On a pu réfléchir, non seulement à la place du lecteur dans la construction du sens de l'œuvre dans ces conditions, mais aussi par exemple à la place des productions de fans au sein des univers transmédiés et à la tension qui se crée entre un modèle centralisé sur des productions officielles et un modèle ouvert tenant compte de l'ensemble des créations et des auteurs, comme l'ont montré Mélanie Bourdaa ou Anne Kustritz. Que devient en effet le statut de l'auteur ? Il s'agit de questions théoriques qui viennent revisiter les notions de théorie littéraire, mais qui résonnent également avec des questions politiques et économiques liées au droit d'auteur, à la propriété d'une œuvre, etc. Se positionner par rapport à ses questions induit un certain rapport idéologique à la création.
- 7 Par ailleurs, comment évolue le livre lui-même dans ces contextes ? On assiste par exemple à un retour du feuilleton littéraire, mais sous forme numérique. Des éditeurs lancent des narrations à épisodes, sous forme d'e-books, enrichis par une bande-son et des éléments interactifs. Ces approches vont d'une démarche reprenant l'idée de bonus à des livres interactifs brouillant la frontière avec le jeu, comme dans le cas de *Versu* qui utilise une intelligence artificielle.
- 8 Il faut noter par ailleurs que ces questions liées à la transmédialité s'articulent également avec des problématiques liées à la notion de sérialité. Comment penser la sérialité dans un contexte transmédia ? Les contributions de ce numéro portent donc sur la notion de sérialité dans les univers transmédiatiques (bande dessinée, jeux vidéo, jeux de rôles, adaptations cinématographiques, sur la théorie du récit transmédiatique et/ou transfictionnel, sur la place du livre dans l'expérience transmédiatique contemporaine ou historique, et sur l'hyperfiction et toute forme d'expérience

narrative portée par des supports transmédiatiques. Le numéro aborde des œuvres variées, d'époques et de lieux divers, proposant des passerelles entre des médias différents (bande dessinée, jeu de rôle, série télévisée, etc.) tout en conservant une attention particulière aux articulations avec la littérature et plus généralement avec le livre.

- 9 Les premiers articles du numéro s'attardent sur la notion de transfictionnalité pour l'appliquer à un cas particulier. L'article de Claire Colin analyse ainsi la série télévisée *Lost in Austen* sous l'angle théorique de la transfictionnalité pour montrer comment elle travaille son rapport à l'œuvre littéraire de Jane Austen, bien au-delà d'un simple processus d'adaptation. David Paquette-Bélanger, quant à lui, explore cette même notion de transfictionnalité, mais sur un plan linguistique autour de la question du nom propre transfictionnel. Benjamin Baker poursuit ce tour d'horizon de la notion de Richard Saint-Gelais en l'appliquant au cas de la continuation des *Mémoires d'un honnête homme* de Prévost par Eléazar de Mauvillon.
- 10 Les articles suivants se concentrent plus précisément sur la construction d'univers transmédiés, en particulier autour de la littérature. Isabelle Périer pose ainsi la question de la définition du jeu de rôle comme forme de narration sérielle. Ashley Harris analyse en ce sens l'œuvre de Michel Houellebecq. L'article de Pierre Leroux s'attarde sur la figure de Chaka et notamment sur le rôle que joue l'adaptation d'un roman de Mofolo sous forme de fiction radiophonique dans la création par Tchicaya U Tam'si de son œuvre propre *Le Zulu*.
- 11 Enfin, plusieurs articles explorent différentes constructions médiatiques pour interroger leur fonctionnement théorique et croisent les notions évoquées précédemment avec d'autres approches conceptuelles (sérialité, *media mix*, hypertextualité). Bounthavy Suvilay s'interroge sur la place du livre au sein du *media mix* japonais à travers l'exemple de *Dragon Ball*. Gaëlle Debeaux réfléchit à la question de l'hypertexte dans le livre à partir de 253 de Geoff Ryman et *Luminous Airplanes* de Paul La Farge. Karleen Groupierre et Anaïs Guilet analysent le cas de *netwars*, une œuvre transmédia « sans média maître » en termes de dispositif et étudient la manière dont les potentialités du transmédia permettent au projet de jouer avec les thématiques du hacking et des théories du complot.

NOTES

1. Henry Jenkins, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013. [*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006], p. 119.
2. Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges, la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011, p. 7.

AUTEURS

DANIÈLE ANDRÉ

Université de La Rochelle, CRHIA

CLAIRE CORNILLON

ITIC, Université Paul Valéry - Montpellier 3, PRAXILING (UMR 5267)